

BLACK OPS 3 Menos tecnologia
e muito mais zumbis!

HALO 5 Chegou o que faltava
pro Xbox One estourar

EGW

ELECTRONI

GAM

**FIFA 16 x
PES 2016**

Analisamos os aspectos
bons e ruins dos dois pra
você escolher qual comprar

LEAGUE OF LEGENDS

Entenda como o jogo está revolucionando o mundo dos e-sports e siga
as dicas dos pro-players para se tornar um craque nas partidas online

NESTA EDIÇÃO: **TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE ZOMBI**

GRANDIA 2 PALADINS RATCHET & CLANK UMBRELLA CORPS

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN MAD MAX





***OS MELHORES TIMES,
OS MELHORES JOGADORES
E OS MELHORES GRÁFICOS
PARA VOCÊ FAZER BONITO.***

Chegou o jogo que faz brilhar os olhos
de todo fifeiro. **Garanta já o seu!**

FAÇA *BONITO*

Disponível também nas versões
para PC, PS3 e X360.



Totalmente em português, com narração de Tiago Leifert
e comentários de Caio Ribeiro.



Jogue com 12 seleções nacionais femininas pela primeira vez na série FIFA.



Drible sem toque. Liberte-se da bola para ganhar tempo, afastar-se,
fintar e passar correndo pelo defensor.

LANÇAMENTO



Em outubro, nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou pelo site
saraiva.com.br/games



saraivaonline



@saraiva



@saraivaonline



Saraiva

Este produto está disponível para venda a partir de outubro no site saraiva.com.br ou em alguma de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. A camiseta que acompanha o pack está disponível somente para Xbox One e PlayStation-4. Confira disponibilidade antes de comprar.

EDITORIAL

Estádio Allianz Park em São Paulo com 12 mil pessoas e mais quase um milhão de espectadores no streaming via internet. Não é jogo de futebol, não é show da Rihanna: é a final de *League of Legends*. Hoje em dia, se algum desinformado ainda tratar esse cenário como de um “joguinho para criança”, a gente nem se irrita mais: só rimos. Patrocinadores de peso, pro-players bem remunerados e prêmios milionários fazem a cena dos e-sports se destacar no mercado mundial de tecnologia, inclusive por conta do retorno financeiro que eles trazem. E o melhor é exemplo desse cenário é o jogo *League of Legends*, que tem números impressionantes com 70 milhões de jogadores espalhados pelo mundo.

Nossa capa deste mês procura não apenas desvendar o sucesso do jogo carinhosamente conhecido como *LoL*, mas também aproveitamos para dar dicas para quem vai começar agora: é preciso ter alguns macetes para se dar bem no universo formado pelos apaixonados por *LoL*.

Só que falar de jogo online e não citar as séries *Call of Duty* e *Halo* é quase um crime. Nesta edição, preparamos mini-especiais com *Call of Duty: Black Ops 3* e *Halo 5: Guardians* com todas as novidades que eles estão trazendo neste final de ano.

Também entramos de cabeça na maior rivalidade futebolística do mundo depois de Brasil x Argentina e Celtics x Rangers: *PES* x *Fifa*. Jogamos os dois exaustivamente, analisamos os pontos positivos e negativos de cada um e apresentamos nesta edição nossas conclusões para que você possa decidir com calma qual escolher nesta temporada.

Fernando Souza Filho



6 LEAGUE OF LEGENDS



18 BLACK OPS 3



26 RAINBOW SIX: SIEGE



48 HALO 5: GUARDIANS



Alpha paiN Edition

Design, Customização e Performance,
Seu PC Gamer definitivo!



A AlphaPCs criou o PC ideal para quem quer jogar no mesmo nível dos atletas profissionais da paiN Gaming. O Alpha paiN Edition foi testado e aprovado sob as mais duras condições de competição. Equipado com uma GeForce GTX 750Ti, garante o melhor tempo de resposta, dando ao jogador vantagem competitiva em relação à equipamentos inferiores.

Decida GANHAR Decida Jogar com um Alpha paiN Edition!

À venda somente pelo site

www.alphapcs.com.br/pain



LEAGUE OF LEGENDS

Você já parou para pensar o que *Legends* tem de tão genial que já conseguiu superar gigantes até então intocáveis como *World of Warcraft*? Pois foi exatamente esse mistério que fomos desvendar para entender os rumos do mercado mundial de videogames e a incrível ascensão dos e-sports – e aproveitamos pra dar dicas preciosas para ser fera no *LoL*

▶ Paula Romano





Jogos no estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) fazem muito sucesso graças à jogabilidade divertida e a um grande elenco de personagens. O pai de todos os jogos MOBA é *Warcraft III*, mas quem merece a honra de ser o pai dos MOBAs, é *Defence of the Ancients*, ou seja, o primeiro DOTA de todos.

Depois do sucesso do primeiro DOTA, dois amigos, Brandon "Ryze" Beck e Marc "Tryndamere", tiveram a brilhante ideia que revolucionaria a história dos jogos MOBA: transformar o DOTA em um jogo constantemente atualizado e suportado pelos desenvolvedores. Os criadores sabiam exatamente como criar o MOBA perfeito, pois era o seu gênero.

Três anos mais tarde, em 2009, a Riot lançou *League of Legends*, sem imaginar que o jogo ficaria tão famoso e se tornaria um gigante. Depois do grande sucesso, *League of Legends* passou a ser reconhecido como um e-sport e vários países de todo o mundo começaram a participar em torneios mundiais.

MAS O QUE É LEAGUE OF LEGENDS?

League of Legends é um jogo competitivo que mistura a velocidade e a intensidade de um RTS (Real Time Strategy) com elementos de RPG. Duas equipes, cada uma com design e estilo únicos, lutam em dife-

rentes campos de batalha e modos de jogo. Com um elenco em contínua expansão, constante atualização e uma cena muito competitiva, *League of Legends* oferece diversão para jogadores de todos os níveis de habilidade.

Ao contrário do DOTA, *League of Legends* é muito simples, consiste em partidas de 5x5 (cinco jogadores contra cinco

jogadores) que duram de 20 a 40 minutos. São criadas muitas equipes e clãs para tentar chegar ao topo e, embora apenas 14 equipes possam participar no campeonato mundial, existem muitos jogadores que querem chegar lá – o que torna *League of Legends* um ambiente muito competitivo e interessante.

Mas, apesar da competitividade, o tra-



Visual marcante é a primeira coisa que atrai em LoL

“A comunidade de jogadores brasileira está entre as seis maiores do mundo e queremos ser a empresa de games mais focada no jogador. Investir em uma estrutura completa no Brasil significa melhorar a experiência de jogo”

Roberto Lervolino

balho em equipe também é necessário no jogo. Ao contrário do que muitos pensam, a comunidade de *Legends* é muito forte, já causou muita inspiração na criação de alguns itens, skins e muitas outras novidades dentro do próprio jogo. A participação constante nos fóruns e no próprio game incentiva os jogadores a jogar, debater e a criar habilidades próprias.

Outro ponto importante na realidade de *League of Legends* é o e-sport que já reúne milhares de cibercampeões pelo Brasil e pelo mundo. Sabemos que o mercado de e-sports é gigante e os principais torneios do gênero entregam uma grande fortuna em prêmios no mundo inteiro.

ATÉ EM ESTÁDIO DE FUTEBOL...

De acordo com a Newzoo, uma das principais consultorias da indústria de games, os e-sports atraem cerca de 89 milhões de espectadores no mundo inteiro. Até 2017,



O DOCUMENTÁRIO LEGENDS RISING

Legends Rising é um documentário que vai além do jogo e explora as inspirações, medos e funcionamento interno de alguns dos melhores jogadores do mundo.

Lançado no final de setembro último, o documentário conta as histórias de seis jogadores: Bjergsen, Faker, Uzi, BrTT, xPek e SwordArt. Ele apresenta a vida de cada um deles além do *League of Legends* e visa mostrar que chegar ao topo não é fácil, já que a busca da perfeição é árdua e eles são assombrados por derrotas passadas.

esse número deve subir para incríveis 145 milhões. Além de assistir aos jogos pelas streams em casa, muita gente também se interessa em lotar arenas ao redor do mundo para torcer ao vivo. Em 2014, por exemplo, 40 mil pessoas encheram o estádio Sangam, na Coreia do Sul, para assistir à final do Mundial de *League of Legends*. Seis mil pessoas foram ao Ginásio do Maracanãzinho acompanhar a final do Campeonato Brasileiro de *Legends*. A final,

que aconteceu no estádio Allianz Parque, em São Paulo, atraiu mais de 12 mil fãs ao estádio e milhares espalhados por todo Brasil. Foi impressionante!

São muitos os games que compõem a cena, mas *League of Legends* lidera a preferência com 67 milhões de jogadores em todo o planeta. Parece simples, mas ao entrar nesse universo surge uma complexidade de personagens, ações e demandas que levam o usuário a passar cerca de 8h



Um atrativo a mais: a grande quantidade de belas personagens femininas como Caitlyn



COMO CONFIGURAR LEAGUE OF LEGENDS

Um dos aspectos mais legais de *League of Legends* é que ele roda tranquilamente mesmo em computadores com configurações mais simples. Os requisitos mínimos para operar normalmente são: processador de 2.0 GHz, 1 GB de memória RAM (ou 2 GB, no caso das versões Windows Vista ou superior), placa de vídeo integrada, 2 GB de capacidade de armazenamento em HD, DirectX 9.0c, Pixel Shader 2.0 e os sistemas operacionais Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8, Windows 10 e OSX (Mac).

A Riot recomenda oficialmente placa de vídeo NVIDIA GeForce 8800 512MB ou superior, memória RAM de 2 GB (ou 4 GB para Windows Vista ou superior), 2 GB de espaço em HD, Pixel Shader 3.0, Processador 3.0 GHz e DirectX 9.0c.

Para realizar a configuração de *Legends* no PC é necessário que o usuário, após instalar e atualizar o game, pressione Esc e, posteriormente, clique na aba Vídeo. Na sequência, há como selecionar, entre as especificações, qualidade das sombras, resolução, tamanho da tela e outros efeitos que podem ocupar memória, por isso, selecione tudo com cuidado.

Caso o usuário identifique alterações no computador, é preciso se dirigir às configurações do jogo e, em seguida, reduzir a qualidade visual arrastando a barra de nome Gráficos. Computadores mais antigos também podem apresentar melhorias na experiência visual com a limitação na frequência de quadros (FPS).



Escolha seu campeão com cautela: não faltam boas opções



Este é brTT, jogador veterano de LoL

por dia em frente ao computador praticando ou estudando o jogo. Basicamente, uma "jornada de trabalho" comum, mas muito mais divertida.

Esses cibernetas, chamados também de pro-players, vivem e respiram o trabalho e muitas vezes continuam jogando até nas horas de folga. "É a conquista de um sonho de qualquer jovem. Eu ganho para fazer o que mais amo", comemora brTT, um dos mais veteranos e populares da cena em recente entrevista ao Uol Jogos.

Definitivamente, não se trata de "brinca-deira de criança". Esses jogadores pertencem a uma geração que celebra outro tipo de competição. Com idade entre 17 e 25 anos, eles têm contrato e recebem salários em troca de suas melhores habilidades no mouse e no teclado. "Mas se engana quem pensa que é só alegria e diversão. É extremamente exaustivo e é preciso de muita dedicação e sacrifícios", alerta brTT.



A HyperX é uma das empresas que mais apoia o e-sport e, atualmente, patrocina mais de 20 equipes ao redor do mundo, dentre elas a ucraniana Na'Vi, a americana Cloud 9 e a europeia SK Gaming. No Brasil, ela patrocina a KaBuM! Orange, KaBuM! Black e CNB E-sports. Sem dúvida é uma nova forma de ganhar dinheiro e se divertir. Muito!

TERMOS, ESTRATÉGIAS E GÍRIAS

Em *League of Legends*, existem várias gírias (em inglês) usadas pela comunidade para se referir a diferentes ações e estratégias importantes. Confira alguns exemplos:

FARMAR Ato de constantemente acertar o último golpe em creeps inimigos para assim acumular ouro ao longo do tempo.

CREEPS NPCs São personagens não jogáveis periodicamente gerados na base de cada time de 30 em 30 segundos que avançam em suas respectivas lanes em

“Nós nos importamos com todos os aspectos referente à experiência do jogador, desde o primeiro jogo de um iniciante ao milésimo game de um jogador experiente. Ouvimos o que os jogadores dizem e fazem”

Roberto Lervolino

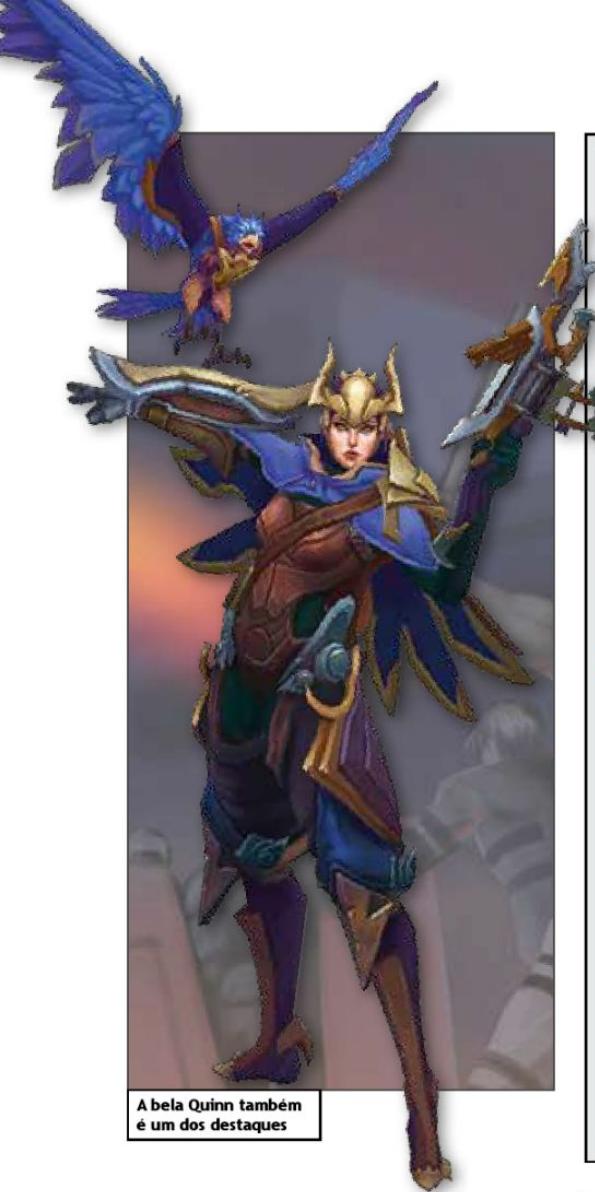
waves (formação de 6 ou 7 tropas), atacando tudo em sua frente até destruir o nexus inimigo ou serem mortos.

KITE Também conjugado no infinitivo “kaitar”, é a estratégia usada por campeões a distância contra campeões corpo a corpo, que se baseia em bater e correr sem parar em ritmo acelerado, para sempre manter a distância do agressor sem parar de infringir dano, ao mesmo para que morra sem até mesmo alcançar seu alvo. Necessita de certa habilidade mecânica do jogador para ser executada.

BURST Assim como kite, mas ainda mais

comumente, conjugado no infinitivo, “burstar” é o ato de matar certo jogador inimigo (geralmente nunca o tanque) de maneira tão rápida e repentina que o alvo não tenha tempo de reação. Geralmente usado em conjunto com outras estratégias, como tirar um jogador da team fight.

TOWER DIVE (DIVAR) Estratégia arriscada, executada nas fases mais terminais da partida, é o ato de atacar/matar um jogador em baixo de sua torre propositalmente, mesmo ciente que será atacado e provavelmente morto por ela. Exige muita habilidade mecânica e/ou coordenação.



A bela Quinn também é um dos destaques



O TINDER PARA JOGADORES DE LEGENDS

Como quem joga também ama, os jogadores de *League of Legends* foram presenteados com uma ferramenta para encontrar a cara-metade. O desenvolvedor brasileiro Genaro Colusso lançou *League of Dates*, um Tinder para os players do *Legends*.

Segundo Genaro, a ideia surgiu depois de uma conversa entre amigos. Ele disse ao site Omelete que desenvolveu o site para que os jogadores conseguissem achar pessoas de sua cidade, estado e país para se conhecer e jogar junto. A partir do perfil do jogador no próprio game, é possível realizar o cadastro em *League of Dates*. A interface é semelhante a do Tinder, na qual é exibida uma foto, os gostos, e qual é a posição preferida no jogo. Os botões estão lá para decidir se você gostou ou não do outro player.

Quando acontece o “match”, os jogadores podem ver mais informações sobre o outro, como o nickname do *Legends*, além de abrir um chat para se conhecerem melhor e combinar partidas. O *League of Dates* está se popularizando tão rápido que o desenvolvedor precisou rapidamente trocar de servidor, para dar conta dos acessos simultâneos.

TEAM FIGHT Luta em grupo de três ou mais jogadores de cada time batalhando simultaneamente, geralmente por motivos importantes, como a destruição de uma torre, abate de um dragão/barão.

ULT Habilidade única, e geralmente muito poderosa, que todo campeão (exceto Jayce, Udyr e Elise) possui, pega inicialmente no nível 6, e que pode ser melhorada nos níveis 11 e 16. Algumas são tão poderosas e vitais que podem virar partidas se usadas na hora e na forma corretas. O ato de usar uma é conhecido como “ultar”.

GANK O ato de invadir, de surpresa, a lane de um aliado com o intuito de matar o inimigo. Essa estratégia é muito eficaz quando o time inimigo não tem visão de mapa.

A VISÃO DA RIOT

Conversamos com Roberto Lervolino, gerente geral da Riot Games, que nos contou algumas curiosidades sobre o jogo e detalhes sobre os planos e os próximos passos de *League of Legends* no Brasil, afinal, nosso mercado já está entre os maiores e mais promissores do mundo.

Roberto Lervolino, da Riot





Perceba que as cores fortes e os traços bem delineados são básicos no visual do jogo



EGW: A que você credita esse sucesso enorme de *League of Legends*?

Roberto Lervolino: Nós nos importamos com todos os aspectos referente à experiência do jogador, desde o primeiro jogo de um iniciante ao milésimo game de um jogador experiente. Ouvimos o que os jogadores dizem e fazem, analisamos profundamente esses resultados para tornarmos o jogo ainda melhor para nosso jogador.

Você consegue detectar uma razão principal para *League of Legends* ter ultrapassado *World of Warcraft*?

Creio que é o fato de as pessoas terem menos tempo nos dias de hoje. Em *League of Legends*, uma partida, que leva em média 40 minutos, consegue fazer parte do cotidiano do jogador sem interferir em seus outros compromissos. Essa pode ser uma tendência para o mercado de games.

Quais são os resultados estatísticos de *League of Legends* no Brasil?

A comunidade de jogadores brasileira está entre as seis maiores do mundo e queremos ser a empresa de games mais focada no jogador. Para isso, é importante mantermos contato direto com nossos fãs. Investir em uma estrutura completa no Bra-

“A final no Allianz Parque, com 12 mil pessoas, transmissão simultânea em 44 salas de cinema ao redor do país e picos de audiência de 811 mil espectadores, mostra que estamos no caminho certo”

Roberto Lervolino

sil significa melhorar a experiência de jogo para os nossos players.

Quais planos futuros específicos da Riot para manter o *League of Legends* em alta como está hoje em dia?

Vamos continuar trabalhando para melhorar a experiência dos jogadores, mantendo nossa comunidade engajada com o *League of Legends*. Também continuaremos a investir na cena de e-sports, organizando torneios e competições oficiais, com premiações atrativas para os participantes. Além disso, oferecemos todo o suporte necessário para as organizações que desejam realizar campeonatos oficiais de *League of Legends* no Brasil e no Mundo.

Quais dicas você particularmente daria para quem se tornar uma fera no *League of Legends*?

Assim como em qualquer outro esporte

e e-sport, para ser “fera” é necessário se dedicar, treinar e ter constante contato com a comunidade e todas as experiências que o jogo pode oferecer.

Como a Riot está investindo para fortalecer a comunidade de jogadores?

A gente focou nossos investimentos neste ano para melhorar a experiência da comunidade. Montamos um estúdio com todos equipamentos de última geração, que melhorou significativamente as transmissões ao vivo. Além disso, resolvemos montar o maior evento que já tivemos no Brasil. A final no Allianz Parque, com 12 mil pessoas, transmissão simultânea em 44 salas de cinema ao redor do país e picos de audiência recorde no streaming de 280 mil pessoas e 811 mil espectadores únicos, mostra que estamos no caminho certo para oferecer, seja ao jogador quanto ao torcedor, a melhor experiência possível.

OS NÚMEROS DE LEGENDS



70
milhões
de assinantes tem
a base geral de
League of Legends

1
bilhão
média mensal de
horas em que LoL é
jogado no mundo



75
mortes virtuais
por segundo
acontecem
diariamente dentro
do jogo, no mundo
inteiro



Fonte: Riot, Activision e Wikipedia

5 DICAS DOS FERAS DE LOL



Reunimos algumas dicas para se dar bem em *League of Legends*. Algumas foram passadas por jogadores veteranos, outras pelo próprio pessoal da Riot. Confira:

1. FAÇA O TUTORIAL

Muitas vezes sentimos preguiça de fazer o tutorial e queremos partir logo para a partida contra jogadores. Só que *Legends* é um jogo de trabalho em equipe, então se você ainda não entender como é o processo do jogo, pode prejudicar a partida. O tutorial te ensina funções importantes e ele não é chato. Também faça partidas contra BOTs (robôs virtuais), nas quais outros jogado-

res iniciantes como você cooperam para vencer a inteligência artificial. Mas não se engane: você vai perder bastante. Mas quando começar a vencer você vai estar mais habilidoso e certamente pronto para as primeiras partidas.

2. DIVERSIFIQUE O PERSONAGEM

Escolha bem seu personagem, mas não jogue apenas com ele. Leia bem a descrição das habilidades e esteja certo do que cada uma dela faz. Isso é uma regra básica para qualquer multiplayer que use mecânica de personagens e mesmo em um jogo de luta, essa regra também vale. *Legends* te oferece uma grande gama de informações,

inclusive vídeos apresentando cada personagem em detalhes. Não ache que só em usar a habilidade de um personagem e ver como ela é que você sabe tudo dela. As habilidades têm muitos detalhes do que você pode explorar, e para isso você precisa conhecer esses detalhes.

3. ESTEJA SEMPRE ATENTO AO MAPA

Em geral, você olha mais para o mapa do que para seu personagem. Você não é herói solitário e sim membro de um grupo que precisa trabalhar junto. Conheça as regras do game, fique atendo às torres (Lanes) e aonde cada inimigo está.

4. CONVERSE COM O TIME

Não podemos esquecer que *Legends* é um game de estratégia e você precisa, junto com a sua equipe, bolar um plano para vencer. Não tenha medo de perguntar, pois o game coloca você junto de outros jogadores do mesmo nível. Mesmo que ninguém trace uma estratégia, é importante pelo menos avisar que um adversário sumiu de visão. Também aprenda a inserir pings (pontos) no mapa, para comunicação ser mais eficaz.

5. EVITE MORRER, É CLARO!

A principal regra dos quando se trata de equipe é essa. Claro que temos exceções dependendo da estratégia da equipe. Mas é muito importante não morrer à toa. Cada vez que um inimigo te mata ele vai ganhar mais dinheiro e vai ficar mais forte. ☀

CAIU NO GOSTO TEEN

Pedro França, de 16 anos, jogador assíduo de *League of Legends*, conta quais são as 6 coisas que mais gosta no jogo.

1. Diversidade de Campeões;
2. A flexibilidade de cada um dos Campeões, muitas vezes dano mágico ou dano físico;
3. A sua forma de jogar predileta, escolhendo entre mais dano ou mais vida, nas runas e nos arsenais;
4. Maestria de Campeões: a pontuação que você adquire jogando com um Campeão;
5. Encontrar amigos por rede social;
6. Lista de bloqueio e reports: você pode denunciar um jogador ou reportá-lo por uma atitude negativa após uma partida.



ASTENDÊNCIAS BRASILEIRAS



Maracanãzinho, no Rio, lotado para acompanhar *LoL*

Audiências dignas de final de Copa do Mundo, ciberaletas superstars que ganham salários de gerente de banco multinacional e pelo menos uma superpotência mundial: a Coreia do Sul. Mas os e-sports tendem a crescer ainda mais, como ficou bem claro com a final de *League of Legends* no estádio Allianz Park, em São Paulo, com um público de 12 mil pessoas e quase um milhão de espectadores acompanhando ao vivo pela internet.

Identificamos ainda quatro tendências para os e-sports nos próximos anos:

1. LIGAS MAIS FORTES

Conhece a Major League Game? Ela é norte-americana e organiza campeonatos grandiosos nos Estados Unidos. O Brasil ainda engatinha nesse aspecto, mas já tem a Electronic Sports League no país, que organizou campeonatos da Riot.

2. STREAMING PODEROSO

A criação do serviço Twitch é sem dúvida um dos fatores mais importantes para a popularização dos e-sports mundialmente, com streamings em HD. O Brasil deu os primeiros passos nessa direção com a

chegada da Machinima ao país, não só com streaming, mas com programação dedicada aos e-sports.

3. DINHEIRO DE GRANDES EMPRESAS

Riot e Blizzard normalmente já investem muito em e-sports, mas a atual tendência no Brasil são multinacionais investindo

pesado em competições eletrônicas. Samsung e Nvidia são os melhores exemplos.

4. ESPAÇO NA TV CONVENCIONAL

Quem poderia imaginar a ESPN pou o Globo Esporte dando espaço para os e-sports? Pois isso já está acontecendo e a tendência é aumentar muito. ☺



Final de *LoL* no Allianz Park, em São Paulo



NVIDIA.

GEFORCE GTX 750

ESCOLHA A ARMA CERTA.

TURBINE O SEU COMPUTADOR PARA JOGAR OS ÚLTIMOS GAMES COM A MELHOR EXPERIÊNCIA.

- MUITO FÁCIL DE INSTALAR.
- FÁCIL DE CONFIGURAR SEUS GAMES E ATUALIZAR OS DRIVERS.



GeForce GTX é muito mais do que uma placa de vídeo. É uma plataforma completa para você aproveitar os melhores games do mundo no seu computador com a melhor performance e qualidade de experiência. A GeForce GTX 750 é o primeiro modelo da família GTX a utilizar a tecnologia Maxwell™, que entrega mais que duas vezes a performance pela metade do consumo de energia da sua geração anterior. Além de ser super-simples de instalar e atualizar o seu computador, ela permite aproveitar os melhores games em monitores full HD com recursos incríveis.

Compre em www.nvidia.com.br/comprar

Aprenda a instalar sua placa de vídeo



KONAMI



rocksteady



© 2015 NVIDIA Corporation. GeForce, GTX, PhysX, APEX e The Way It's Meant to be Played são marcas ou marcas registradas da NVIDIA Corporation. Todos os direitos reservados. BATMAN: ARKHAM KNIGHT é © 2014 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por Rocksteady Studios. BATMAN e todos os personagens, suas imagens características e elementos relacionados são marcas comerciais da DC Comics © 2014. Todos os direitos reservados. Metal Gear Solid V: The Phantom Pain® é uma marca registrada da ©2015 Konami Digital Entertainment. The Witcher® é uma marca registrada da CD PROJEKT RED. The Witcher Game © CD PROJEKT RED. Todos os direitos reservados. The Witcher é um jogo baseado nos livros de Andrzej Sapkowski. Todas as outras marcas e direito de uso são propriedades de seus respectivos donos.



BATMAN e todos os personagens, e seus desenhos, e elementos relacionados são marcas da DC Comics © 2013. Todos os direitos reservados.





CALL OF DUTY BLACK OPS 3

► Rafael Barbosa

Uma mudança de paradigmas trouxe alterações profundas em toda a estrutura do game: a tecnologia que move a guerra continua realista, mas agora valoriza muito mais o jogador



CALL OF DUTY BLACK OPS 3

Raul Menendez mudou a história dos EUA. Depois que o terrorista assumiu o controle de drones americanos e os voltou contra a própria nação, em *Black Ops 2*, o governo tomou medidas drásticas para que esse incidente nunca mais se repetisse. Máquinas autônomas tinham sua utilidade, mas sem o controle de uma mente humana, dotada de razão e discernimento, elas poderiam ser corrompidas e dar origem a uma nova catástrofe.

A tecnologia move a guerra, mas é preciso que a decisão de puxar o gatilho sempre esteja nas mãos de um ser humano e, com esse princípio em mente, o governo viu apenas um caminho a ser tomado: unir

homem e tecnologia. Depois de apresentar o jogador a conflitos históricos, como a Guerra do Vietnã, e flertar com guerras modernas, *Call of Duty: Black Ops 3* chega para levar a série a um futuro nunca antes visto na franquia, em um título que é influenciado fortemente por outros jogos do gênero FPS.

Estamos em 2065, cerca de 40 anos após os eventos narrados em *Black Ops 2*. O governo deixou de confiar em tecnologias autônomas e passou a concentrar seus esforços em melhorar as habilidades de seus soldados. Implantes cibernéticos se tornaram o caminho mais fácil para se obter resultados satisfatórios e o advento

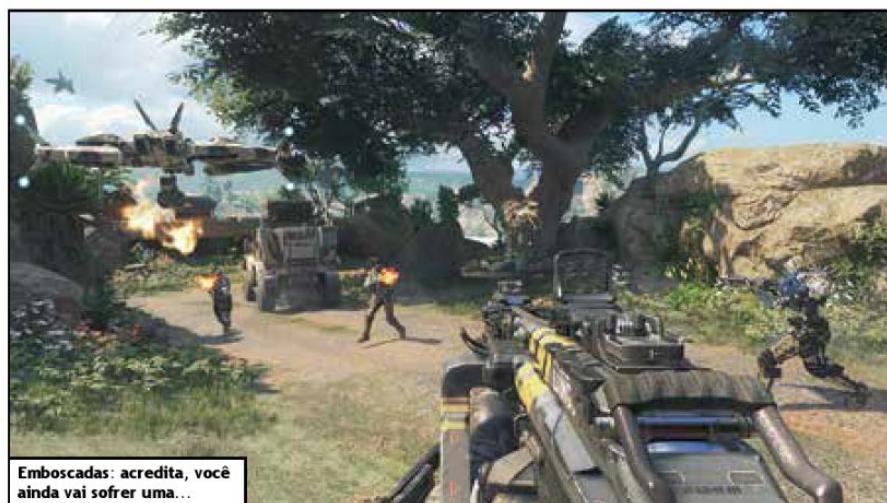
da tecnologia conhecida como DNI (Direct Neural Interface), que melhora a capacidades físicas de seus portadores e permite que interajam remotamente com máquinas. Isso mudou a forma como as guerras são travadas.

Acreditando que estava no caminho certo, os EUA apostam suas fichas na criação destes supersoldados e no topo desta "cadeira" estão Os Especialistas, uma força de elite de combatentes altamente treinados e munidos dos melhores implantes tecnológicos. Mas tudo muda quando um desses soldados deserta e uma equipe é enviada para descobrir o motivo da traição. Tem início então uma série de eventos que podem comprometer a paz mundial.

NÃO ERA BEM ASSIM...

Muitos jogadores terão sentimentos conflitantes assim que colocarem suas mãos em *Black Ops 3*. Embora ele ainda mantenha muitos aspectos que sempre estiveram presentes na franquia *Call of Duty*, o game traz uma série de mudanças profundas. A principal delas está na própria forma como jogaremos o título, afinal, não estaremos mais sozinhos no campo de batalha.

A campanha do game traz uma estrutura que incentiva o modo cooperativo, seja para dois jogadores (com tela dividida) ou até quatro parceiros online. É uma mudança que, segundo Mark Lamia, diretor da



Emboscadas: acredita, você ainda vai sofrer uma...

“Reescrevemos o nosso motor gráfico. Há um renderizador diferente, um sistema inteiramente novo de iluminação e efeitos. Eu queria trazer de volta aquelas batalhas insanas que só *Call of Duty* consegue fazer”

Mark Lamia

Treyarch Studios, tem o objetivo de aumentar o fator social do game. “Nós queremos que os jogadores tenham na campanha a mesma experiência social que eles amam no modo Multiplayer ou no modo zumbi”, afirmou em entrevista recente ao site IGN Brasil.

Esta mudança de paradigmas trouxe alterações profundas em toda a estrutura do game, pois conversar com amigos durante o jogo nos permite arquitetar estratégias mais completas e o título teve que se adaptar a essa nova dinâmica. Assim, a estrutura linear presente nos outros jogos da franquia foi deixada de lado, dando lugar a ambientes mais abertos, que oferecem mais possibilidades de ação ao jogador – embora isto não queira dizer que o game tenha se tornado um jogo de mundo aberto propriamente dito, como *Assassin's Creed*, *GTA* ou *Far Cry*.

Nós ainda iremos de um ponto A até o ponto B e teremos objetivos bem definidos, mas o jogador terá mais liberdade ao avançar pelas missões, interagindo com

O NOVO LAR AZUL

Lembra do tempo em que todos os conteúdos adicionais de *Call of Duty* eram lançados primeiro nos consoles da Microsoft? Pois é, aquele tempo acabou. O anúncio de que a Activision e a Sony estariam estendendo sua parceria (iniciada em *Destiny*) também à série *Call of Duty* foi uma surpresa muito bem-vinda para os donos de PS3 e de PS4.

Os proprietários de um console Sony já puderam ter acesso antecipado ao beta multiplayer de *Black Ops 3* e essa regalia também será estendida aos conteúdos adicionais do jogo, recebendo as DLCs primeiro do que os proprietários de um console da Microsoft. Por quanto tempo os conteúdos adicionais serão exclusivos ainda é um fator meio nebuloso, porém é certo que a Sony se esforçou para garantir esta parceria.

“É muito positivo para nós ver uma produtora de um consoles se empolgar com um dos seus jogos e te oferecer apoio para ele ser lançado da melhor maneira possível,” afirmou o presidente da Activision, Eric Hirshberg, ao site IGN.



ambientes que oferecem rotas alternativas e opções variadas para o comprimento de uma missão. A Treyarch promete um jogo menos linear, com menos cutscenes e mais dinamismo, para que possamos cumprir nossas missões da maneira que achamos mais conveniente. Nesse contexto, as habilidades dos nossos soldados são a ligação que dá sustentação a esta nova estrutura.

QUEM É A ESTRELA POR AQUI?

Não existe um protagonista definido em *Black Ops 3*. No início, o jogador escolherá um Especialista e cada um desses

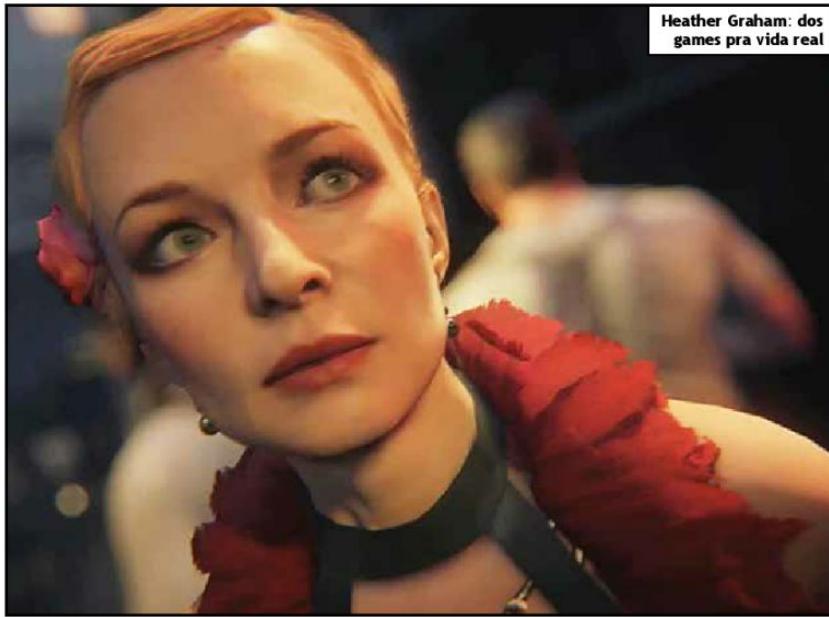
soldados tem uma gama de habilidades – e é justamente a utilização destes poderes que torna a jogabilidade deste game tão diferente de qualquer outro *Call of Duty*.

Nossos personagens não são soldados comuns. A guerra alcançou um nível tecnológico sem precedentes e os Especialistas são os “reis” desse novo mundo, verdadeiras armas vivas que possuem habilidades que os tornam temidos no campo de batalha. Pelo que vimos até agora, o gameplay do game promete transmitir essa sensação ao jogador.

Olhar para os vídeos da campanha nos fez pensar em *Destiny*, já que a utilização de nossas habilidades especiais passa a ser um fator fundamental no campo de batalha, em um conceito similar ao apresentado no game da Bungie. Enquanto avançamos pelos cenários, utilizando pulos duplos ou correndo pelas paredes, estaremos usando nossas habilidades a todo momento e, já que temos uma boa quantidade e diversidade de poderes à disposição, nossas opções de ação são variadas. Se gostar de uma abordagem mais direta, use seus poderes para interferir nos aparelhos elétricos dos inimigos, deixando-os vulneráveis – embora utilizar uma abordagem mais indireta também seja tentadora, afinal, assumir o controle de um drone e descartar nossa fúria nos inimigos é sempre divertido.

Os confrontos continuam tendo aquela “aura” que apenas um jogo *Call of Duty*





Heather Graham: dos games pra vida real



tem, com combates grandiosos e cheios de adrenalina, que pulam de cena de ação em cena de ação sem deixar o jogador respirar. Tudo isso feito com gráficos de ponta.

"Reescrevemos o nosso motor gráfico. Há um renderizador diferente, um sistema inteiramente novo de iluminação e efeitos. Eu queria trazer de volta aquelas batalhas insanas que só *Call of Duty* consegue fazer", diz Lamia ao abordar o desenvolvimento do game, em entrevista ao site Venture Beat.

CUSTOMIZANDO AS ARMAS

Quando terminamos uma missão, somos levados a uma área segura onde podemos personalizar nossos equipamentos, criar armas e escolher os acessórios que vamos levar para a próxima fase. Evoluir nossas habilidades também fazem parte da brincadeira e se estivermos em dúvida sobre o que fazer, poderemos visitar a área de um amigo e ver como ele personalizou seu Especialista, utilizando algumas ideias ou investindo em outras habilidades que

tragam mais diversidade a atuação da nossa unidade.

A amplitude de variáveis possíveis é o que promete tornar *Black Ops 3* um jogo diferenciado, principalmente pelo seu fator replay. Poderemos revisitar as fases novamente quando nossas habilidades estiverem evoluídas e o game irá adaptar o seu nível de desafio para lidar com a situação, já que um novo sistema de IA (Inteligência Artificial) foi construído para que o game pudesse lidar com tantas variáveis possíveis.

Em entrevista ao site Venture Beat, o diretor de campanha singleplayer do game, Jason Blundell, garantiu que essas mudanças estruturais farão com que o jogador se sinta menos preso apenas ao que é passado no enredo do game e se concentre nas próprias histórias que ele mesmo criará no campo de batalha.

"Usar um pouco do sistema multiplayer na campanha – com toda a personalização e variáveis – é uma grande mudança em relação à estrutura de campanha que usávamos no passado, que era baseada em momentos cinematográficos. Ainda mantemos este fator, mas trabalhar por três anos no desenvolvimento nos permitiu explorar novos conceitos e formas de narrativa", disse ele.

E COMO FICA A HISTÓRIA?

Com a influência do modo multiplayer na campanha, não é de todo incomum que alguns fãs da franquia comecem a se preocupar se esta mistura não irá afetar o desempenho narrativo do game. É um pensamento justificado, já que vimos isso acontecer em jogos que tomaram caminhos similares, como *Titanfall* ou *Battlefield 4*, nas quais a narrativa era tratada apenas como uma desculpa para inserir o jogador em um espaço no qual pudesse jogar com os amigos.

A presença de uma história interessante sempre foi o que diferenciou *Call of Duty* de outros jogos do gênero e, pelo que foi dito, isso não deve mudar. Mark Lamia, da Treyarch, garante que a história de *Black Ops* sempre foi sombria, surpreendente e você nunca sabe aonde ela vai te levar – basta lembrar de momentos icônicos, como o interrogatório de Maison no primeiro game ou a Menendez na sua continuação.

"Eu gosto de pensar que a narrativa de *Black Ops 3* traz todos estes temas juntos de um jeito sombrio, perturbador e surpreendente. Então acho que os jogadores vão curtir muito. Continuará sendo uma campanha interessante, repleta de revelações e reviravoltas", disse ele.

Apesar das preocupações, a campanha cooperativa tem recebido elogios daqueles que a testaram e prometem dar um fôlego novo à série, dando mais ênfase para o fator replay sem perder o foco narrativo.



Mark Lamia

OS ESPECIALISTAS MANDAM

O modo campanha bem alinhado sempre foi um dos diferenciais de *Call of Duty*, mas o multiplayer sempre foi o responsável pela sua legião de fãs e *Black Ops 3* também traz mudanças interessantes nesse modo. Assim como na Campanha, os Especialistas são o grande destaque do modo

“Nós queremos que os jogadores tenham na campanha a mesma experiência social que eles amam no modo Multiplayer ou no modo zumbi”

Mark Lamia

competitivo e, quando iniciamos o game, já temos quatro classes disponíveis de um total de nove (o restante pode ser destravado conforme nosso nível aumenta). Embora ainda não tenhamos tido a chance de ver todas estas classes em ação, cada uma tem um estilo próprio.

Curiosamente, boa parte desses guerreiros são mulheres, o que dá um toque especial ao game.

Em termos de estrutura, pense nos Especialistas como os “heróis” de *League of Legends*. Embora eles deixem o game com um estilo similar ao de um MOBA, isso parece ter sido feito de forma sutil, sem tirar a essência do multiplayer que os fãs da série aprenderam a amar.

Mesmo escolhendo classes muito definidas, ainda poderemos construir um soldado “só nosso” devido ao alto nível de personalização do game. Antes de entrarmos em combate poderemos levar até 10 equipamentos ao campo de batalha, entre armas, vantagens, acessórios e granadas, o que permite que criemos um soldado diferente do que é utilizado pelos outros jogadores da partida.

ESPECIALIDADE DE CLASSE

O que realmente fará a diferença durante os embates, no entanto, são as características especiais de cada classe. Cada Especialista tem uma habilidade ativa, na forma de uma arma com um grande poder destrutivo, e um poder passivo que lhe confere vantagens no campo de batalha. Mas, calma, pois a vida não é fácil e essas habilidades não podem ser usadas a esmo, somente sendo acessadas quando o jogador preenche um medidor que vai sendo completado conforme eliminamos os inimigos ou cumprimos objetivos durante a partida.

É um trabalho que promete ser extremamente recompensador pois, mesmo que durem um tempo limitado, quando acessadas, essas vantagens tornam nossos soldados verdadeiros predadores cibernéticos.

A classe Outstriker, por exemplo, promete espalhar o terror com seu arco explosivo, além de poder enxergar a posição dos inimigos.



A VOLTA DOS MORTOS-VIVOS

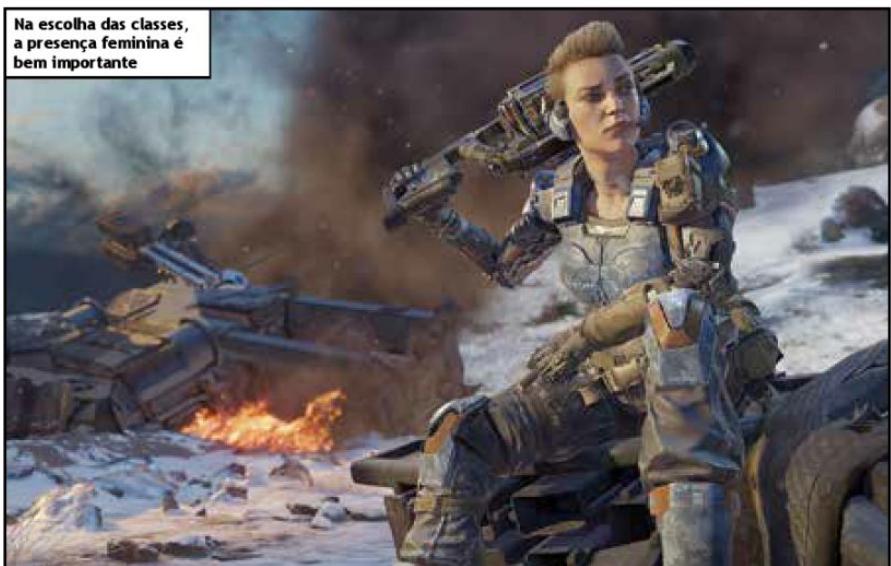
Black Ops 3 também terá um modo com zumbis. Intitulado Shadows of Evil, ele levará o jogador até a cidade fictícia de Morg City, no ano de 1940. Assim como a campanha principal, o modo oferecerá suporte cooperativo para até quatro jogadores, que controlarão personagens muito bem definidos. Sabe aquela história de que a campanha do game lembrava *Destiny* e o multiplayer tinha um cheirinho de *Titanfall*? Pois o modo zumbi do game segue mais o estilo *Left 4 Dead*.

O investimento nesse modo não foi pequeno, já que cada um dos personagens jogáveis conta com atores de peso. Jeff Goldblum (*Jurassic Park*) é Nero, um mágico perito em facas; Ron Perlman (*Hellboy*) interpreta o boxeador Campbell; Neal McDonough (*Minority Report*) é o policial Vincent; e Heather Graham (*Se Beber Não Case*) será a dançarina Jessica.

Cada um dos protagonistas de *Shadows of Evil* possui um passado misterioso, que será apresentado ao longo da campanha. Porém, pelo que vimos até aqui, podemos dizer que esses heróis não foram necessariamente bons samaritanos.

Então, prepare-se para enfrentar hordas de zumbis sedentos por sangue, além de outras criaturas nem um pouco amigáveis, como demônios de três cabeças e esquadrões de criaturas voadoras, afinal esses tipos de inimigo não podem faltar em um jogo do gênero. Mas não precisa ficar preocupado, meu amigo, pois além de um ótimo repertório de armas, você também terá acesso a alguns poderes que o ajudarão a enfrentar essas hordas infernais.

O modo zumbi passou a ser um dos aspectos mais esperados da franquia *Call of Duty* e, pelo que vimos até agora, *Shadows of Evil* promete fazer a cabeça dos jogadores – ou fazê-los perder a cabeça. O que vier primeiro.





gos na área de forma mais efetiva, com a habilidade Pulse Vision.

Resta saber se essas novas habilidades não serão aproveitadas pelos jogadores para desbalancear o game, como a habilidade que permite ressuscitar, durante um curto intervalo, para se vingar posteriormente do inimigo que o matou. Entretanto, a Treyarch está de olho nesse aspecto e, pelo que pudemos conferir do multiplayer, os embates estão bem平衡ados - embora, como tenha dito, ainda não pudemos ver todos os Especialistas em ação.

Embora estejamos falando sobre novos personagens, habilidades especiais

“Usar um pouco do sistema multiplayer no modo de campanha é uma grande mudança em relação à estrutura de campanha que usávamos no passado, que era baseada em momentos cinematográficos”

Jason Blundell

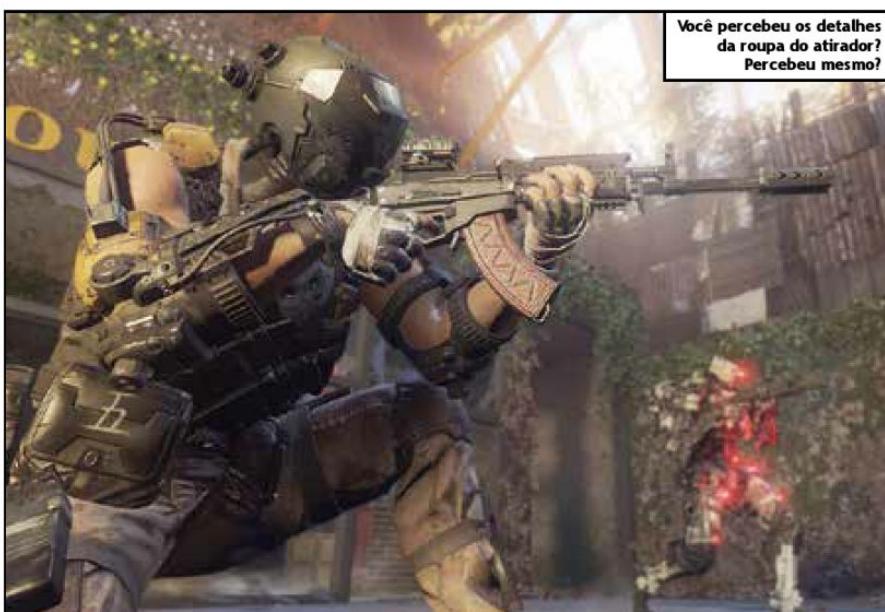
e outras novidades, nenhuma desses elementos parece ter tirado o aspecto que o multiplayer de *Call of Duty* sempre teve. Apesar das mudanças, quando você entrar no campo de batalha, vai ver que o modo competitivo continua mantendo a essência da franquia.

Andar pelos cenários enquanto enfrentamos nosso inimigos ainda é muito prazeroso e, se o modo campanha me lembrou *Destiny*, o multiplayer traz claras influências de *Titanfall*. Mesmo que o game traga um fator vertical muito menor do que o visto no título da Electronic Arts, nossos jogadores se movem de maneira semelhante, hora correndo pelas paredes, hora dando saltos sobre-humanos com a ajuda de jetpacks.

Algumas dessas movimentações já tiveram sido usadas em *Advanced Warfare*, mas aqui elas acontecem de forma mais fluida. Nossos pulos duplos são mais fáceis de serem controlados e podemos andar pelas paredes por um tempo maior, percorrendo o cenário rapidamente e explorando suas várias facetas, já que agora também podemos percorrer partes submersas.

A VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

As mudanças são muitas, porém, a facilidade com que os novos comandos são incorporados no game deve fazer com que os jogadores de longa data não demorem muito para se habituar às novas possibilidades. Velhos conhecidos dos jogadores



também estão de volta e irão ajudar na familiarização, como os famosos Killstreaks, que causam bastante impacto nas partidas quando acessados, como um drone que indica a posição dos adversários ou um destruidor bombardeio aéreo.

Após o fim de cada partida, voltamos para a área de descanso e, se passamos de nível, ganhamos Tokens para destravar novos Especialistas, uma segunda habilidade, novas armas, perks ou equipamento variados. Também podemos personalizar nossas armas e acessórios, pois também podemos pintá-las, dando-lhes uma aparência especial e as diferenciando de qualquer outro armamento utilizado no game por outros jogadores.

SERÁ QUE A SÉRIE ESTÁ SATURADA?

Falar de *Call of Duty* é uma tarefa difícil. A série já vendeu mais de 200 milhões de unidades e faturou mais de US\$ 10 bilhões em todo o mundo, o que a coloca no ranking de uma das franquias mais bem sucedidas da história dos games. É um feito ainda mais espantoso quando vemos que a série tem apenas 11 anos de vida e, devido ao tamanho que alcançou e a sua estrutura atual, compará-la com qualquer outra série seria um desperdício de tempo.

Dizer que a franquia está estagnada e caindo na mesmice é apenas uma meia verdade. *Call of Duty* já não vende tanto quanto vendia, porém, quando se fala isso de uma série que é a campeã disparada de vendas, isto não quer dizer muita coisa. É pouco provável que um título da série alcance novamente as mais de 30 milhões de unidades vendidas de *Modern Warfare 3*, mas vale lembrar que o último game da franquia passou os 20 milhões de unidades vendidas, o que o deixa muito longe de um título "estagnado".

A Activision parece saber disso, já que claramente pensa com cuidado sobre cada



UM TEMPINHO A MAIS DE TRABALHO

Em 2008, após o lançamento do primeiro *Modern Warfare*, *Call of Duty* se tornou uma franquia anual. Infinity Ward e Treyarch dividiam a franquia: uma desenvolvia um jogo, a outra lançava o produto no mercado. Era um ciclo de desenvolvimento de aproximadamente dois anos para cada título, o que, considerando os padrões atuais, é um tempo curto para se desenvolver um jogo de grande porte. Mas isso mudou no ano passado, com *Advanced Warfare*, que desenvolvido pela Sledgehammer Games trouxe um pouco mais de tranquilidade aos estúdiros, que ganharam um ano a mais para desenvolver seus títulos.

Segundo a Treyarch, esse tempo foi essencial para que *Black Ops* pudesse ser feito. Segundo o diretor de multiplayer do estúdio californiano, Dan Bunting, o tempo extra deu tranquilidade para que o estúdio pudesse experimentar mais e assim desenvolver novas ideias, principalmente no modo multiplayer.

"O primeiro ano de trabalho neste modo foi gasto apenas em três mapas, que foram criados em estruturas completamente diferentes para que o time pudesse prender como mapas diferentes se comportavam em diferentes níveis de combate e com a utilização de diversas mecânicas", disse ele. "Para o multiplayer, este ano extra foi essencial. Não seríamos capazes de arcar com os riscos que estamos correndo agora com um ciclo de apenas dois anos."

passo dado com sua "galinha dos ovos de ouro". A produtora parece manter as desenvolvedoras sobre controle, para que elas mantenham a franquia em um terreno seguro, já que, com exceção do primeiro *Modern Warfare*, ela passou por poucas mudanças, mantendo sua estrutura intacta e trazendo apenas algumas pequenas inovações entre um título e outro.

Mas reclamar disso é reclamar da própria indústria de games e, arrisco dizer, da

própria comunidade gamer, que "vota" com sua carteira e parece gostar do ritmo tomado pela série, uma vez que continua comprando seus jogos de forma massiva. O ritmo de evolução de *Call of Duty* é lento, mas contínuo, e a Activision deixa claro que não tem planos de estagnar o game.

Ao contratar uma nova desenvolvedora (arcando com os custos gigantescos de mais uma produção) e aumentar o tempo de desenvolvimento dos jogos, a publisher mostra que não tem medo de apostar alto e que está interessada no nível de qualidade dos seus jogos.

Black Ops 3 é também uma prova disso, já que ao trazer influências de diversos outros títulos, o game se mostra o maior número de inovações desde 2007, quando a série deixou a 2ª Guerra Mundial para se concentrar no presente.

Talvez agora que avance para o futuro esse seja o jogo que vai levar a franquia a outro nível. ☺



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO |
Estúdio: Treyarch | Editora: Activision |
Lançamento: Novembro/2015

TOM CLANCY EM ALTO ESTILO

Táticas, trabalho em equipe e muito poder de fogo o esperam no retorno da série: descubra aqui porque ela oferece uma experiência tão incomum e o que ela traz de tão diferente de títulos consagrados como *Call of Duty* e *Battlefield*



Desde seus primórdios, a franquia *Rainbow Six* oferece uma experiência fora do comum nos jogos de tiro em primeira pessoa. Depois de um conturbado hiato de sete anos após o lançamento de *Rainbow Six: Vegas 2*, a série retorna aos consoles e PC com *Rainbow Six: Siege*. Exibido pela primeira vez na E3 de 2014, o título foi exibido novamente na E3 e Gamescom deste ano e foi um dos grandes destaques, ao lado do estreante *For Honor* e do novo episódio de *Assassin's Creed*.

O que torna a franquia diferente de *Call of Duty* e de *Battlefield* é sua aproximação mais tática e estratégica do que vemos nas outras séries. Podemos dizer que *Rainbow Six* está para esses games como *Forza Motorsport* está para seu spin-off *Forza Horizon*, por exemplo. *Siege* se mantém fiel a esse princípio, mas tenta expandir sua influência com novas mecânicas e mais apelo ao modo multijogador.

CONHEÇA OS OPERADORES

Formado por ex-membros de esquadrões de elite ao redor do mundo, o time foi primeiramente liderado por John Terrence Clark, originário das forças especiais da CIA. A especialidade do time é de contraterrorismo e combate em espaços

fechados à curta distância. Após *Critical Hour* (2010), ele foi substituído pelo Major Domingo Chavez, também ex-CIA. Apesar de ser o título da série, apenas o diretor usa o codinome Rainbow Six.

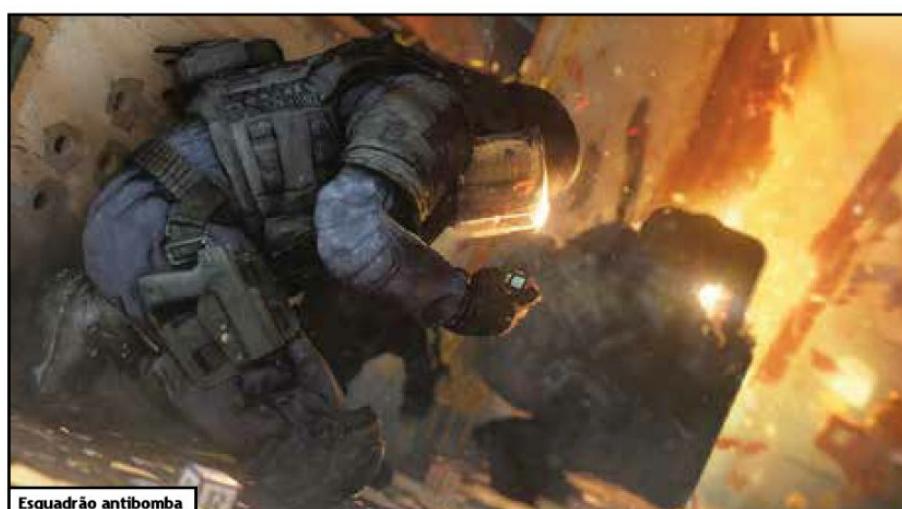
Em *Siege*, o grupo principal contará com 20 agentes disponíveis aos jogadores. Até o momento, apenas 12 foram oficialmente revelados. Desses, quatro são ex-membros do FBI, quatro do esquadrão francês GIGN e o restante da britânica SAS.

Esse é o nome dado para os agentes disponíveis: operadores. Cada um deles conta com equipamentos e habilidades

específicas, cumprindo seu papel dentro de cada missão. Confira alguns deles:

MONTAGNE O nome de guerra não foi dado à toa. O gigante francês da GIGN é o mais alto do grupo. Nos embates, ele carrega um gigantesco escudo criado na década de 1980 e quase tão veterano quanto seu dono. É a muralha que assume a primeira linha e protege seus colegas da retaguarda;

ASH A americana é expert em demolições. De criação própria, sua arma de escolha é uma espécie de lança-granadas que dispara cargas explosivas capazes de abrir





portas e paredes à distância;

SLEDGE Um dos responsáveis em abrir caminhos do esquadrão, Sledge normalmente está à frente das operações. Carregando sua marreta para derrubar paredes, ele abre novas rotas e mais possibilidades de ação.

Vale lembrar que uma nova leva de quatro operadores, alemães da GSG9, foram demonstrados em um novo trailer exibido durante a Gamescom. Quais serão eles e de quais países serão os quatro operadores finais?

DESTRUÇÃO LIBERADA!

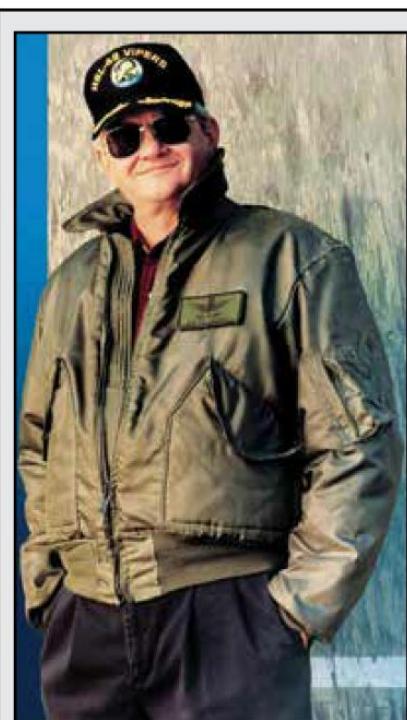
Um dos aspectos mais interessantes de *Rainbow Six: Siege* é a possibilidade de destruição e manipulação dos cenários. Já vimos esse tipo de coisa acontecer em *Battlefield 4*, por exemplo, com prédios inteiros sendo levados ao chão. Este título não conta com destruições de nível tão amplo, mas, por outro lado, traz uma gama de possibilidades bem mais extensa que o jogo de guerra da Dice.

Mas, como já adiantamos, os espaços de

combate de *Siege* serão fechados. Lugares como mansões ou bases terroristas serão comuns dentre os mapas do game. Como a locomoção neste tipo de cenário não é de fácil inserção, diversas ferramentas permitirão os jogadores abrir novos caminhos, como a marreta ou a arma utilizada por Ash.

Mas se engana quem acha que apenas de explodir paredes e portas viverão os soldados do esquadrão Rainbow. As invasões também poderão acontecer por diversos andares e, dependendo do local, até mesmo o piso pode ser "descartado" em nome de uma abordagem mais vantajosa pelo alto, se possível.

Além de todo o material explosivo citado até o momento, os terroristas e soldados da Rainbow têm uma gama extensa de bugigangas à disposição. Robôs minúsculos controlados remotamente, placas para evitar invasões pela janela, barricadas improvisadas, conjunto de arames farpados para dificultar a travessia e até mesmo os famigerados drones poderão ser utilizados para planejar e executar a invasão.



CLANCY E OS GAMES

Um dos maiores autores de livros de espionagem, Tom Clancy sempre teve uma relação muito próxima com os videogames. Em 1996, ele fundou a Red Storm Entertainment, que cuidou dos primeiros games inspirados em seus livros. O estúdio seria comprado posteriormente pela Ubisoft, que deu continuidade às séries.

Uma de suas obras literárias mais conhecidas, *Caçada ao Outubro Vermelho*, ganhou adaptação cinematográfica e um simulador para Commodore 64, em 1987. Desde então, dificilmente uma obra do autor deixou de ganhar uma versão em formato de jogo eletrônico.

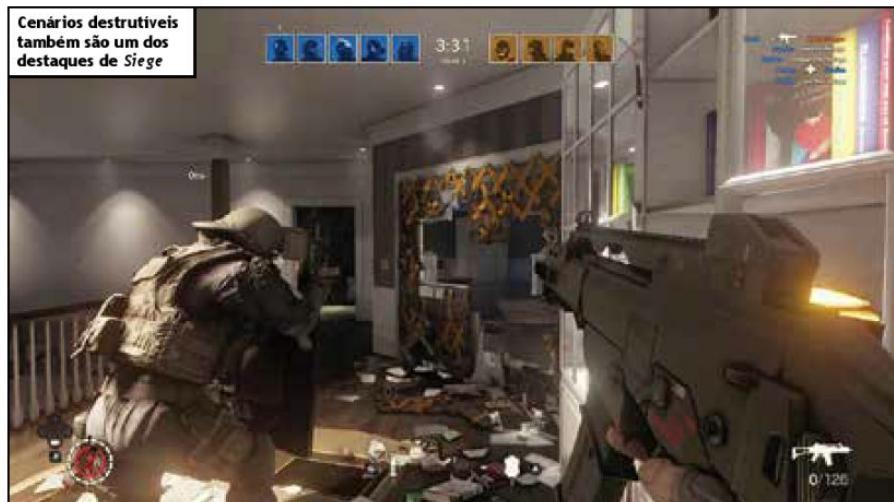
Clancy morreu em primeiro de outubro de 2013, aos 66 anos de idade. A causa da morte não foi divulgada pela família.

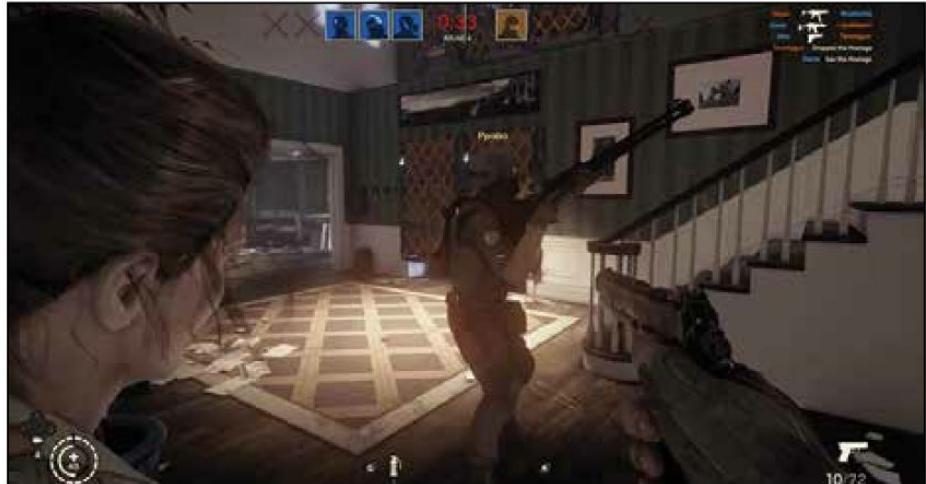
MUNDOS INTEGRADOS

Os universos de espionagem criado nas obras de Tom Clancy estão interligados: os 18 games da série se passam no mesmo mundo das outras franquias do autor, incluindo organizações como o Ghost Recon e o Third Echelon, de *Splinter Cell*.



Cenários destrutíveis também são um dos destaques de *Siege*





Os terroristas sempre reagem às suas ações: cuidado perca ser redobrado

Um dos principais aspectos de *Rainbow Six* é sua ênfase em equipes. Embora partidas nas quais um time esteja com cinco jogadores contra apenas um sobrevivente adversário sempre sejam desvantajosas em jogos de tiro convencionais, ainda é possível invocar o Rambo que há em você e levar a vitória para sua equipe.

O mesmo não pode ser dito dos jogos da franquia. Isso acontece, principalmente,

por conta da aproximação mais realista em relação aos tiros recebidos. Na maioria das vezes, você pode acabar morrendo com apenas um tiro bem disparado.

Ainda assim, aparentemente essa edição de *Rainbow Six* parece ter uma abordagem mais arcade que seus antecessores. O objetivo aqui talvez seja conseguir o equilíbrio perfeito entre a simulação realista, mas sem os pormenores que poderiam atrapalhar a experiência do gameplay. Chegando pela primeira vez à geração atual, *Siege* aposta forte nas interações multijogador.

quanto as versões para consoles irão ter de aguardar até 2016 para receber a função.

Um dos modos característicos da série estará de volta, conforme exibido na E3 deste ano. A modalidade foi expandida para *Siege*, contando com elementos similares ao que vemos em games "roguelike", como *Rogue Legacy* e *Dungeon of the Endless*.

Isso significa que a cada partida as condições serão alteradas, independente do cenário. Isso evita que os jogadores decorem os mapas, procurando fornecer uma experiência única a cada partida.

Ah, e temos os drones! Eles são a ferramenta da moda. Seja com histórias sobre inocentes drones operados por civis que acidentalmente sobrevoam áreas protegidas até mesmo a ataques não tripulados a alvos considerados terroristas em guerras no Oriente Médio, quase sempre temos alguma novidade em relação a eles. Até episódio em *South Park* eles ganharam!

Em *Rainbow Six: Siege*, eles serão comumente usados para mapear entornos dos prédios a serem invadidos, espiando falhas na estrutura, localizando inimigos ou ajudando a formar um mapa, eles terão ampla participação no game.

Outra grande aposta da Ubisoft está



MISSÃO COREIA

Dentre os 18 jogos da franquia, um deles é exclusivo para a Coreia do Sul. Lançado em 2001, *Rainbow Six: Take Down – Missions in Korea* não foi desenvolvido pela Red Storm e nem pela Ubisoft. O título utilizava o engine de *Rainbow Six: Rogue Spear* e trazia a equipe enfrentando uma ameaça desconhecida no início, mas se revelou ser ninguém menos que a temida Yakuza. O game não é considerado canônico, fazendo parte de uma linha alternativa.

Em 2011, o esquadrão conheceria as plataformas mobile pela primeira vez. Publicado pela Gameloft, *Rainbow Six: Shadow Vanguard* foi baseado no primeiro jogo da série, com gráficos e mecânicas reformuladas para o iOS, Xperia Play e Android.

DE OLHO NOS E-SPORTS

O título contará com um modo inédito na franquia: o Spectator. Comum em jogos populares nos e-sports, como *League of Legends* e o também FPS *Counter-Strike: Global Offensive*, a Ubisoft revelou que este modo foi adicionado por conta dos feedbacks dos fãs. Nele, jogadores extras podem entrar em uma partida e acompanhar pelos olhos de um dos combatentes.

Também será permitido assistir a um embate com uma visão superior, perfeita para descobrir que tipos de estratégias cada time está usando para alcançar a vitória. No entanto, o modo só estará disponível para a versão de PC no lançamento, en-

Não é a Dana Scully, mas adora dizer que é do FBI...





na Inteligência Artificial. De acordo com os anúncios, os terroristas do modo PvE (jogador contra ambiente) serão experts no cerco, podendo assumir tanto o papel de defensores quanto de atacantes.

O próprio gameplay mencionado anteriormente se foca neste aspecto, mostrando como os terroristas reagem a seu ataque e como tomam a ofensiva após tentar desarmar a bomba.

Os arquétipos assumidos pela IA são: Engineer, que usará as ferramentas disponíveis para elaborar armadilhas ou prestar suporte ao time; Roamer, procurará

RELAÇÃO ENTRE LIVRO E VIDEOGAME

Normalmente, vemos adaptações relacionadas a uma obra literária ou filme, mas raramente as duas mídias são levadas em consideração na produção. Ou seja, ou faz-se um jogo para ir "na cola" do filme ou cria-se um longa baseado apenas no jogo. Além disso, as obras podem se complementar no formato de transmídia. *Star Wars* é o maior exemplo da prática, contando com filmes, animações e HQ para contar a história da galáxia tão tão distante.

O primeiro game da série *Rainbow Six*, lançado para PC em 1998, ganhou ports para o Nintendo 64 e PS1, em 1999. Ele foi desenvolvido enquanto o autor trabalhava na obra. A maioria dos personagens permanece a mesma, mas a estrutura do time Rainbow difere entre as versões. Enquanto no livro cada time é composto de 12 soldados, a versão eletrônica contava com apenas oito. Podemos dizer que os Rainbows de Tom Clancy seguem uma linha única. E o escritor não havia fundado a Red Storm à toa!



maneiras de emboscar o seu time ou o surpreender pelos flancos; Bomber, que estará protegido da cabeça aos pés e será responsável por abrir (ou melhor, estourar) caminhos e os membros da sua equipe.

O modo não será usado apenas em missões deste gênero, mas também em

resgates e proteção de reféns ou o bom e velho mata-mata. Será que essa IA vai vingar mesmo? 🤔



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



DE VOLTA À RACOON CITY...

Depois de *Resident Evil Remake HD*, mais um clássico do GameCube está a caminho da geração atual de consoles: e o jogo da vez é nada mais nada menos que *Resident Evil Zero*. O que podemos esperar desta vez?

Lançado em 1996, o *Resident Evil* original para PlayStation marcou época, foi fenômeno de vendas devido ao seu estilo de jogo e sua abertura cinematográfica, que utilizava atores reais. O tempo passou, mas a magia da série, não: no início de 2016, vamos revisitar um dos títulos clássicos da série, *Resident Evil Zero*, que chega para completar os remakes em HD da franquia.

Essa história de "refazer" começou em 2002, quando a Capcom produziu o remake do game exclusivamente para o GameCube, da Nintendo. Com gráficos renovados e pequenas alterações no enredo, o jogo mais uma vez foi um sucesso de vendas e de público, pois trazia a velha fórmula atualizada para os padrões gráficos da época. E realmente ficou muito bonito!

Naquele mesmo ano, a Capcom lançou *Resident Evil Zero*, um jogo inédito, com Rebecca Chambers como protagonista. Ela havia aparecido no primeiro título da franquia, ajudando Chris Redfield em alguns momentos do jogo. A história se passa um pouco antes dos eventos de *Resident Evil*, e termina exatamente onde o primeiro game começa, na floresta, correndo em direção à mansão Spencer.

VOCÊ É A REBECCA

O jogador assume o controle de Rebecca Chambers, que é enviada juntamente com o time Bravo da S.T.A.R.S. para investigar assassinatos em série nas montanhas Arklay,



nos arredores de Racoon City. Após sofrer uma pane, o helicóptero do esquadrão é forçado a pousar na floresta. E é aqui que a ação começa.

Graficamente, o jogo já era muito bonito. Na versão em HD, terá novas texturas em alta resolução, que foram feitas totalmente de zero, incluindo suporte à resolução 1080p tanto no PS4 quanto no Xbox One. O jogador também poderá optar por jogar no formato de tela original (4:3) ou em wide-screen (16:9). Os personagens terão uma nova modelagem, mais moderna, e texturas muito mais definidas.

Ele também está um pouco mais refinado que *Resident Evil Remake HD*. Na parte sonora, terá suporte ao surround 5.1, o que é ótimo para quem for jogar utilizando um home-theater. As vozes originais dos personagens foram mantidas, mas desta vez em HD: elas transmitem muito mais emoção.

Os controles estão fiéis ao original, no velho estilo "controle-tanque" que todo fã de *Resident Evil* adora, no qual você anda para a frente e as laterais giram o personagem. E também terá a opção de controle alternativo, similar ao que a Capcom fez em *Resident Evil Remaster HD*, em que o personagem vai se mover para a direção que você pressionar o analógico.

Além de Rebecca, você precisará colaborar com o prisioneiro Billy Coen, alternando entre os dois para resolver quebra-cabeças do enredo. O game também contará com um novo modo de jogo que agradará aos fãs, segundo a Capcom: o Wesker Mode. Nele, você controlará Alber Wesker no lugar de Billy Coen e ao lado de Rebecca. Wesker, que estará fortalecido pelo vírus Uroboros, terá poderes sobrenaturais, como supervelocidade, olhos vermelhos e teletransporte.



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO |
Estúdio: Capcom | **Editora:** Capcom | **Lançamento:** Janeiro/2016



Compare as mudanças entre o HD Remaster (esquerda) com o original (direita)

A MELHOR MANEIRA
★ DE IR PARA A GUERRA ★
É FICANDO NO SEU SOFÁ.



POR
R\$ 149,90
CADA

OS MELHORES GAMES ESTÃO NA SARAIVA.

GARANTA A EDIÇÃO GOLD NAS SARAIVAS EM TODO
O BRASIL OU ACESSE **SARAIVA.COM.BR**



Saraiva

Estes produtos encontram-se disponíveis para venda em nosso site saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física e virtual. Consulte antes de comprar.

HITMAN

» Filipe Siqueira

MUNDO DOS ASSASSINATOS

O cinema outra vez trabalha lado a lado com os games para emplacar um jogo que ajuda a divulgar um filme – e vice-versa. Mas dessa vez a Square Enix promete que este assassino vai ser definitivamente o maior de todos!



Um agente careca, identificado apenas por um número (47) veste um roupão de paciente de hospital em uma instituição de tratamento fria e aséptica, localizada na Romênia. O agente recebeu treinamento especial e tem um código genético alterado, fruto dos sonhos do cientista Dr. Otto Wolfgang Ort-Meyer em criar o "assassino perfeito". O DNA de 47 é a mistura do código biológico de cinco combatentes da Legião Estrangeira conhecidos internacionalmente no submundo do crime organizado. Ele foge da instituição após atirar nos funcionários com estilingues improvisados.

Com a fuga, inicia-se uma das jornadas mais importantes e subestimadas da história recente dos games. Protagonista da série *Hitman*, o maior assassino do mundo é uma das principais influências de franquias como *Assassin's Creed* e *Dishonored*, que se apropriaram com elegância dos elementos stealth sem tirar o pé da ação e uma história ampla de fundo. O Agente 47 é o integrante mais eficiente da Agência Internacional de Contratos (ICA, na sigla em inglês), a mais importante empresa de assassinatos do planeta, que

mantém contratos milionários com grandes grupos criminosos e governos de todos os continentes.

Para qualquer fã da franquia, esse tipo de informação básica pode parecer lugar-comum, mas deve ser relembrada porque a IO Interactive – a desenvolvedora responsável pela série – promete chacoalhar tudo que sabemos do Agente 47 no novo game, intitulado apenas como *Hitman*. Aliás, ela já fez coisa parecida quando deu uma revisitada em sua mitologia e fechou questões em aberto em *Blood Money*, lançado em 2006.

ESCONDENDO O JOGO

Existe toda uma preocupação em esconder informações sobre o novo game (vamos chamá-lo de "Novo *Hitman*", OK?). O slogan do pôster principal do jogo

(que acredita-se que ilustrará a capa) diz apenas que "Entraremos em um Mundo de Assassinatos". Há um rompimento com o passado, quando a Agência Internacional de Contratos tem suas vísceras criminais expostas e os antigos empregadores de 47 são todos mortos.

Mas o que se pode esperar do novo *Hitman*? Muita coisa, uma vez que ele foi descrito pela Square Enix como o "mais ambicioso game da história da franquia" e ninguém tem razões para duvidar disso. *Absolution* foi onde 47 atingiu o ápice de suas mecânicas, em que fases ofereciam diversas possibilidades de eliminar seus alvos, sem focar-se apenas na dicotomia "fazer tudo no modo stealth ou matar a todos" que jogos como *Splinter Cell* oferecem.

Nos mapas de *Hitman*, as coisas às vezes se mostram mais complicadas, cada

O desafio profundo que esse *Hitman* 2015 enfrenta é manter os vários pontos positivos de uma série seminal e eliminar as arestas irritantes do game anterior – principalmente quando você é caçado pela polícia

sala é um desafio novo e mistérios sobre o passado do personagem e da Agência podem ser revelados sem a menor cerimônia.

Mas em um quesito o quadro geral precisa melhorar: a história. Até *Blood Money*, o enredo seguiu muito bem, mas a IO decidiu diminuir a importância de 47 como personagem central da história, provavelmente para preservar o caráter introspectivo e misterioso do assassino e evitar desgastes na franquia a longo prazo. *Absolution* se tornou insosso em termos de trama, mesmo possuindo um gameplay capaz de duelar com as melhores franquias stealth do mundo.

É esse tipo de desafio profundo que esse *Hitman* 2015 enfrenta: manter os vários pontos positivos de uma série seminal e eliminar as arestas irritantes do game anterior, principalmente quando você é caçado pela polícia.

Para superar esses obstáculos, a IO preparou bastante munição para deixar os jogadores salivando. Entre os detalhes revelados pelo estúdio se destacam "cenários gigantescos", que segundo a empresa "serão de seis a sete vezes maiores que os maiores níveis de *Absolution*". Cada fase será um minimundo completamente aberto e livre para ser explorado. Também teremos cerca de 300 personagens importantes não-jogáveis com rotinas e inteligência completamente diferentes.

SEGUINDO SEU INSTINTO

A IO foi rápida em dizer que devemos dar adeus aos checkpoints de *Absolution*, que deixaram os jogadores mais perfeccionistas com raiva ao substituírem o sistema de saves livres da franquia. Muitos esperam que o modo Instinto (que num resumo rápido é similar ao modo Detetive de Batman, na série *Arkham*) siga o mesmo destino, mas é pouco provável que isso ocorra, principalmente por ele poder simplesmente



HOLLYWOOD VOLTA A HITMAN

O Agente 47 também está prestes a voltar aos cinemas, mesmo que o filme *Hitman*, de 2007, não tenha sido um sucesso. O principal problema da película era ter como atrativo apenas um coquetel exagerado de violência e uma trama que tentava sintetizar toda a trajetória de 47 até então – e ainda buscava dar alguma moralidade ao sujeito, que faltava em todas essas "missões".

O Agente 47 é um anti-herói e esse tipo de protagonista não necessita de fundos melodramáticos para funcionarem. O desvio na concepção do personagem mostra justamente o maior ponto fraco de Hollywood: querer nivelar os filmes por baixo.

O novo filme, intitulado *Hitman: Agent 47*, tenta justamente reverter essa sina. Mas provavelmente encararemos outra decepção: na tela grande, 47 parece um personagem completamente adrenalínesco, capaz de explodir cidades inteiras para eliminar seus alvos e apagar problemas do próprio passado, ao invés do estrategista frio e onipotente apresentado com tanto cuidado nos games.

Quem passou ao largo do primeiro filme, provavelmente também deve fazer o mesmo com este, cujo maior destaque provavelmente é a presença de Rupert Friend, que é bem mais parecido com 47 que Timothy Oliphant, que estrelou o longa anterior. Uma pena, nas mãos da Netflix ou HBO, o personagem poderia ganhar uma série dramática à altura.

ser deixado de lado e ajudar novatos nos momentos mais cascudos da jogatina com dicas importantes.

O trailer do novo *Hitman* foi uma forma de a IO afirmar em definitivo que o esforço maior por trás desse game envolve ser onde o Agente 47 atingirá o topo em termos de história e mecânicas de furtividade e assassinato. A introdução do vídeo frisa

que existe um "submundo de assassinatos e conspirações políticas globais". Também somos apresentados a um dos alvos dele, Viktor Novikov, que parece estar em um leilão em uma sociedade secreta do Leste Europeu.

Entendemos como é possível matar Novikov de tantas maneiras quanto sua imaginação permitir – envenenando a vodka, esquartejando com um machado, explodindo o teto sobre a cabeça dele ou explodindo a cabeça com um tiro certeiro de sniper são apenas as formas mostradas pelo trailer.

Com a responsabilidade continuar a renovação da série, esse novo *Hitman* promete fazer exatamente o que os jogadores esperam: inovações stealth, história impressionante e novas formas de matar alvos que nem sabem que são espreitados pelo maior assassino do mundo. A IO Interactive já conseguiu antes e não duvidamos que conseguirá de novo.

Poucas imagens foram divulgadas até agora, mas o novo *Hitman* deve ter um gameplay com este visual



Plataformas: PC, PS4, X | **Estúdio:** IO Interactive | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** Dezembro/2015



PALADINS

▶ Fellipe Camarossi

PÁREO DURO PARA OS RIVAIS

Estúdio Hi-Rez, conhecido pelo grandioso Smite, investe agora em arenas de batalha online prometendo um tiroteio desenfreado e colorido, com efeitos especiais até mesmo nos mais simples disparos de armas. Será que funciona?



Em um mar de jogos de tiro em primeira pessoa que seguem a mesma fórmula, é sempre bom ver algo que foge do padrão. Isso tem se tornado tendência nos últimos anos, como podemos ver em casos como *Team Fortress 2* e, mais recentemente, *Overwatch*. É nessa mesma onda que o estúdio americano Hi-Rez, conhecido por desenvolver o MOBA *Smite*, anunciou *Paladins*, um jogo que mescla mecânicas das arenas de batalha online e tiroteio desenfreado, criando uma mistura que dará trabalho para a concorrência.

A proposta de *Paladins* é ser gratuito para jogar, com transações in-game, que consiga entreter e divertir criando novas mecânicas dentro do já conhecido gênero de first-person shooter. Sentimos isso logo de cara ao ver as imagens brilhantes e cheias de cores, charmosas e cativantes com o belo uso de cel-shading para esbanjar uma arte única, esperada de jogos de aventura e exploração, mas não de tiro.

No jogo, teremos dois times se enfrentando pela conquista de territórios. Cada esquadrão deverá desolar os domínios de seu adversário para conseguir expandir

sua área, e o vencedor é definido pela sinergia. Os mapas são colossais, cheios de planos geográficos que exigem tática para conseguir se aproveitar das armas dos personagens e conseguir levar a melhor, seja no mano a mano, seja com o suporte de seus parceiros.

Outro destaque vai para os personagens, carismáticos e caricatos, com aparências inusitadas para o estilo de jogo. Todos contam com suas próprias armas e habilidades únicas, além de ter acesso a uma montaria que ajude a se locomover no campo de batalha. Vale lembrar que quando você monta, a jogatina muda para terceira pessoa.

DIFERENTES VELOCIDADES

O que torna o game ainda mais especial está nos seus detalhes. Enquanto estamos acostumados com armas de fogo normais, com um intervalo ínfimo entre o puxar de um gatilho e o perfurar de um coração, aqui as armas usam uma munição especial, brilhante e chamativa. Cada arma tem uma velocidade de disparo diferente, mas praticamente todas podem ser desviadas se

movendo da maneira correta, o que cria um dinamismo interessante na troca de tiros nos embates.

Outro fator é o uso de cartas, que adiciona uma pegada de TCG (trading cards game) na brincadeira. As estampas que se pode escolher antes de partir para a porrada definem uma série de vantagens e desvantagens, ganhando habilidades que podem mudar todo o rumo do embate. Elas também possuem diversos rankings que progridem durante a contenda, então pode ser útil deixar uma carta de molho no começo para usá-la com mais poder em momentos decisivos.

Paladins promete ser um jogo e tanto para 2016, com uma jogabilidade que mistura a de outros diversos gêneros e faz uma combinação que parece entreter.

Ficaremos de olho, pois parece que o jogo de tiros da Blizzard pode enfim ter encontrado um oponente à altura. E vence aquele que cativar mais o jogador! ☀



Plataformas: PC, PS4, X0 | Estúdio: Hi-Rez | Editora: Hi-Rez | Lançamento: Início de 2016

GREATNESS AWAITS®

FABRICADO NO BRASIL COM 1 ANO DE GARANTIA.



Preço Sugerido

R\$ 2.599,00

PlayStation PS4

XENOBLADE CHRONICLES X

▶ Pedro Sirna

PÁREO DURO PARA OS RIVAIS

Com um mapa que promete ser cinco vezes maior do que o de *GTA V*, o J-RPG de ficção científica continua a saga incrível de *Xenoblade Chronicles* e nos leva a uma aventura intergaláctica ambientada no longínquo ano de 2054



Revelado pela primeira vez em janeiro de 2013, em um vídeo do Nintendo Direct, *Xenoblade Chronicles X* logo chamou a atenção. Era um jogo lindo, com um mundo vasto para explorar, repleto de criaturas enormes e combates intensos. Quase três anos depois da data de divulgação, vamos enfim conferir se as expectativas se tornarão reais e se o game irá figurar no topo da lista dos maiores destaques do Wii U para 2015, como prometido.

O título é um J-RPG de ficção científica, "sequência espiritual" do primeiro *Xenoblade Chronicles*, lançado originalmente no Wii, mas que tem versão para New 3DS. A história se passa no ano de 2054, quando duas raças alienígenas se enfrentam no espaço próximo da Terra e acabam atingindo nosso planeta. Ameaçados de extinção, os humanos são obrigados a evacuar seu lar em enormes naves rumo a novos mundos. E é em um desses mundos que a história acontece.

O game tem como palco central o planeta Mira, que é dividido em cinco continentes com cenários variados, incluindo flores-

tas, vulcões, pântanos, desertos, neve, selva e uma metrópole chamada New Los Angeles, composta por áreas residenciais, comerciais, industriais e militares. Todas as regiões somadas correspondem a um único mapa imenso, de 400km², cerca de cinco vezes o tamanho do mapa explorável de *GTA V*, para efeito de comparação.

O tempo de duração da campanha também é gigantesco: mais de 300 horas de conteúdo, segundo o diretor Tetsuya Takahashi. A contagem foi o tempo investido pelo próprio Takahashi para explorar todo o conteúdo do game, que rodará em resolução de 720p (HD), e será jogável por meio do Gamepad do Wii U, do Pro Controller ou através de um teclado com entrada USB.

MUNDO DOS ROBÓS GIGANTES

Para aventurar-se neste vasto universo, os jogadores poderão andar a pé ou controlar robôs gigantes chamados Skell, nitidamente inspirados em *Transformers* e capazes de se transformar em veículos terrestres ou aéreos. Além de servirem como meio de transporte para explorar o mundo de forma mais

efetiva, os robôs também serão usados para combater as criaturas extraterrestres de Mira, que variam de pequenos insetos a dinossauros colossais.

O sistema de batalha, aliás, é baseado no primeiro *Xenoblade*, com um foco maior na ação e na estratégia. Entre as características, estão habilidades ofensivas e defensivas denominadas Arts, auto-ataques e um sistema de Soul Voice, no qual os personagens liberam diálogos entre si, garantindo um bônus nos status. O posicionamento também será importante e poderemos atacar os inimigos a partir de várias direções com armas de corpo a corpo ou de longo alcance.

No que tange ao modo online, *Xenoblade Chronicles X* terá missões cooperativas para esquadrões de quatro jogadores, além de um sistema de troca de itens e informações para até 32 pessoas. Não há nenhuma confirmação sobre um modo competitivo, mas novidades ainda podem surgir. ☺



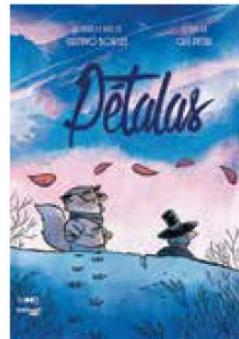
Plataforma: Wii U | Estúdio: Monolith Soft | Editora: Nintendo | Lançamento: Dezembro /2015

AS HQS NUNCA MAIS SERÃO AS MESMAS!



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 PRODUZIREM HISTÓRIAS COM 3 PÁGINAS, 2 PERSONAGENS E 1 FINAL SURPREENDENTE.



PÉTALAS

HISTÓRIA DE UMA FAMÍLIA DE RAPOSAS CUJA VIDA É TRANSFORMADA PELA CHEGADA DE UM ESTRANHO VISITANTE NO INVERNO. GUSTAVO BORGES JÁ PUBLICOU DOIS LIVROS INDEPENDENTES COM SUAS SÉRIES A "ENTEDIANTE VIDA DE MORTE CRENS" E "EDGAR".



MINECRAFT COMICS #1

NESTE PRIMEIRO EPISÓDIO, HEROBRAINE SALVA UM ESTRANHO DE UM ATAQUE DE ZUMBIS. O ESTRANHO SE CHAMA JACK. JUNTOS, OS DOIS HERÓIS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TESOURO EM UM LENDÁRIO DUNGEON.



MINECRAFT COMICS #2

NO SEGUNDO EPISÓDIO, ELES PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TEMPLO NA SELVA. DESTA VEZ, HEROBRAINE E JACK GANHAM A COMPANHIA DA MISTERIOSA ARQUEIRA AELLA PARA A JORNADA. ADIVINHE O QUE ELES ENCONTRAM NO TEMPLO?



MINECRAFT COMICS #3

NESTE TERCEIRO EPISÓDIO, NOSSOS HERÓIS VÃO PARAR EM UM NINHO DE ARANHAS, EM UMA MINA ABANDONADA. O PROBLEMA É QUE ELES NÃO IMAGINAVAM QUE HÁ UM ZUMBI MUTANTE QUE ATERROZIZA O VILAREJO LOCAL, MATANDO ALDEÕES À LUZ DO DIA!



MINECRAFT COMICS #4

ARANHAS GIGANTES ESTÃO ATERROZIZANDO A REGIÃO. UMA BRUXA CHAMADA AZULÉA É A RESPONSÁVEL POR ESSAS MONSTROSIDADES. É HORA DE HEROBRAINE E JACK SE JUNTAREM A AELLA PARA DESTRUIR OS MONSTRENGOS E A BRUXA HORRIPILANTE.

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

THIS WAR OF MINE: THE LITTLE ONES

» Fernando Souza Filho

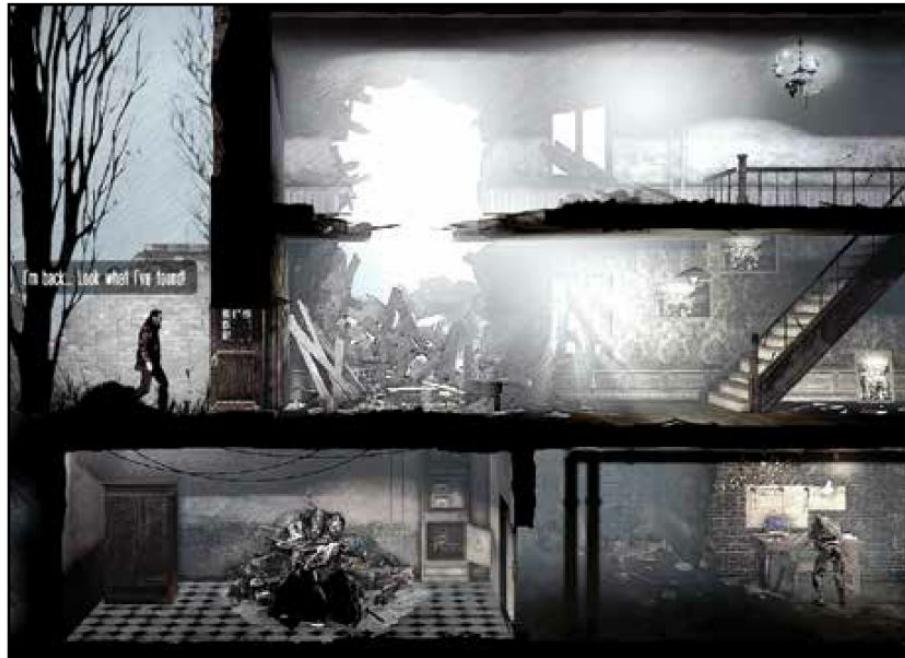
GUERRA SEGUNDO OS KIDS

A proposta dos desenvolvedores poloneses de mostrar a guerra sob a ótica das crianças resultou no brilhante game do ano passado, mas agora recebeu melhorias e uma versão renovada para a nova geração de consoles

Em uma guerra, a primeira vítima é a verdade. A segunda, a infância.

E é justamente com a abordagem da guerra sob a ótica das crianças que o excelente game indie *This War of Mine* foi lançado para PC, em 2014. O impacto foi imenso e os desenvolvedores aproveitaram para fazer uma campanha benéfica para a ONG War Child, que ajuda crianças refugiadas sírias – e quem acompanhou a tragédia das crianças sírias no início de setembro último sabe como o assunto dos refugiados é extremamente delicado nos dias de hoje. Agora, o game recebeu um banho de tecnologia da next gen, ganhou o subtítulo *The Little Ones* e sai em janeiro para Xbox One e PlayStation 4.

Desenvolvido pelo estúdio indie 11 Bit (que também fez *Anomaly*), da Polônia, e lançado pela Deep Silver, o jogo impressiona pelo belíssimo visual, pelo enredo emocionante e pela trilha sonora extraordinária. De um certo modo, são os mesmos elementos que também se destacaram em *Valiant War: The Great War*, brilhante lançamento da Ubisoft, do ano passado, que também abordava as guerras sob uma ótica diferente.



This War of Mine: The Little Ones já impressiona de cara pelo fantástico trailer, com trilha sonora do grupo norte-americano The Offspring. Isso não chega a ser nenhuma surpresa nos lançamentos da Deep Silver, que sempre investiu em trailers

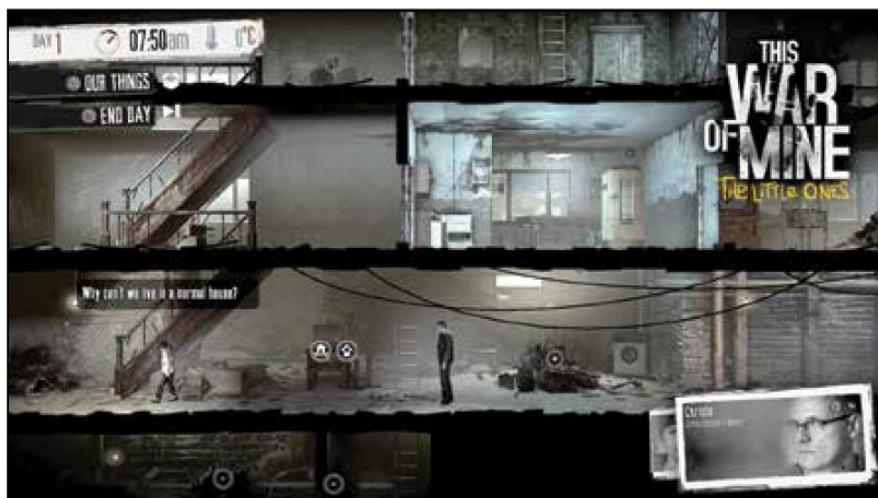
chamativos, como os de *Dead Island*, por exemplo, lançado em 2011.

A ação explora as dificuldades de sobrevivência em tempos de guerra e como uma criança vê esse cenário todo. A ideia do jogo é mostrar que, mesmo na guerra, as crianças continuam crianças: elas riem, choram, brincam e veem o mundo de uma forma diferente. Além de se preocupar com a sobrevivência, você terá que trazer de volta a criança dentro de si para entender como proteger os "pequenos".

Você precisará cuidar dos "pequenos", educá-los e formar laços emocionais enquanto luta para sobreviver neste mundo.

"Tínhamos esse conceito todo desde o início do projeto. Quando a Deep Silver nos deu a oportunidade de desenvolver a versão para consoles, decidimos expandir nosso projeto e estamos ansiosos pra ver a reação dos fãs", disse Michal Drozdowski, diretor de criação do estúdio 11 Bit.

O fato é que esse trabalho do estúdio polonês já era sensacional na versão para PC, porém, mal podemos esperar para ver como ele ficará nos consoles da nova geração. Tudo isso ao som de Offspring no telão, é claro! ☺



“Tínhamos esse conceito desde o início. Quando a Deep Silver nos chamou pra desenvolver a versão para consoles, decidimos expandir nosso projeto”

Michał Drozdowski

Plataformas: PS4, XO | Desenvolvedora: 11 Bit | Editora: Deep Silver | Lançamento: Janeiro/2016

PREPARE-SE PARA O FUTURO!

Fallout 4



por apenas:
R\$ 249,90

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

Televendas
4002-3050

HARD WEST

▶ Fernando Souza Filho

FAROESTE, RPG E TERROR

Inspirado em *Xcom* e até em *Heroes of Might and Magic*, novo projeto do estúdio indie polonês CreativeForge enche o Velho Oeste de demônios e rituais satânicos malucos para nos contar uma história nada convencional

Não dá para esconder a inspiração na série *Xcom*, pois ela é óbvia demais. Porém, esse novo projeto do estúdio polonês CreativeForge também flerta com *Heroes of Might and Magic* (especialmente na mecânica dos mapas) e chegou a 4.400 apoiadores no Kickstarter (dados da primeira semana de setembro), levantando quase US\$ 95 mil de financiamento coletivo. E é assim, com um passo de cada vez, que *Hard West* já vai conquistando sua base de fãs antes mesmo de ser lançado no mercado.

Com um time de desenvolvimento que conta com profissionais que já trabalharam em *Call of Juarez*, *Dead Island* e *Shadow Warrior*, *Hard West* é um game de faroeste tático com um curioso mapa de exploração, mas tem mecânicas de jogo de aventura e até mesmo de RPG.

UM ENREDO E TANTO

Tudo começa quando uma sucessão de eventos trágicos faz o protagonista Warren apelar para elementos sobrenaturais para vingar-se de seus inimigos. São oito cenários diferentes onde você lutará para sobreviver durante 40 missões de combate baseado em turnos. Apesar da ambientação de filme de faroeste, aqui você encontrará demônios, rituais muito estranhos e cultos satânicos que trazem os mortos de volta à vida. Assustador, não?

Os embates são curtos, mas sangrentos, pois você pode derrubar um inimigo com um



ou dois tiros. Você pode usar elementos do cenário no combate: uma mesa, por exemplo, pode ser virada para servir de cobertura na hora do tiroteio. Mais faroeste do que isso, impossível: parece até um daqueles filmes setentistas do Sergio Leone!

Mas alguns detalhes são realmente interessantes. A sua sombra, por exemplo, pode ser decisiva em um combate: os inimigos podem vê-la e detectar onde você está escondido. Outro detalhe curioso são os elementos sobrenaturais, que se

fazem presente através dos pesadelos do protagonista. Warren mergulha no lado mais sombrio da alma, em um mundo de pactos sombrios com forças que estão além da compreensão humana.

Nesse contexto, com uma narrativa so-rumbática e múltiplos finais possíveis, todas as escolhas que você fizer ao longo do jogo vão se refletir em sua jornada.

A MIRA TEM QUE SER BOA

A mecânica de combate traz algumas sutilezas interessantes, como a física do ricocheteio: você pode atirar em uma plataforma de metal para a bala ricochetear e acertar pelas costas alguém que está escondido atrás de uma mesa, por exemplo. Tem que ter uma mira boa, mas o resultado é recompensador, pois a própria animação das cenas é sensacional.

Com tantos recursos legais, o jogo é bem exigente com o PC: ele só roda nos sistemas operacionais Windows 7, 8 ou 10 de 64-bit (não roda em anteriores), com um mínimo de 8 GB de RAM. Mas a beleza do visual compensa isso tudo.



Plataforma: PC | Estúdio: CreativeForge | Editora: Gambitious Digital | Lançamento: Outubro/2015

LAWBREAKERS

ALÉM DO MUNDO DE GEARS

Novo projeto de Cliff Bleszinski promete virar de cabeça pra baixo o mundo dos jogos de tiro em primeira pessoa com um sistema free to play que recompensa o jogador mais criativo – e não tem nada de *Gears of War*!

Gears of War 4 para cá, *Gears of War Ultimate Edition* para lá. Enquanto o mundo mergulha em nostalgia do clássico corre-corre da Epic, nosso sempre bem-humorado Cliff Bleszinski (*Unreal Tournament*, *Gears of War*, *Lost Planet*, *Bulletstorm*), uma das cabeças por trás do antigo carro-chefe da Microsoft, viu a oportunidade para apresentar seu novo bebê ao mundo: *LawBreakers*.

O novo projeto do mestre não sai para consoles – pelo menos em sua primeira versão. Cliff tem como objetivo virar o mundo dos FPS (tiro em primeira pessoa) competitivos de cabeça para baixo e já começa pelo modelo: *LawBreakers* será totalmente F2P (free to play) e vai recompensar os jogadores por suas qualidades inventivas e habilidade de adaptação.

OK, já ouvimos essa história antes, mas a coisa parece que vai ser no mínimo um pouco diferente. Buscando uma jogabilidade vertical e mutável, o jogo se passa no futuro do Planeta Terra, onde eventos catastróficos destruíram a Lua, transformando o planeta azul para sempre. Livre da gravidade como conhecemos, mares invadiram continentes e montanhas eclodiram em magma, criando uma nova superfície e forçando a humanidade a se adaptar a condições extremas.

Demorou, mas a raça humana se deu bem. Agora manipulando a gravidade por meio da alta-tecnologia, um futuro brilhante aparecia no horizonte, certo? Errado. A



Kitsune é uma assassina silenciosa que prefere usar lâminas do que armas de fogo

coisa deu certo sim por um tempo, mas não demorou para as grandes organizações do crime se juntassem para utilizar este novo poder em prol do crime e terror.

A resposta, entretanto, veio rápida na criação de um time igualmente equipado para punir fortemente qualquer um que quebrar a lei. Estão sentindo o clima Judge Dredd? Pois é... É nesse palco que os jogadores se enfrentam, optando por um dos lados que não apenas manipulam a tecnologia gravitacional de diferentes formas, como contam com diferentes personagens. Kitsune é a rápida assassina que dá pre-

ferência a cortes com lâminas em vez de tiros; Breacher é o expert no uso de armas de fogo; Titan, lento e altamente protegido, prefere resolver as coisas na força bruta; e Maverick, sua antítese, é o cara capaz de percorrer o cenário todo em segundos graças a seus propulsores aéreos.

PROMESSA DE CLIFF BLESZINSKI

Cliff adiantou que, além dos personagens únicos, a grande força do jogo estará nas muitas formas como os jogadores poderão percorrer as arenas, utilizando-se de cabos de aço, ejetores, escombros e até mesmo explosões criadas pelas armas de seus companheiros – ou oponentes. As partidas ocorrerão entre 10 personagens, cinco para cada lado, e o jogo deve contar com um sistema de níveis que afetará o poder de cada um dos personagens de acordo com suas ações e interações.

Apesar de bastante envolto em mistério ainda, *LawBreakers* promete ser um dos grandes títulos do gênero, que chega mais competitivo do que nunca em 2016, junto com *Battleborn*, dos gênios da Gearbox (*Borderlands*), e *Overwatch*, da eterna Blizzard (*Diablo*). Melhor impossível.

Cliff Bleszinski faz sempre questão de lembrar sua ligação com *Gears of War*



Plataforma: PC | Estúdio: Boss Key Productions | Editora: Nexon | Lançamento: Início de 2016

CRACKDOWN 3

► Thiago Ávila

UMA REVOLUÇÃO NA NUVEM

Série clássica do X360 faz sua estreia no Xbox One usando tecnologia de nuvem da Microsoft que tornará o modo multiplayer online um dos mais divertidos da atualidade: mas será que os servidores aguentarão tanta demanda?



Anunciado no dia 15 de agosto passado como novo exclusivo da Microsoft, *Crackdown 3* é a continuação da série de sucesso que começou no Xbox 360 e agora faz sua estréia no Xbox One. O game está em plena fase de desenvolvimento pela Reagent Games, juntamente com a Cloudfine, ambas pertencentes a Dave Jones, o pai de *GTA* e criador da série *Crackdown*.

O primeiro *Crackdown* foi lançado em 2007, sendo um dos primeiros títulos exclusivos de peso do Xbox 360, tendo como destaque um mundo aberto cheio de ação, claramente inspirado no game de sucesso da Rockstar. Assim também foi a sua sequência, *Crackdown 2*, que tinha como protagonistas agentes da lei geneticamente modificados, para combater o crime utilizando superpoderes.

O novo game, previsto para 2016, seguirá no mesmo estilo dos seus antecessores e utilizará o poder da nova máquina da Microsoft. Portanto, podemos esperar por gráficos exuberantes, no mesmo estilo cel-shading característico da série, mas muito mais refinados e rico em detalhes.

Uma das maiores novidades do game será o modo multiplayer, no qual será

possível destruir tudo no cenário, causando um verdadeiro caos nas jogatinas online. A diversão será garantida e tudo isso será possível graças ao Microsoft Cloud, o serviço de nuvem da empresa. Desta forma, a Microsoft consegue dar um boost na performance do game – ou criar efeitos que um único console não seria capaz.

A NUVEM COMO FERRAMENTA

Utilizando seus servidores em nuvem, a Microsoft consegue fazer algo que o PS4 não faz e isso é algo que os donos de Xbox One podem se orgulhar. Segundo Dave Jones, você poderá arrancar as portas de um carro e usá-las como escudo, ou até mesmo utilizar o próprio carro para isso. É um jogo totalmente “físico” e isso se refletirá também no modo multiplayer. Para você ter uma ideia, cada edifício em particular no jogo fará parte de um servidor próprio: essa é a grande vantagem de se utilizar um serviço de nuvem desse porte.

Cada bala disparada de sua arma fará um buraco diferente na parede até que ela caia ou abra um espaço para você atacar de sniper. As possibilidades de estratégia no modo online serão inúmeras graças à toda essa tecnologia.

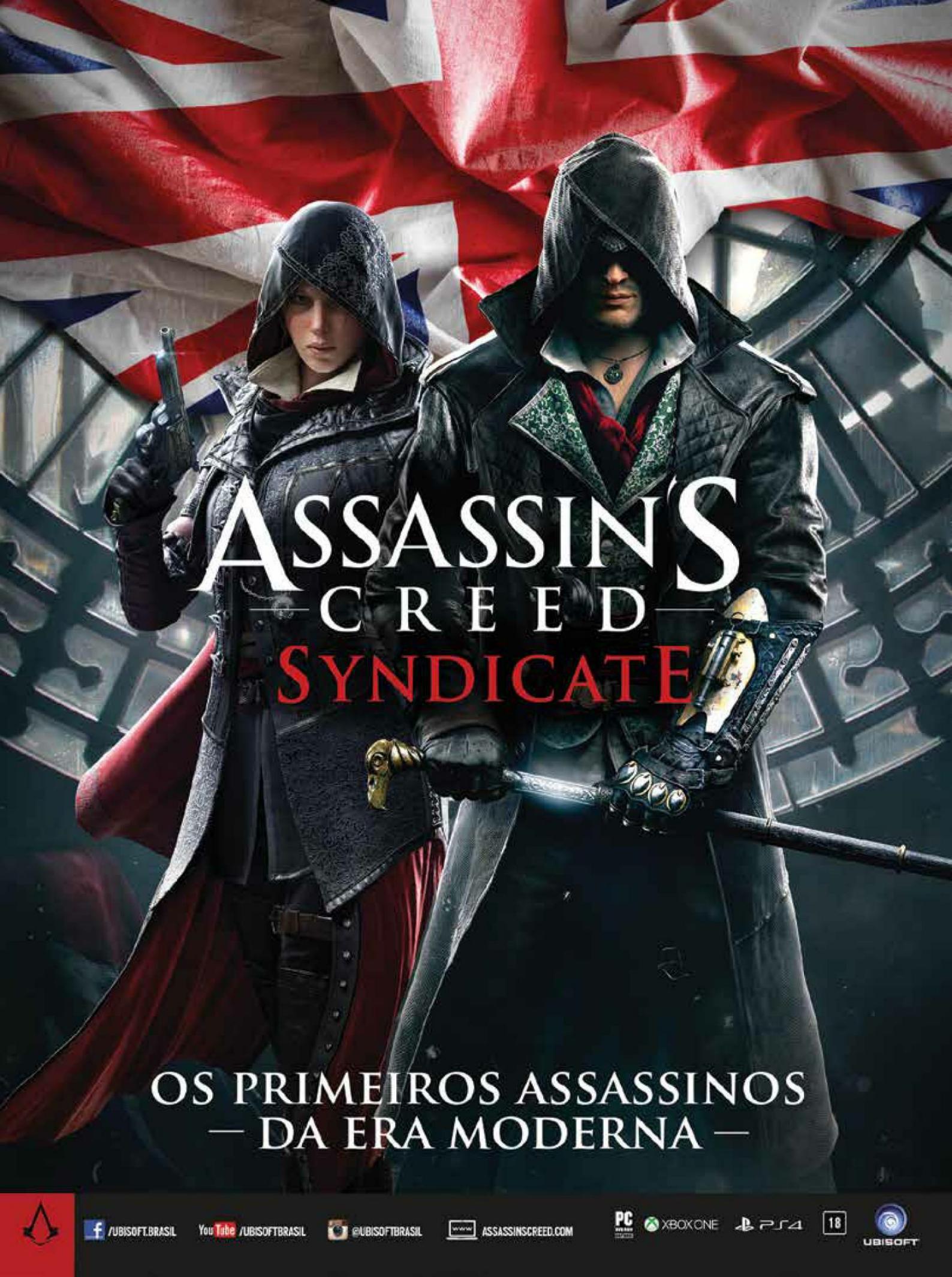
O game contará também com o modo singleplayer, mas o fator destruição já não será tão intenso e, por consequência, será mais limitado, justamente por ser um modo de jogo offline (você não conseguirá derrubar prédios inteiros, por exemplo).

Uma das maiores queixas sobre os dois primeiros jogos da série é que era difícil manter o mundo aberto do game livre para permitir que os jogadores fizessem as missões em qualquer ordem que eles desejasse, mantendo uma história que fizesse sentido. Desta vez, tudo na cidade, incluindo veículos, está em destaque. Isso significa que terá sempre uma marca nos objetos e edifícios que pode fornecer qualquer informação ou detalhes sobre certos aspectos de um carro – como possíveis danos, por exemplo.

Além disso, diferente dos games anteriores, os chefões não serão fáceis de se encontrar. Primeiramente, eles enviarão seus capangas para que você possa encher uma nova barra de Hate. Portanto, somente quando o chefão estiver furioso com seus feitos é que ele aparecerá. ☺



Plataforma: XO | Estúdios: Sumo Digital, Cloudfine | Editora: Microsoft | Lançamento: 2016



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

OS PRIMEIROS ASSASSINOS
— DA ERA MODERNA —



[f /UBISOFT.BRASIL](#)

[YouTube /UBISOFTBRASIL](#)

[@UBISOFTBRASIL](#)

[www.ASSASSINSCREED.COM](#)



XBOX ONE

PS4

18



RATCHET & CLANK

» *Fellipe Camarossi*

UM REBOOT PARA BALANÇAR

Na trilha da animação que chega aos cinemas no próximo ano, o belo reboot do jogo clássico de 2002 ganha sua versão para o PlayStation 4 e promete ser atração para os saudosistas com alma aventureira que não esquecem...



Vibrante. Agitada. Emocionante. Aventureira. Exclusiva da Sony. A franquia *Ratchet & Clank* é considerada por inúmeros jogadores ao redor do mundo uma das mais carismáticas dos consoles da família PlayStation, justamente por ser divertida, excêntrica e por ter uma

jogabilidade focada em exploração e aventura. Foi isso que fez com que ela perdesse desde 2002, com seu primeiro título para PlayStation 2, até o mais recente jogo, *Ratchet & Clank: Into the Nexus*, de 2013. Todavia, o pessoal da Insomniac resolveu que estava na hora de voltar às origens e brincar com o jogo novamente – e decidiram fazer isso com um belo reboot.

A Galáxia Solana, um cantinho do espaço, está sob ameaça do desejo megalomaníaco do temível Drek, visionário que está disposto a extraer todos os recursos naturais dos planetas arredores para saciar sua sede por controle. Como um perfeito executivo corrupto, tem em seu currículo a total poluição e degradação de mundos inteiros em seu caminho para a dominação total. E o despota ainda se mostra disposto a dar continuidade ao planejamento que for necessário para que se consolide como o mais poderoso do universo.

É aí que entra Ratchet, um Lombax do planeta Fastoon, felino humanoíde que está disposto a combater a ambição de Drek. O jogo foca nisso, nas origens do protagonista e o seu primeiro encontro com Clank, o robô senciente que serve de parceiro ao felino e compartilha o nome no título. Junta, a dupla irá dispor de um arsenal colossal e em

constante expansão para conseguir fazer frente ao executivo interplanetário, investigando diferentes cenários e explorando as mais curiosas geografias.

COMBATE E EXPLORAÇÃO

Uma das coisas mais bacanas é a promessa de que o reboot não irá ser apenas uma releitura da primeira história, mas um aproveitamento que amontoa todos os melhores momentos da franquia no quesito jogabilidade. Então, podemos esperar por um trabalho impecável na mobilidade, combate e exploração.

Isso tudo sem falar que o grande charme da série, que está em suas armas, terá um foco todo especial na sua chegada no PlayStation 4, contando com um arsenal ainda mais excêntrico que o que se lembra.

Para todos os efeitos, *Ratchet & Clank* está recebendo o tratamento que merece e é bom ver a velha guarda ganhando respeito e uma chance nova de brilhar na nova geração. Agora aguardemos e torçamos para que esse reboot seja o presente definitivo para os fãs. ☺

NAS TELAS DE CINEMA

O que alavancou a chegada de *Ratchet & Clank* ao PS4 é o fato de que, em 2016, também teremos a primeira adaptação cinematográfica da franquia. A animação narrará a mesma história do game e a produção está nas mãos do estúdio Rainmaker Entertainment, conhecido por ter feito praticamente todos os filmes da série *Barbie*. Se isso é um mérito ou não, deixamos para que você decida no próximo ano...



Plataforma: PS4 | Estúdio: Insomniac Games | Editora: Sony | Lançamento: Início de 2016

VALHALLA HILLS

OS VIKINGS ESTÃO DE VOLTA

Sucessor direto do aclamado *The Settlers 2*, o jogo dos vikings desafia você a criar e administrar sua própria versão de Valhalla – a diferença é que a cidade mitológica aqui é uma ilha que você administra e defende

Não sabemos se existe algo que podemos de fato rotular como um "humor viking", mas se existir é exatamente assim que podemos definir o promissor *Valhalla Hills*, que já está disponível na plataforma Early Access, do Steam. O jogo é ambientado em um clã viking que luta pela sobrevivência, na tentativa de construir uma Valhalla na Terra. O diferencial é que há um humor enraizado na própria mecânica do jogo, que você só percebe claramente durante o desenvolvimento das ações.

Você começa com uma ilha pequena e vai expandindo seu território, administrando o povo e a economia para crescer – e vai ter que defender seu território dos inimigos, é claro, pois afinal isso aqui é um jogo de vikings, ora bolas!

Há também um sistema inteligente de economia que oferece um amplo desafio, tanto para os veteranos de jogos do gênero, quanto para quem é novato.

VIKING COM A SUA CARA

Desenvolvido com o motor gráfico Unreal Engine 4, o game tem belas paisagens, cores fortes e personagens com design cartunesco, com estilo forte e marcante mesmo quando eles aparecem menores na tela. As opções de customização dos personagens são amplas e você pode até colocar o nome de seus amigos da vida real em cada viking. O jogador tem à disposição mais de 2 milhões de tipos de combinações para o visual dos homens e mulheres de



sua tribo, ou seja, nenhum personagem parece clonado de outro.

O game é um RTS (Real Time Strategy) realmente muito bonito, que não esconde sua inspiração em *The Settlers 2*, não por acaso o maior sucesso do estúdio alemão Funatics, criador do próprio *Valhalla Hills*. A diferença aqui é a mecânica de administração das ilhas vikings, cada uma única e representada por um jogador, um jogo e diferentes missões. As ilhas aumentam de

complexidade à medida que a ação avança, com uma grande variedade de recursos.

"Funatics e Daedalic são uma fusão criada nas salas heróicas de Valhalla. Duas potências criativas que trabalham juntos em um grande game significa que os jogadores podem esperar coisas maravilhosas com *Valhalla Hills*", garante Carsten Fichtelmann, CEO e fundador da Daedalic. "Estamos muito orgulhosos de como o jogo está se moldando e mal posso esperar para compartilhá-lo com o mundo."

VETERANOS DOS GAMES EUROPEUS

Vale ainda destacar que o Funatics é um dos mais antigos estúdios de desenvolvimento de games ainda ativos na Europa. Fundado em 1998, ele tem em seu portfólio títulos como *Colonizadores de Catan*, *Zanzarah – The Hidden Portal*, *Cultures Online*, *UFO Online: Fight for Earth* e *Panzer General Online*. Seu maior sucesso, entretanto, foi a série *The Settlers*, desenvolvida em parceria com a Ubisoft e a Blue Byte.



Plataforma: PC | Estúdio: Funatics Software | Editora: Daedalic Entertainment | Lançamento: Dezembro/2015

DREADNOUGHT

▶ Fellipe Camarossi

TAMANHO É DOCUMENTO SIM

A proposta de controlar uma nave colossalmente enorme em batalhas espaciais não é apenas espetacular, mas também atrai nossa curiosidade para customizá-la como quisermos. Os fãs de *Star Wars* agradecem de coração...



Dentre as dezenas de simuladores de guerras que já jogamos, presenciamos o controle de soldados, tropas, carros, canhões, tanques, navios e até aviões para o combate. Todavia, *Dreadnought* tem a proposta de ir um passo além e nos colocar em proporções literalmente astronômicas: se você é fã de *Star Wars* e outros grandes nomes do sci-fi, é bom que esteja sentado, porque sua empolgação deve atravessar o hiperespaço nas próximas linhas.

Em *Dreadnought*, o jogador assume controle de uma colossal nave espacial para entrar em combate. Os tamanhos variam de acordo com as diversas classes, algumas priorizando a agilidade, outras o poder de fogo, e todas podem ser customizadas pelo jogador. É aí onde você pode criar seu poderoso gigante de ferro.

Uma vez que sua nave esteja pronta, você é colocado em determinados pontos do espaço futurista, repleto de bases intergaláticas, estruturas metálicas abandonadas, estrelas e cometas povoando o cenário e uma série de outras naves, inimigas ou

não, dependendo de como você age. O simulador exige um controle único para se locomover, já que é preciso se dirigir em três eixos diferentes – e quanto maior seu colosso, mais lenta será a resposta do voante. É preciso saber fazer suas escolhas com bastante critério.

SAIBA EQUIPAR A SUA NAVE

A maneira com a qual você equipa nave irá influenciar em como ela se comporta em batalha. Algumas armas só podem ser miradas num ângulo de 90 graus diante do cockpit, mas têm um alcance enorme; outros canhões conseguem abranger todas as direções da base móvel, mas não têm tanto poder quanto os poderosos disparadores de laser. A batalha começa antes mesmo de surgir no campo e é por isso que terá de pensar exatamente como Han Solo se quiser levar a melhor.

O título que lembra jogos de tiro na ação, mas em dimensões jamais vistas, também apresenta um sistema de equipes, que podem ser usados em diferentes modos de partida, como Team Death Match e Team

Elimination. É aqui que você pode contar com seus amigos para suprir as fraquezas do seu equipamento: foque em ter um armamento pesado e deixe que seus colegas mais ágeis cubram a retaguarda, assim terá todo o tempo do mundo para varar os céus com suas rajadas de fôtons.

O visual também não fica atrás. Com o campo de batalha em três dimensões sendo palco das mais diversas formas de disparos, o efeito de partículas quando se ataca ou é atingido é lindo de se ver. A proporção das diferentes naves também dão um toque interessante ao colocar em comparação os caças mais modestos com as bases móveis e fortemente armadas.

É possível se cadastrar para o beta no site do game (www.greybox.com/dreadnought), o que pode sanar quaisquer dúvidas que possam ter ficado neste texto. Contudo, não há muito o que ser dito: são naves gigantes em guerra. Precisa de mais alguma coisa para chamar sua atenção? ☺



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Yager
| Editora: Grey Box | Lançamento: Final de 2015

Os últimos lançamentos de PS4 e PS3



Jogos Diversos PS4



por até
R\$ 99,90

Jogos Diversos PS3



por até
R\$ 49,90

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

Verifique a classificação indicativa.

Promoções válidas até 01/11/2015 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.

Walmart.com

A NOVA CARA DO XBOX ONE

Se você tem um Xbox One e ficou impressionado com seu poder de processamento gráfico, prepare-se, pois a Microsoft quer fazer da série *Halo* a maior vitrine para mostrar as qualidades do console. Nós adoramos o resultado!

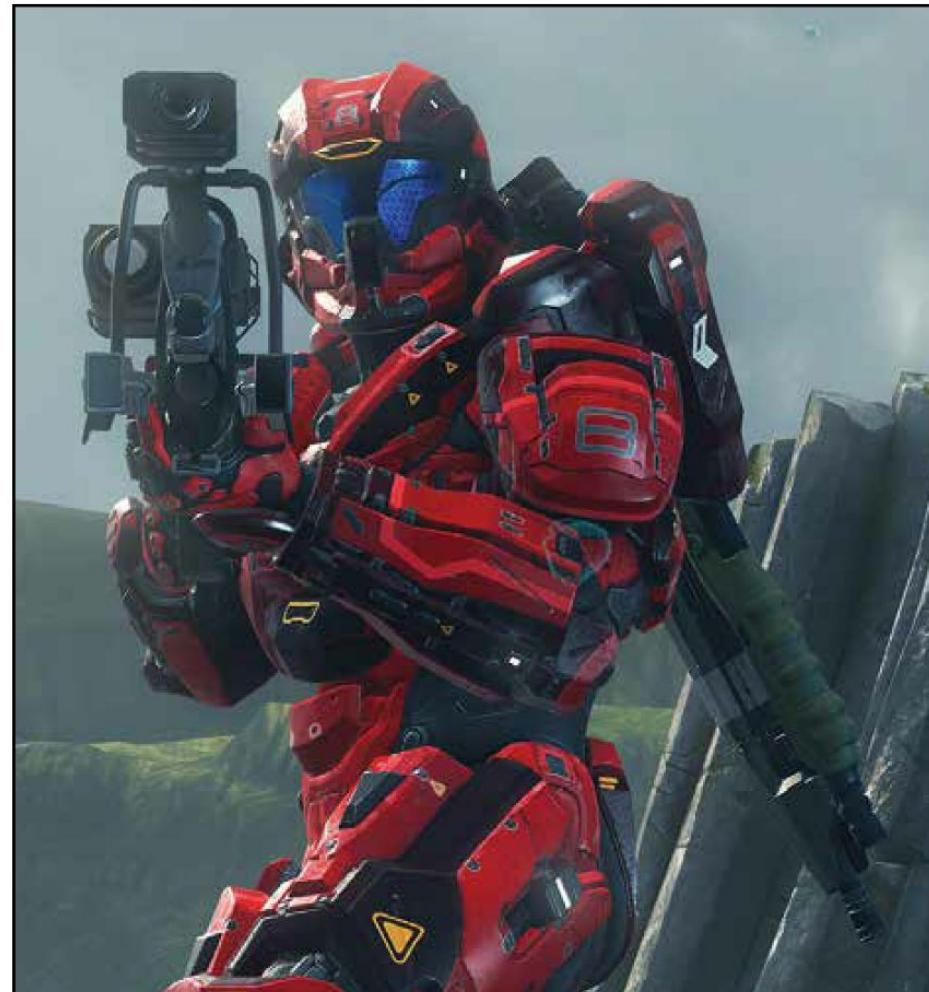
Houve um tempo que jogar *Halo* era coisa de geek. Era mesmo. Mas essa foi uma concepção que ficou lá atrás, afinal, *Halo* se tornou um game cativante, do tipo que consegue divertir tanto no modo singleplayer quanto no multiplayer. Esse é o tipo de conclusão que ficou bem evidente em 2012, quando a Microsoft lançou *Halo: Combat Evolved Anniversary*, uma reedição do primeiro título da série, para comemorar sua primeira década de vida. Foi um banho de tecnologia para mostrar como *Halo* ainda era relevante. E conseguiu. Só que chegou a hora de dar um passo adiante. E aí veio *Halo 5: Guardians*.

Já se passaram 13 anos do lançamento do primeiro *Halo* e muita coisa mudou no mundo da tecnologia nesse intervalo de tempo. Do primeiro Xbox para o Xbox One, há um verdadeiro abismo de novidades tecnológicas, de poder de processamento gráfico, de aprimoramento da interação via internet e até mesmo de redefinição do uso do console – que hoje em dia não é “apenas” uma máquina para jogar video-games, mas uma verdadeira central de entretenimento com filmes, seriados de TV e música. Diante desse contexto, não é de se surpreender que *Halo 5* tenha sido concebido para de fato ser o maior de todos.

MUDANÇA DE ESTÚDIO

Apesar de ter feito carreira nas mãos do estúdio Bungie, de Washington, a série *Halo* tem se saído mutuamente bem com o 343 Industries, também de Washington, que assumiu a série a partir de *Halo 4*. Na verdade, o estúdio já nasceu com o DNA de *Halo*, pois foi batizado assim em homenagem ao robô 343 Guilty Spark, da trilogia original de *Halo*.

Halo 5 saiu em outubro exclusivamente para Xbox One. E essa exclusividade da plataforma tem razões puramente



tecnológicas, segundo o 343, pois o jogo rodará integralmente a 60 FPS (frames por segundo). “Não queríamos fazer um spin-off de *Halo 4*: nosso plano era começar algo realmente novo”, disse Phil Spencer, vice-presidente do Estúdio Microsoft, em entrevista ao portal IGN.

Outra razão forte para não disponibilizar o jogo para Xbox 360 é que ele utilizará servidores dedicados do Xbox One para as competições online. “Isso nos permite abrir um escopo muito mais amplo para o

game”, defendeu Bonnie Ross, da 343. “O projeto foi feito com foco na nova geração de consoles, no poder de processamento e na flexibilidade do Xbox One. Além disso, o processamento na nuvem também é importante, pois ter um servidor dedicado é vital para esse jogo.”

Pudemos comprovar isso de perto durante a E3 deste ano, em junho último, na Califórnia. A Microsoft disponibilizou durante a feira uma fase 100% multiplayer que a equipe da EGW testou e ficou impressionada com o resultado. Na demo, as colônias protegidas pelo herói Master Chief são repentinamente atacadas, colocando a liderança dele em xeque. Acusado de traição, seu paradeiro é desconhecido, o que faz com que uma missão chefiada pelo Spartan Jameson Locke atravesse a galáxia para encontrá-lo, para que então o



“O projeto é muito grande, porque exigiu muitas mudanças para que ele se encaixasse no Xbox One. O universo de *Halo* já era grande, agora ficou maior”

Frank O'Connor

Uma das razões mais fortes para não disponibilizar o novo título da série *Halo* para Xbox 360 é que ele utilizará servidores dedicados do Xbox One para as competições online

grande enigma da aventura seja solucionado. O condecorado veterano seria o responsável pela tragédia? Essa é uma resposta que só teremos com o controle nas mãos e o jogo full rodando no console.

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

"Os jornalistas na E3 foram divididos em times azul e vermelho, de oito integrantes cada. O objetivo era tomar três bases e enfrentar um chefão colossal, mas a vitória se dava ao atingir mil pontos. Tais informações foram passadas previamente em um briefing apresentado por uma versão holográfica de Commander Sarah



NATHAN FILLION: O ATOR QUE SE DESTACA

Um dos destaques de *Halo 5: Guardians* é a atuação de Nathan Fillion, que lidera o Fireteam Osiris. O ator canadense de 44 anos também emprestou sua voz a *Halo 3*, *Halo 3: ODST* e *Halo: Reach*, além de *Destiny*. Mas em *Halo 5: Guardians* ele atua 100% com a captura de movimentos avançada, destinada ao Xbox One.

Nathan também trabalhou no cinema em *O Resgate do Soldado Ryan*, *Dracula 2000*, *Lanterna Verde*, *Percy Jackson: Mar de Monstros* e *Guardiões da Galáxia*, entre outros. Na TV, participou de seriados como *Firefly*, *Castle*, *Buffy A Caça-Vampiros*, *Lost* e até fez uma participação especial no impagável *The Big Bang Theory*.

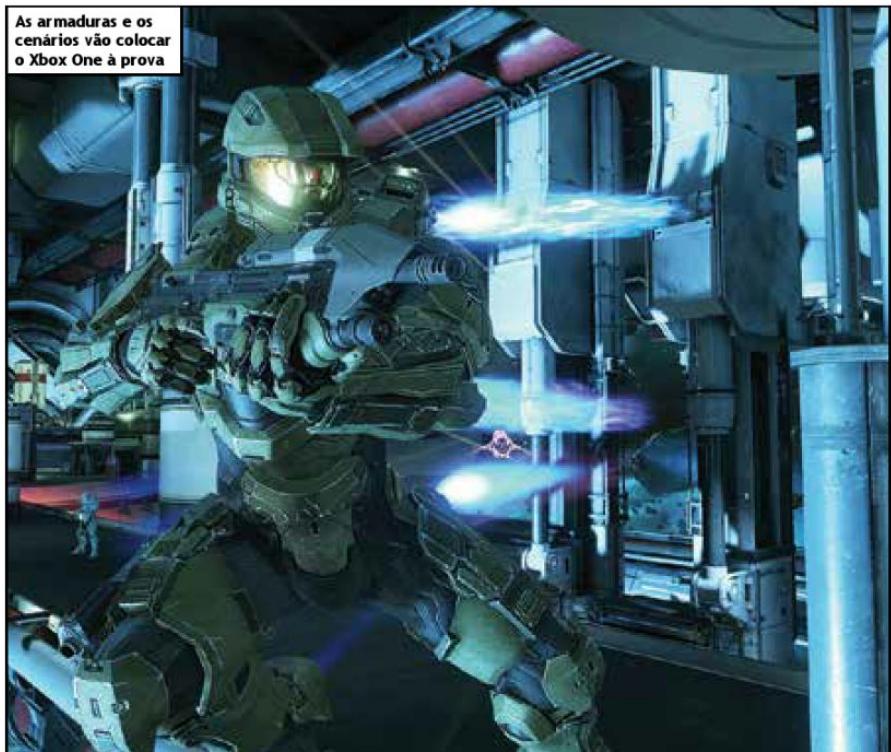
Palmer, dando um gostinho do potencial do HoloLens, óculos de realidade aumentada da Microsoft", conta nosso jornalista Igor Andrade, editor da revista Nintendo World,

que na E3 sentiu um pouco o gostinho do "outro lado da Força".

"O desafio não era correr em bando até o inimigo para atingi-lo. Não, aqui você realmente se via diante de um conflito intenso e tudo ao redor pode servir para fortalecer sua estratégia. Pelo mapa há Prometheans controlados pela Inteligência Artificial, que não são fáceis de derrubar e estarão em pontos importantes. A pontuação, aliás, varia de acordo com a dificuldade ao derrotar tais criaturas, isso sem contar o mano a mano contra os Spartans. Ela também influencia no aumento de nível do seu soldado, permitindo que acesse novos recursos", conta ele.

"Veículos terrestres e aéreos, que merecem toda e qualquer atenção na jogatina, estarão lá para atrapalhar ou ajudar. É possível assumir o controle de alguns, o que é ótimo para abrir frentes no conflito ou proteger a área conquistada. Houve um momento em que me deparei com um Manti, que tem jeitão de robô. Por medo de cometer alguma lambança, prejudicando então meus companheiros, resolvi continuar apenas dependendo das minhas armas. Contudo, prometo experimentar o recurso numa próxima vez", lembra Igor. "Você consegue variar entre diferentes

As armaduras e os cenários vão colocar o Xbox One à prova



modelos armas, compra outras por meio de uma moeda in-game em totens, os REQ Stations, e ainda conta com artefatos efetivos, como bombas. Se tomar uma saraivada de balas, esconda-se e espere seu escudo protetor recuperar sua barra de energia. Ainda assim, sempre tem alguém de tocaia para acabar com sua alegria. Se for atingido, ficará fora da jogatina por alguns segundos. Enquanto isso, consegue alterar as câmeras, vendo então o que está acontecendo nos principais pontos do cenário."

"Apesar de todos no teste usarem headsets com microfones, meu grupo e nem o

Não espere que *Halo 5: Guardians* seja apenas mais um spin-off caçaníquel. Ele será muito maior do que isso e promete re inventar por completo a franquia *Halo*



"Não queríamos fazer um spin-off de *Halo 4*: nosso plano era começar algo realmente novo"

Phil Spencer

outro usaram o chat para combinar uma estratégia. Por isso, muitas vezes abandonei meu posto para explorar os ambientes ao redor. Volume lá no alto, gráficos sensacionais e efeitos sonoros se casaram perfeitamente. Difícil não ser tomado pelo clima bélico", disse. "Jogabilidade intuitiva, no tradicional atire e mire usando os dois gatilhos do controle, sem esquecer dos movimentos de esquiva, os Spartan andam sem qualquer problema pelo cenário, e os ângulos de visão não deixam ninguém na mão. Não foi possível cruzar todo o mapa, mas não é errado afirmar que ele está na medida exata para deixar a ação fluir. No final, tive a sorte de estar no grupo vitorio-

so. Ganhamos por uma diferença apertada de cerca de 200 pontos, já que a turma de azul começou a reagir nos últimos minutos. Como presente, recebemos um broche de Master Chief. Valeu, John-117."

TIRANDO O PESO DOS OMBROS

O projeto *Halo 5* realmente já desponta como um dos mais ambiciosos da série, o que justifica desde já os três anos em que ele está em desenvolvimento. "Poder anunciar *Halo 5* tirou um grande peso de nossos ombros, pois a pressão dos fãs, da comunidade de jogadores, era muito grande", disse Frank O'Connor, diretor de desenvolvimento da série. "Não dá para

PROJETOS ESQUECIDOS NO FUNDO DA GAVETA

Nem só de grandes sucessos vive a série *Halo*. Há muito mais projetos cancelados nos bastidores do que se imagina.

O primeiro deles data de 2004, quando surgiram rumores fortíssimos de que estava em processo de desenvolvimento uma versão de *Halo* para Game

Boy Advance. A Bungie tratou de negar a existência do projeto, mas nos bastidores conta-se que na verdade ele foi "assassinado" antes mesmo de nascer. O mesmo aconteceu no ano seguinte, referindo-se da versão para o portátil Gizmondo, da Tiger Telematics, que também não saiu do papel.

Em 2006, chegou a circular uma demo de *Halo* para o UMPC, o Ultra-Mobile PC, uma das primeiras tentativas de se lançar um tablet conjunto entre a Microsoft e a Intel. A própria empresa de Bill Gates depois informou que se tratava apenas de uma demo sem ambições comerciais, era apenas para apresentar o pequeno portátil.

Em 2007, uma versão de *Halo* para Nintendo DS de fato saiu do papel e o editor do site americano IGN chegou a filmar o gameplay do jogo que se chamaria *Halo DS*. Ele mostrava uma missão em Zanzibar, arquipélago da Tanzânia onde nasceu Freddie Mercury, vocalista do Queen (confesse que você não sabia disso!). A Bungie admitiu que de fato chegou a iniciar o projeto, mas que ele nunca foi adiante.

Até o diretor de cinema Peter Jackson (*Senhores dos Aneis*, *King Kong*, *The Hobbit*) capitaneou um game intitulado *Halo: Chronicles*, que teria um formato episódico, tão em voga nos dias de hoje com os títulos da TellTale (*Walking Dead*, *Game of Thrones*). Em 2008, ele chegou a anunciar que estava buscando profissionais para completar a equipe de produção do game, porém, no ano seguinte avisou que o projeto foi cancelado.

O último grande projeto relacionado à franquia que foi cancelado é *Titan*, que foi concebido para ser uma versão MMO de *Halo*. Ele começou a ser desenvolvido para aproveitar a onda de *Ragnarok* e *Warcraft*, que estavam em alta na época. Mas em 2008 foi cancelado sem maiores explicações pela própria Microsoft.



Titan seria uma versão MMO de *Halo*. Seria...

TIMELINE DA SÉRIE HALO



finalizar um projeto de *Halo* em três anos, por isso as especulações estavam aumentando cada vez mais."

A equipe do estúdio 343 Industries teve à disposição um engine completamente novo para fazer *Halo 5*, ainda que a empresa ainda não tenha divulgado maiores detalhes sobre ele. "Era necessário mudar o engine, pois temos uma nova arquitetura, novos gráficos e até novos modos de se pensar o game", complementa O'Connor, em entrevista para a revista britânica Edge.

"O projeto é muito grande, especialmente porque exigiu muitas mudanças para que ele se encaixasse no Xbox One. O universo de *Halo* já era grande, mas agora vai ficar muito maior."

O poder de processamento gráfico do Xbox One pesou muito na mudança de motor gráfico da franquia. "Uma plataforma nova exige direcionamentos novos, mas o Xbox One vai além disso em termos de arquitetura e poder de processamento", completa ele.

COM O DEDO DE SPIELBERG

Além do jogo em si, que Bonnie Ross capitaneia com muita cautela, em 2015 os fãs também deverão ter uma série de TV com *Halo*, que sairá juntamente com o game. A produção da série é de ninguém menos do que Steven Spielberg.

Não espere, portanto, que *Halo 5* seja apenas mais um spin-off caça-níquel. Ele será muito maior do que isso e promete reiventar por completo a franquia *Halo*. E para os brasileiros, há uma informação legal para quem for encarar *Warzone*: localizado para o português, um dos soldados será interpretado por Fabrício Werdum, campeão brasileiro de UFC. 

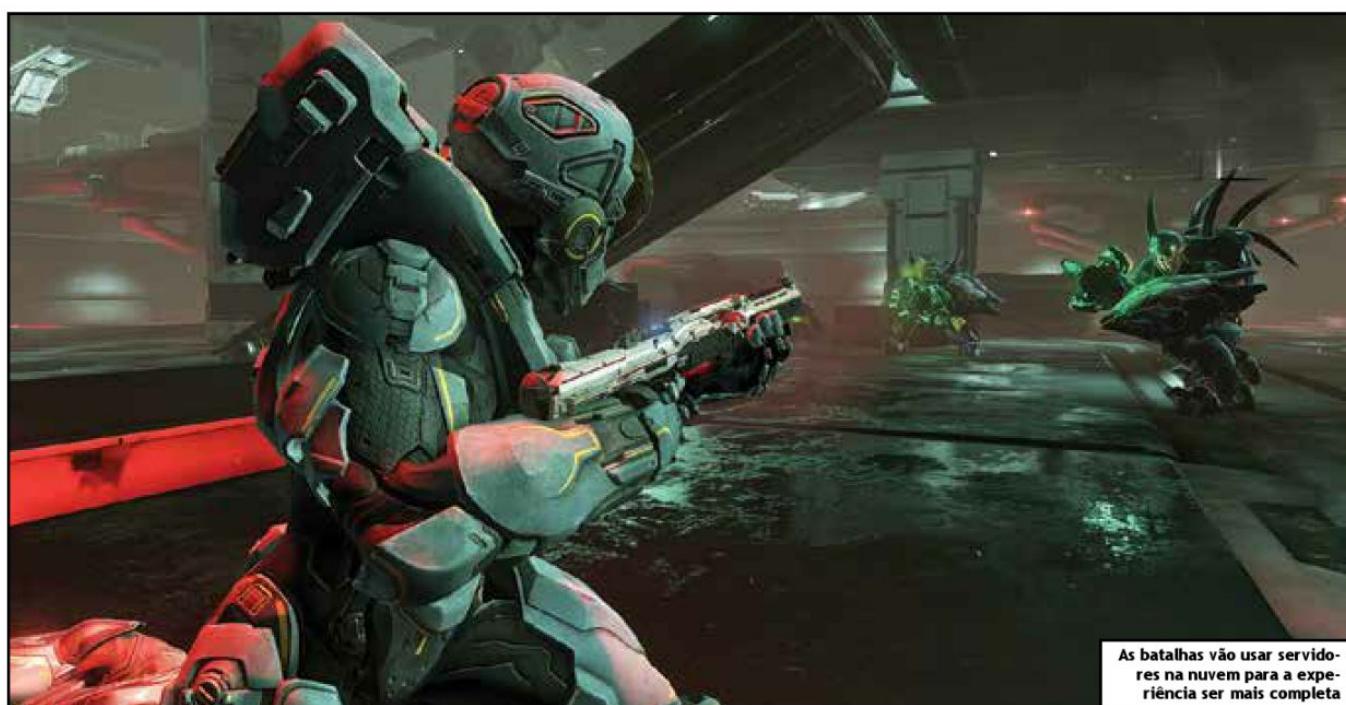


"Foi tudo feito com foco no Xbox One. Além disso, o processamento na nuvem também é importante, pois ter um servidor dedicado é vital para esse jogo"

Bonnie Ross



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



DO DREAMCAST PARA O PC

Um dos RPGs clássicos dos tempos do Dreamcast agora ganha nova roupagem e melhorias técnicas marcantes para desembarcar no PC, com personagens incríveis e excelente sistema de combate: uma volta aos velhos dias!

Se existe algo que consegue definir o que é nostalgia gamer, é jogar hoje algum RPG lançado entre meados dos anos 1990 até o início de 2000. Com o advento dos CDs, as produções tomaram proporções enormes, repletas de cinematográficas e histórias grandiosas. Lançado originalmente para o Dreamcast em agosto de 2000, *Grandia II* pode não ser exatamente o mais destacado deles, mas não significa que deixa de ser especial.

A franquia *Grandia* segue o mesmo estilo de *Final Fantasy*, com títulos numerados, mas com histórias que não possuem conexão. O último lançamento foi *Grandia III* para PS2, que não foi bem recebido pela crítica especializada e nem pelos fãs. Desde então, a Game Arts tem se focado em

outros projetos, como *Ragnarok Odyssey* e o puzzle *Dokuro*.

A história de *Grandia II* é típica dos RPGs japoneses: uma luta do Bem contra o Mal, com os lados visivelmente definidos. O desenrolar não é nada de especial, mas o ritmo não o torna cansativo. Ou seja, não espere uma história que se revela aos poucos, com grandes arcos ou reviravoltas como ocorre na série *Tales* ou até mesmo no próprio *Final Fantasy*. O que não é investido em criar uma narrativa complexa, se volta para criar uma identidade forte para cada personagem e para os locais a serem visitados.

Em entrevista feita alguns anos atrás e resgatada recentemente pelo site Shmuplations, o diretor Takeshi Miyaji explicou

que um dos primeiros aspectos que foram trabalhados na franquia foi “dar aos jogadores a sensação de se aventurarem em um mundo onde humanos vivessem de verdade”. Não dá para comparar com o que existe hoje no mercado, mas foi um esforço louvável da Game Arts.

A CARA DE CADA PROTAGONISTA

Os personagens principais são engraçados e variados. Ryudo tenta fugir das convenções tradicionais dos heróis e apresenta um tom mais “grosseiro” ou até mesmo babaça em certas cenas. Já a heroína Elena vai no sentido contrário e tenta resolver as situações de uma maneira mais tranquila. Os diálogos às vezes soam estranhos, talvez em parte por conta da tradução do japonês para o inglês, mas nada que prejudique a experiência.

Lançado em um período transicional

“Queríamos dar aos jogadores a sensação de um mundo onde humanos vivessem de verdade”

Takeshi Miyaji





As texturas são antigas, mas a diversão em *Grandia II* continua igual

entre a quinta e a sexta geração de consoles, *Grandia II* fez um bom uso do poderio do Dreamcast, um console que, com tão pouco tempo de vida, conseguiu reunir uma biblioteca de clássicos. Dos pequenos vilarejos às dungeon que encontramos, é impossível não abrir um sorriso ao ouvir pela primeira vez a música tema da cidade de Liligue – com batidas eletrizantes – ou o misterioso tom de Mirumu Village.

Esta versão Anniversary oferece alguns refinamentos gráficos: texturas do cenário ganharam maior definição, assim como os

personagens e efeitos especiais estão de melhor qualidade. Mas os fãs dos originais podem ficar despreocupados, pois a estética no geral se mantém a mesma.

SEM QUEDA NA TAXA DE QUADROS

Junto aos refinamentos, problemas de desempenho ficarão apenas na memória. Não existem mais quedas na taxa de quadros ao usar magias ou em cenas com grande uso de efeitos. Tal problema foi evidente na primeira conversão para PC e a de PS2 – ambas consideradas por fãs como



UMA TRILHA DE PESO

A bela trilha sonora de *Grandia* foi feita por Noriyuki Iwadare, que trabalhou em projetos como *Lunar 2: Eternal Blue* e mais recentemente em *Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies* e *Kid Icarus Uprising*.

a pior maneira de se jogar *Grandia II*. Para nós, a melhor mudança foi nas batalhas, que agora rodam em uma taxa de quadros maior e continuam tão divertidas quanto 15 anos atrás.

Apesar de o enredo deixar um pouco a desejar, *Grandia II* compensa tudo com o sempre impressionante sistema de combate. Após todos esses anos, poucos jogos conseguiram atingir o nível de complexidade e variedade que o RPG da Game Arts: não precisa se debruçar sobre pilhas de papel, fazer cálculos para descobrir a melhor maneira de derrotar o inimigo. Tudo está ali, à sua frente, de uma maneira fácil a ser compreendida.

No entanto, é preciso esclarecer que o sistema de combate de *Grandia II* é um passo para trás em comparação ao de *Grandia I*, que conseguiu manter as batalhas interessantes mesmo após muitas horas de jogo. O primeiro título da série faz isso de uma maneira relativamente simples, por não prender novas habilidades atrás de experiência ou nível do personagem, mas sim de outras habilidades. Quanto mais você praticar, ou seja, usar uma habilidade específica, mais rápido irá liberar uma nova.

Jogar *Grandia II* é como abrir um baú de tesouros e pegar a moeda que não está no topo, mas brilha tão forte quanto todas as outras. É como voltar ao tempo onde RPGs ainda eram uma das principais empreitadas de desenvolvedoras japonesas, que trouxeram tantos mundos, cenários, personagens e temas icônicos para a infância de tanta gente. Nossa, inclusive. ☺

A QUEDA DO RPG NO JAPÃO NÃO PREOCUPA

Da grandiosa era de ouro dos RPGs, com grande variedade de títulos como *Grandia*, *Lunar: Silver Star Story* e *Arc The Lad*, restam apenas lembranças. Dados divulgados pela Famitsu neste ano mostram que a venda de consoles e games no Japão sofreu a maior queda desde 1990.

Todavia, o mercado de RPGs japoneses está mais ativo do que na geração anterior. Com as vendas mornas de consoles, games distribuídos por empresas menores voltam seus olhares para os portáteis, especialmente 3DS e PS Vita, para lançarem RPGs e arcam com os custos de desenvolvimento. O PS3 também não foi esquecido e continua a receber grandes lançamentos – inclusive *Persona 5*, que chegará em 2016.

Há ainda aquelas empresas que não medem esforços nos games mobile, como a Square Enix com *Final Fantasy Record Keeper* e a Pokelabo com *Cross Summoner* (disponível apenas no Japão). De acordo com informações da Famitsu, é um dos mercados que mais cresce naquele país.

Isso tudo é o reflexo de um mercado de desenvolvimento que passou por grandes mudanças nos últimos 10 anos e que tenta se adaptar a novas tecnologias, buscando a todo custo inovar. Os RPGs japoneses não irão desaparecer, estão apenas se adaptando para uma nova geração.



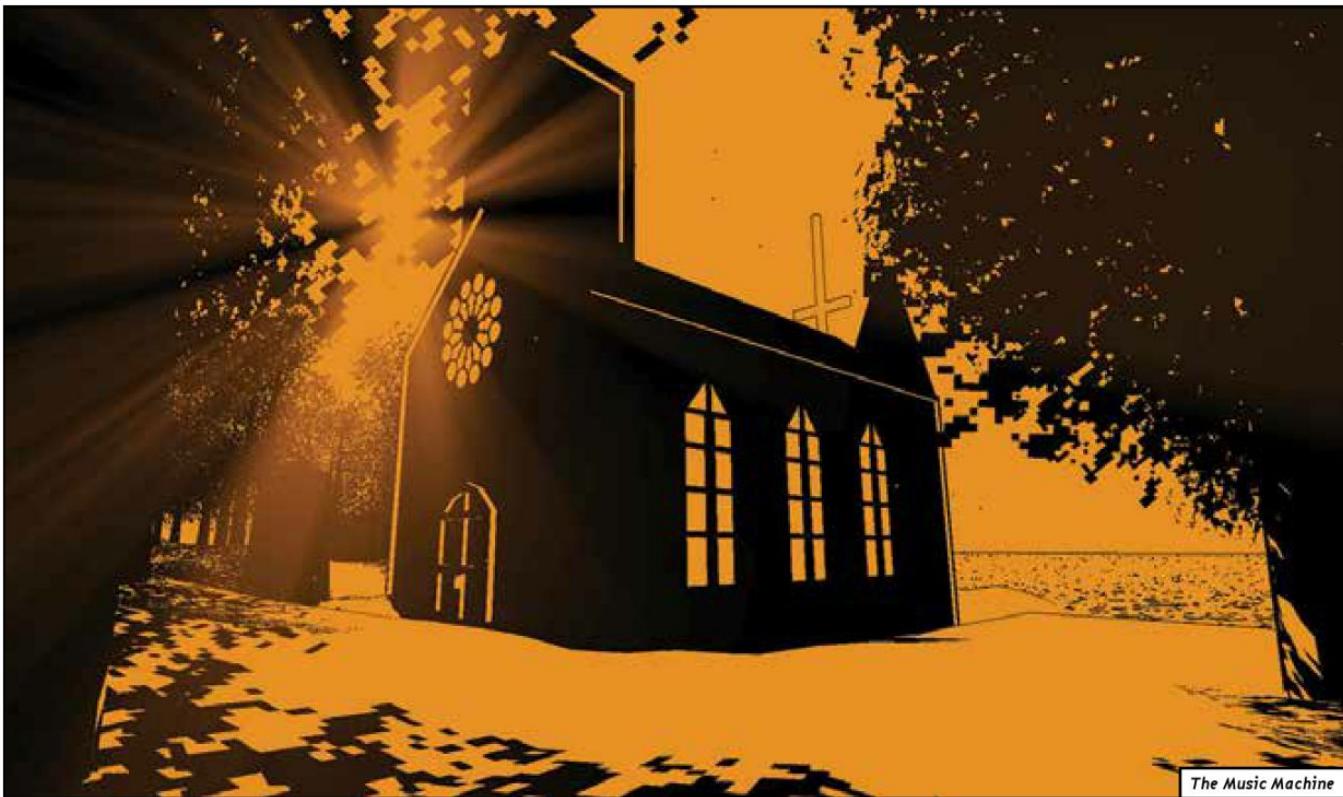
Lunar: Silver Star Story



Plataforma: PC | Estúdio: Game Arts, SkyBox Labs | Editora: GungHo Online Entertainment | Lançamento: Agosto / 2015

UMA NOVELA QUE SE JOGA

Enquanto o estilo se expande, a polêmica aumenta: walking simulators são games de exploração em primeira pessoa, que são conhecidos popularmente como “não jogo”. Mas o papa do gênero diz que não é bem assim...



The Music Machine

Everybody's Gone to the Rapture foi uma experiência inesquecível. E poderíamos dizer o mesmo para *The Vanishing of Ethan Carter*, ambos recém-lançados para PS4. Obras desse tipo, totalmente voltadas para suas narrativas, têm sido cada vez mais comuns: os ditos walking simulators continuam sendo uma tendência de nicho, mas sua presença – e seus valores de produção – têm sido tremendos.

O subgênero nascido com o sensacional *Dear Esther* em 2012, dos britânicos do estúdio The Chinese Room (e que coincidentemente também fez *Everybody's Gone to the Rapture*), conquista prêmios por sua excelência e levanta um debate sobre o assunto, aumentando a polêmica com *The Moon Silver*, *Gone Home* e *The Music Machine*.

Mantendo as coisas segmentadas, mas tentando expandir o debate para jogos ainda mais conceituais e pessoais, conversamos com o game designer David Szymanski, responsável por *The Moon Silver* e *The Music Machine*, um dos “papas” desse estilo.

O CARA DOS SIMULATORS

EGW: Há quanto tempo você desenvolve games?

David Szymanski: Eu desenvolvo jogos desde que era muito jovem – 10 anos de idade. Meu primeiro projeto foi um clone de *Myst*, feito num software antigo chamado Hyperstudio. Depois, comecei a aprender Microsoft Qbasic com os livros de faculdade do meu pai, fiz games simples em ASCII e tentei, em vão, criar meu próprio engine 3D. Mas só na faculdade descobri o Gagemaker e comecei a ganhar dinheiro com desenvolvimento de jogos. Porém, foi com o [engine] Unity que descobri meu nicho: jogos de horror com foco em narrativa.

Há uma certa desaprovação entre jogadores a respeito de seu nicho de games focados em narrativa. *The Moon Silver*, *Dear Esther* e, posteriormente, *Gone Home* geraram polêmica com essa história de “não-jogo”. Como *The Moon Silver* se encaixa nisso tudo?

Tudo que importa de verdade pra mim é se a experiência se beneficia como interação

válida – e “interação válida” não precisa ser necessariamente algo complicado.

Proteus, por exemplo, se beneficia imensamente do jogador só poder se mover e olhar ao seu redor à vontade, tendo um resultado visual e sonoro na paisagem.

Em qual gênero você se encaixaria?

Eu, pessoalmente, não estou ligado a nenhum gênero específico, pois apenas adiciono jogabilidade onde sinto que funciona e tento outros tipos de interação quando sinto que não funciona. *The Music Machine*, sucessor de *The Moon Silver*, por exemplo, é baseado na ideia de que explorar e examinar o ambiente não só conta coisas sobre o mundo, mas sobre os personagens também. De forma parecida, a história dá sentido até mesmo a menor das interações.

Isolamento, suicídio e morte são temas recorrentes em seus jogos. Como lidar com esses temas tão complicados e tão pouco discutidos nos videogames?

Com muito, muito cuidado. Eu tendo a lidar com diversos temas obscuros em

The Moon Silver



Fingerbones



meus jogos e acho que as pessoas ficam surpresas quando descobrem que, além de ser um sujeito muito sensível, também sou muito religioso. Mas eu sempre fui atraído pelo lado mais sombrio da ficção e pela ideia de "visões de mundo que não dão certo", pois vejo sim o mundo como uma combinação do que há de horrível e do que há de divino. É isso que você encontra em *The Music Machine* e em *The Moon Silver*. ambos são sombrios, mas não são niilistas.

***The Moon Silver* é cercado de mistério e parece caminhar para algo mítico, mais folclórico. Quais foram suas inspirações para desenvolvê-lo?**

Como eu disse, sou uma pessoa religiosa e *The Moon Silver* é sobre questionar o que é realmente verdade e sobre o esforço para acreditar em algo que todos ao seu redor não acreditam. Dito isso, não há alguma lição ou mensagem no jogo, eu simplesmente pensei que seria um tema interessante para explorar. No final das contas, isso me tornou reticente quanto a *Fingerbones*, ou-



"Eu tendo a lidar com diversos temas obscuros em meus jogos e acho que as pessoas ficam surpresas quando descobrem que sou muito religioso"

David Szymanski

tra de minhas criações, que já disponibilizei gratuitamente no Steam.

O que o incomoda em *Fingerbones*?

Fingerbones tinha uma mensagem, meus outros jogos, não. *The Moon Silver* e *The Music Machine* são apenas histórias contadas sob minha visão de mundo particular, tentando retratar a vida e as pessoas de uma forma verossímil. *Fingerbones* tinha algo como "aqui está o sentido do jogo", numa só sentença, e isso não é fazer boa arte. De qualquer maneira, *The Music Machine* explora a ideia de questionar fé, mas não é uma parábola, e sim algo simbólico, aborda infidelidade, culpa, medo do desconhecido, busca por algo mais da vida.

A RELIGIÃO E OS VIDEOGAMES

Como sua influência religiosa entra nessa história?

Minhas inspirações foram basicamente religião e idioma celtas. Sempre fui fã desse tipo de escrita, então colocá-la no jogo foi muito divertido.

Enquanto *The Moon Silver* segue um caminho visual mais convencional, você preferiu algo muito mais estilizado com *The Music Machine*. Confesso que me lembrou muito *Killer 7*, de Suda 51. Por que você decidiu tomar este caminho mais, digamos, estilizado?

Se a necessidade é a mãe da invenção e a preguiça é o pai, então inaptidão é o tio bizarro [risos]. Basicamente, não sou bom com modelagem e texturização, acredito que arte e artistas são definidos tanto pelas suas fraquezas quanto pelas forças, então, em vez de contratar alguém para fazer esse tipo de coisa, prefiro fazer eu mesmo. Com *The Moon Silver*, senti que texturas simples e modelagem básica eram mais do que suficientes, porém, vários jogadores pensam diferente. Sendo assim, dediquei bastante tempo tentando inventar algo mais estilizado em termos de atmosfera para *The Music Machine* e por isso acabei decidindo por uma paleta de cores monocromática. 



Dear Esther

RESIDENT EVIL MULTIPLAYER

Esquadrões de mercenários formados por gamers do mundo inteiro vão se enfrentar em partidas online rápidas e frenéticas, ambientadas no mundo insano de *Resident Evil*. Sim, o foco agora é totalmente no modo multiplayer



Não dá para negar que *Resident Evil* é uma marca consagrada no mundo dos videogames, que também fez muito sucesso nos cinemas, nos livros e nos quadrinhos. Mas o tempo passa, os gostos mudam, é preciso não apenas adaptar a franquia, mas criar novos caminhos para ela. A Capcom, que de boba não tem nada, pegou o universo de *Resident Evil*, colocou em um ambiente multiplayer online e criou *Umbrella Corps*, que chega no início do próximo ano para dar um gás novo à franquia.

O anúncio foi feito em setembro último, durante uma conferência da Sony no Japão, na consagrada feira Tokyo Game Show, para anunciar a linha 2016 para PlayStation 4. Desenvolvido com o motor gráfico Unity, o jogo mantém a perspectiva em terceira pessoa e transporta essa mecânica para partidas online, que serão disputadas por esquadrões de mercenários criados por jogadores do mundo todo.

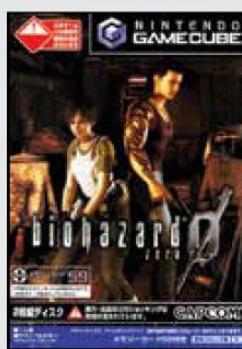
Quem está familiarizado com os jogos ou com os filmes da série *Resident Evil* sabe que a Umbrella Corporation é uma

impiedosa empresa farmacêutica internacional conhecida pelos experimentos genéticos e armas biológicas que levaram à devastação mundial, incluindo o famoso incidente de Raccoon City que gerou um jogo homônimo. E é no ambiente insano da Umbrella que os combates acontecerão.

As partidas são muito intensas, baseadas em equipes para os jogadores competirem online em diversos modos de batalha de curta distância. Todas as partidas são rápidas, mas muito brutais, do tipo em que você fica com a adrenalina sempre

POR QUE ELE SE CHAMA BIOHAZARD NO JAPÃO?

Essa é uma curiosidade que muitos fãs ainda têm: por que diabos no Japão *Resident Evil* se chama *Biohazard*? Bom, a história começa em 1994, quando a Capcom dos EUA traçou sua estratégia de marketing para um então novo jogo, cujo título original em japonês era *Baiohazādo*. O dilema era que já havia um jogo para DOS intitulado com a versão em inglês para *Baiohazādo*, ou seja, *Biohazard*. Apesar de muito ruim, o game estava registrado e detinha todos os direitos para o nome e, para piorar, havia uma banda de metal/hardcore (muito boa, por sinal!) nova-iorquina também chamada *Biohazard*.





Tactical Shield, Terrain Spikes e Zombie Jammer: mal dá pra andar com tanta tranqueira que vai servir como arma...

a mil por hora. Imagine aquelas partidas frenéticas de *Call of Duty: Modern Warfare* de alguns anos atrás, acelere a ação, aumente os danos aos adversários e você terá uma ideia do que esperar em *Umbrella Corps*. Até o design do game foi desenvolvido para deixar as partidas bem velozes, segundo informou a própria Capcom.

Umbrella Corps vai oferecer também um sistema de mira e cobertura analógicas, permitindo um controle mais preciso ao atirar protegido atrás de uma cobertura.

Mas é nos detalhes de cada modo oferecido que o jogo vai conquistar seu público. No modo One Life Match, por exemplo, os jogadores precisam cumprir seu objetivo principal para superar a equipe adversária, sem a possibilidade de ressurgir. Em outras palavras: morreu, já era. Você precisa usar sua vida com cautela e inteligência para

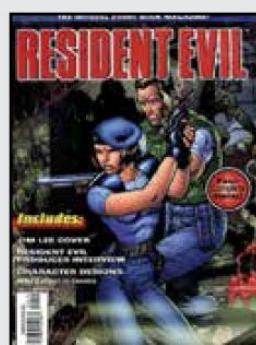
Zumbis clássicos também aparecem para complicar sua vida no multiplayer online



20 ANOS DE RESIDENT EVIL

O lançamento de *Umbrella Corps* no início de 2016 marca o início das comemorações dos 20 anos da série *Resident Evil*. Criada por Shinji Mikami (*Dino Crisis*, *Shadows of the Damned*, *The Evil Within*, *Vanquish*, *Phoenix Wright*, *Devil May Cry*), a série teve seu primeiro título lançado em 1996 e ainda lembramos até hoje os sustos que ela nos proporcionava com sua versão para *Director's Cut Dual Shock*, do primeiro PlayStation.

De lá pra cá, foram 23 títulos lançados, incluindo reboots e spin-offs. Alguns se tornaram verdadeiros clássicos, como *Resident Evil 4* (2005) e *Resident Evil: Revelations* (2012). O sucesso desembarcou no cinema em 2002, com o filme homônimo estrelado pela espetacular Milla Jovovich. A atriz ucraniana, naturalizada norte-americana, acabou se tornando uma referência de *Resident Evil* no cinema, pois ela também atuou em *Resident Evil: Apocalypse* (2004), *Resident Evil: Extinction* (2007), *Resident Evil: Afterlife* (2010), *Resident Evil: Retribution* (2012) e estará em *Resident Evil: The Final Chapter*, que será lançado em 2017. O novo filme terá também o protagonismo da igualmente bela Ali Larter, estrela do seriado *Heroes*, que foi Claire Redfield em *Resident Evil: Extinction* e *Resident Evil: Afterlife*.



No mundo das publicações impressas, a franquia também fez bonito. Nos quadrinhos, o primeiro lançamento foi de 1997, da Marvel, como "complemento" do lançamento do game para PlayStation. No ano seguinte, a Wildstorm lançou uma revista mensal intitulada *Resident Evil: The Official Comic Magazine*, inicialmente baseada nos dois primeiros games da franquia. A revista durou apenas cinco edições, mas dela originou-se uma minissérie de quatro edições intitulada *Resident Evil: Fire & Ice*, que chegou a ser relançada em 2009, pela própria Wildstorm.

Com a boa repercussão do relançamento, ainda em 2009 a Wildstorm lançou uma revista em quadrinhos chamada simplesmente *Resident Evil*, que servia como prévia de *Resident Evil 5*, game lançado naquele mesmo ano. Seu último número saiu no início de 2011.

No mundo dos livros, o debut da série foi em 1997, com *Biohazard: The Beginning*, de Hiroyuki Ariga. Ele vinha como parte de *The True Story of Biohazard*, que por sua vez era um dos brindes para quem comprava a versão para Saturn de *Biohazard*, que é como a série *Resident Evil* é chamada no Japão (veja box na página anterior).

A mais profícua escritora de livros de *Resident Evil* é a americana Stephani Danelle Perry, filha de Steve Perry (autor de *M.I.B. - Men in Black* e de versões novelescas de *Star Wars*, *Alien*, *Alien vs. Predator* e *Indiana Jones*). Conhecida como S.D. Perry, ela escreveu sete livros da série, incluindo *The Umbrella Conspiracy* (versão novelesca do primeiro jogo).

enfrentar não apenas outros jogadores online, mas também inimigos clássicos de *Resident Evil*, como os zumbis que habitam cada mapa. O segredo aqui é fazer um uso estratégico desses zumbis para atrapalhar o esquadrão adversário: é um desafio cujo único limite é a sua própria criatividade.

MENUS E LEGENDAS EM PORTUGUÊS

O jogo oferece armamentos curiosos para suas missões, como Brainer (um tipo de machado poderoso que penetra direto no crânio), Tactical Shield (um aparato de defesa acoplado ao braço que permite utilizar um zumbi como escudo), Terrain Spikes (botas com espinhos para pisotear os inimigos) e Zombie Jammer (um dispositivo que

repele zumbis quando ativado). Durante a ação, você precisará pensar rápido para mudar de armas durante um combate, para obter resultados mais efetivos. Ficar com uma arma de fogo atirando sem parar não vai adiantar.

Para nós, brasileiros, a boa notícia é que *Umbrella Corps* terá menus e legendas em português brasileiro – sem aquele “sotaque” lusitano que vimos em alguns jogos recentes. A Capcom prometeu ainda um preço bem acessível para nosso mercado, com a versão para PS4 custando R\$ 92,00 e para PC R\$ 60,00. ☺

Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Capcom | Editora: Capcom | Lançamento: Início de 2016



NOVIDADES PRA QUEM JOGA

NOTEBOOK Y50

Esse não é apenas o sonho de consumo de qualquer gamer, mas um verdadeiro Santo Graal dos computadores! Trata-se de um notebook com tela de 15,6' ultra-HD de 4K e resolução de 3840 x 2160. Só isso já deixaria a gente boquiaberto e salivando, mas tem mais: a poderosa placa de vídeo NVidia GeForce GTX 960M tem 4GB de memória e conta com a parceria de um processador Intel i7 de quatro núcleos, que atinge uma velocidade de até 3,6 GHz. Em outras palavras: pode colocar qualquer game "guloso" de processamento gráfico com configuração máxima que ele dá conta! O áudio também faz bonito: dois alto-falantes JBL com subwoofer e certificação Dolby Advanced Audio V2, o que faz diferença em jogos como *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, por exemplo. O Y50 conta ainda com 16 GB de RAM, 1 TB de HD interno, duas portas USB 3.0 e saída HDMI.



Fabricante: Lenovo
Preço médio: R\$ 11.000,00



STRIX GTX 980TI

A Asus lançou no país sua primeira placa de vídeo integrada com a tecnologia DirectCU III: são três ventoinhas e ventilação em 0dB para jogos mais silenciosos e resfriamento 30% maior, segundo a fabricante. A nova placa de vídeo com desempenho turbinado para performance em jogos e tem GPU clock de 1291 MHz em modo de jogo e 1317 MHz no modo OC, entregando desempenho 24% mais rápido do que cards de referência no game *The Witcher 3*, um dos mais "gulosos" de processamento gráfico da atualidade. O design também chama a atenção por ser uma placa projetada com lâmpadas LED que iluminam a inscrição Strix e oferecem efeitos pulsantes durante a experiência gamer. É curioso registrar que o processo de fabricação dessa placa gráfica é 100% automatizado, graças à tecnologia Asus Auto-Extreme, que promete total qualidade na instalação dos componentes.



Fabricante: Asus
Preço médio: R\$ 4.700,00

WILDCAT PARA XBOX ONE

De olho nos jogadores de e-sports, chega ao mercado o Wildcat para Xbox One, controle com quatro botões extras multifuncionais que podem ser configurados para executarem as funções de qualquer outro botão, facilitando os comandos durante o jogo. Ele é 25% mais leve do que outros controles voltados para competições, apresentando formato ergonômico para aumentar a velocidade de atuação e um painel de controle rápido, que permite aos usuários criarem perfis de layout de botões para diferentes games. Desenvolvido com base no feedback dos cyberjogadores, o Wildcat vem com bastões analógicos de aço de carbono, gatilhos de alumínio removíveis, e, como opcionais, superfície emborrachada antideslizante e bastão analógico com tampas de aderência.



Fabricante: Razer
Preço médio: R\$ 900,00

GEFORCE GTX 950

Para quem curte games do gênero MOBA, como o belíssimo *League of Legends* que é capa desta edição da EGW, é vital ter uma GPU que ofereça o máximo de performance com o mínimo de latência. E é isso que promete a GeForce GTX 950, nova GPU da série 900, considerada por jogadores profissionais de MOBA como uma das melhores da atualidade. A GTX 950 promete três vezes mais performance com jogos que rodam a 60 FPS (em comparação com a GTX 650) e possibilita aos usuários jogar *Battlefield Hardline*, *Call of Duty: Advanced Warfare* ou *GTA V* com mais rapidez do que os consoles de última geração, como PS4 e Xbox One.



Fabricante: Nvidia
Preço médio: R\$ 980,00

PÔSTER WARPZONE

EDIÇÃO ESPECIAL ALEX KIDD + SONIC



Nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops

PURA NOSTALGIA!

ADQUIRA TAMBÉM SEU EXEMPLAR PELA
INTERNET NO SITE: WWW.POPSTER.COM.BR

CASE
EDITORIAL

Tambor

MGS V: THE PHANTOM PAIN

» Fernando Souza Filho

UM ADEUS EM GRANDE ESTILO

A despedida de Hideo Kojima da Konami não poderia ser em melhor estilo: um belo mundo aberto amplo, gráficos espetaculares e mecânicas viciantes que o tornam o melhor jogo da série. Talvez até o melhor de toda a história!

Se você já tem mentalmente uma definição pessoal do que pode ser considerada uma pequena obra-prima, prepare-se para redefinir seus conceitos. O fato aqui é que *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* não é apenas o melhor jogo da série e o melhor trabalho já feito pelo gênio Hideo Kojima, na verdade, estamos diante de um jogo que fecha um ciclo, inicia outro, e muda nosso conceito de games AAA.

A série *Metal Gear* deu seus primeiros passos nos anos 1980, porém, mesmo com a estratosférica evolução tecnológica das duas últimas décadas, continua o enredo iniciado lá atrás, como se fosse uma gigantesca novela que atravessa os anos e continua com boas histórias para contar. O que temos em *The Phantom Pain* é um trecho desse enredo ambientado nos anos 1980, mas que esbanja gráficos espetaculares, mecânicas geniais e um gameplay viciante, que equilibra ação, aventura, stealth e humor como poucas vezes vimos antes.

O VELHO BIG BOSS DE SEMPRE

Basicamente, aqui nós temos o cativante protagonista Big Boss construindo uma organização paramilitar (Diamond Dogs) para combater o supervilão Skullface. Partindo dessa premissa simples, você, como jogador, pode optar por simplesmente cumprir as missões principais e paralelas, ajudar a construir a Mother Base para que ela fique espetacular e se divertir com as ações fantásticas ambientadas em lugares



com background estonteante, como o Afeganistão. Mas você também pode ir mais fundo na história, ouvir todas as fitas coletadas durante as missões (e isso vai durar horas, acredite), para ter uma ideia bem completa do contexto geral onde o enredo é ambientado.

Talvez ao terminar o jogo você não fique assim tão satisfeito com o grand-finale oferecido por Kojima (calma, não daremos spoilers!), porém, respeitando a opção do autor da obra, é no meio do caminho, durante o desenrolar da trama, que você vai entrar em um mundo de imersão como poucas vezes viu antes.

É realmente viciante acompanhar o desenvolvimento da Mother Base a cada mis-

são completada, a cada soldado capturado para passar para seu lado e a cada vez que você cheio de "resources" coletados durante as missões. Pode ter certeza que você sempre vai querer voltar à Mother Base, seja para ver como ela está crescendo, seja para acompanhar o desenvolvimento do cachorrinho DD – que você pegou no deserto, em uma das primeiras missões no Afeganistão, e agora vê seu crescimento até se tornar um cão grande e forte para acompanhá-lo nas missões.

DESBLOQUEIE TUDO QUE PUDER

Apesar de as missões acontecerem em um mundo aberto cheio de opções para exploração, as mecânicas de ação são basica-



Este é seu dog DD, companheiro de missões que você criou desde que era filhote



Dica de ouro: procure um lugar mais alto (sempre tem!) e estude o lugar antes de atacar



Humor japonês: você pode se esconder em caixas...

Não perca o quase pole dance de Quiet



A CENA QUENTE DE QUIET

O trabalho da atriz Stefanie Joosten como Quiet é espetacular: ela é linda e mortal. A gente ficou imaginando como seria uma dança sensual da Quiet, na chuva. Kojima imaginou isso antes. Confira o vídeo: <https://goo.gl/q4lUfB>.

mente as mesmas que vimos em *Ground Zeroes*, seu predecessor. Mas agora você customiza suas armas, veículos e parceiros de missão antes que cada uma se inicie. Desbloquear cada opção disponível – especialmente das armas – é parte essencial do processo imersivo do game.

Quando a missão se inicia, o jogo deixa totalmente abertas as inúmeras possibilidades de se cumpri-la. Não é aquela coisa de escolher entre stealth ou pancadaria: cada situação pode exigir um pouco de cada ou o uso de ferramentas que você vai encontrar no campo de batalha. Você pode extrair inimigos, armas e veículos através do balão Fulton – e todos eles vão reforçar sua Mother Base –, mas aqui tudo é possível e um tanque inimigo pode aparecer no momento da extração e obrigar você a entrar em combate antes do que havia imaginado. Ou uma tempestade de areia pode chegar e também obrigar a uma mudança de estratégia. É justamente essa imprevisibilidade que torna cada missão única.

UMA FILIAL PRA MOTHER BASE

Outra feature curiosa dessa mecânica é a F.O.B. (Forwarding Operating Base), que exige que você esteja online para rolar. Funciona assim: você cria uma espécie de filial da sua Mother Base, que estará online e poderá ser atacada por outros jogadores, que poderão roubar-lhe soldados e "resources". Mas você também pode fazer o mesmo e é aí que a diversão fica mais imersiva ainda. Confesso, no entanto, que essa é uma funcionalidade que não tem muito a cara de *Metal Gear*, pois está mais pra *Call of Duty*. Particularmente, preferi



Mother Base: você vai incrementar sua base com itens coletados durante as missões

não usá-la muito, para assim poder me concentrar melhor na fantástica experiência singleplayer que o jogo oferece.

Mas além das missões, os fuziladores profissionais vão identificar diversos easter eggs, que Kojima adora deixar em seus jogos. Em *Ground Zeroes*, não faltaram referências à saída dele da Konami, em *The Phantom Pain* a brincadeira é com *Silent Hill* e seu hypeado *P.T.*, que acabaram sendo cancelados. Fuzilando em acampamentos abandonados do Afeganistão, encontramos um rádio que não tocava música dos anos 1980, como a maioria dos outros com as quais nos deparamos. Neste em particular, o narrador dava a notícia sobre uma tragédia familiar em que todos os membros morreram. Sim, ele fala exatamente daquilo que vimos em *P.T.*

Por isso, tenha sempre em mente que Kojima nunca deixa os fuziladores de mapas sem alguma recompensa legal, por menor que seja. Lembre-se sempre disso!

Além do mais, há também opções escondidas que só Kojima poderia oferecer,

como jogar como uma mulher – com voz feminina, não com a do ator Kiefer Sutherland. Para conseguir isso, jogue a missão paralela *Prisoner Extraction 02*, uma das poucas com prisioneira do sexo feminino. Após libertá-la, recrute-a pra Mother Base e depois vá à tela "Characters" para escolher jogar com ela. A ferramenta também permite que use quaisquer outros soldados, representados pelas mais diversas etnias.

POR QUE É TÃO BOM?

O fato é que *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* oferece aspectos que não são muito comuns à série original, como mundo aberto, base customizável e estrutura variável das missões. Porém, são justamente esses aspectos que tornam esse jogo tão genial, permitindo-nos afirmar sem medo de errar que é o melhor da série. Quiçá, um dos melhores de todos os tempos. ☺



9,5

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

Podemos afirmar sem medo de errar que este é o melhor jogo da série *Metal Gear*. Quiçá, talvez até mesmo um dos melhores games de todos os tempos

ZOMBI

» Lucas Moura

SÓ MAIS UM JOGO DE ZUMBIS

Lançado originalmente para o Wii U, o jogo de zumbis com cara de Metroidvania ressurge nos consoles da nova geração com qualidade visual sensivelmente melhorada, mas com a mesma ambientação assombrosa de sempre

Você provavelmente já conhece ou esteve nesta mesma posição antes, pelo menos no mundo dos games: um sobrevivente em busca de mantimentos, equipamentos, munição enquanto escapa de uma horda de zumbis. Pois é, *Zombi* não traz nada revolucionário, mas ainda assim começa com o pé direito, pelo menos em suas primeiras horas. Ambientado em uma Londres devastada por uma infestação zumbi, o jogador tem que sobreviver e buscar uma maneira de escapar da cidade.

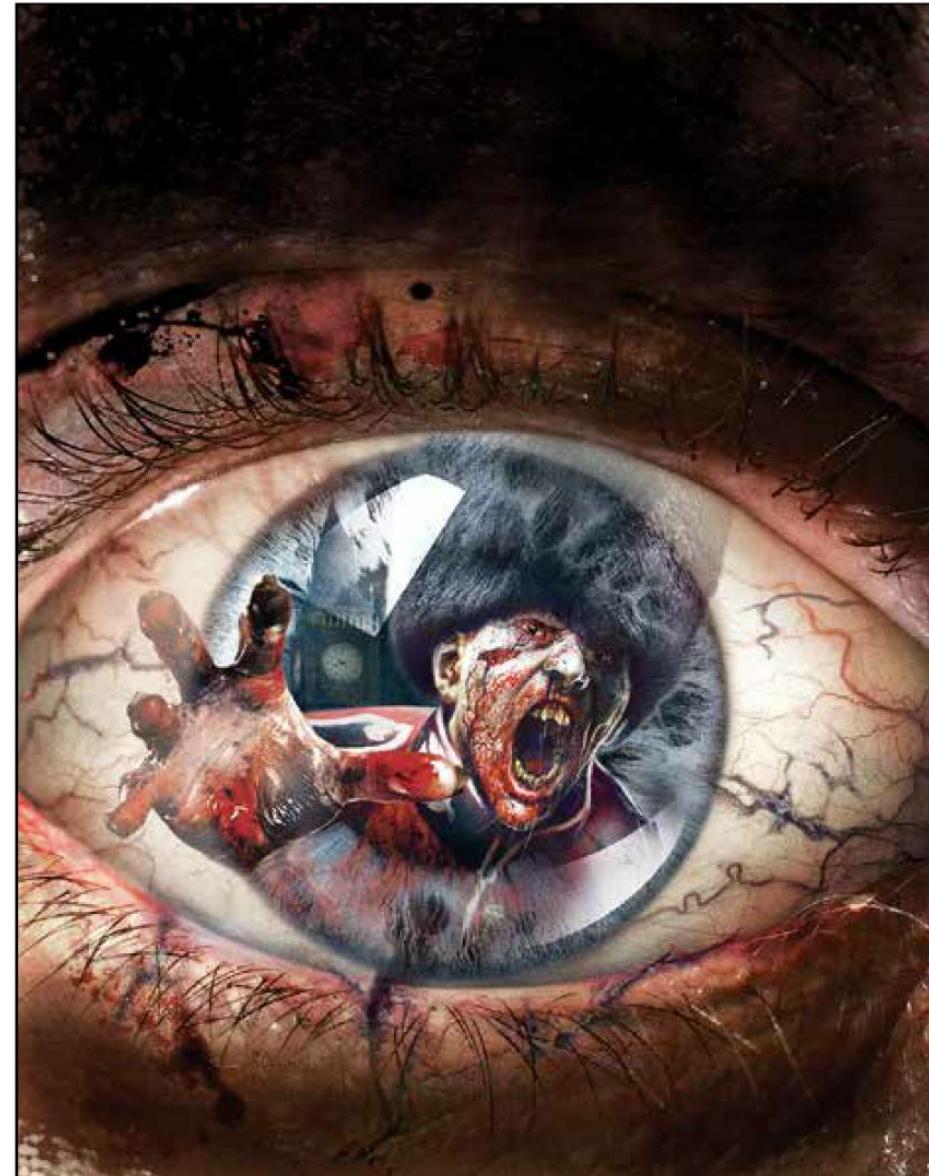
A história do jogo em si, porém, oferece motivação suficiente somente para que se continue a jogar, mas peca ao cair nos clichês típicos deste gênero de jogo e por trazer personagens, digamos, com a profundidade psicológica de um pires.

Em outras palavras, o jogador não encontra motivos para que verdadeiramente se interesse pelo mistério que fez Londres ser tomada por zumbis.

QUEM É QUETÁ FALANDO?

Guiado por um locutor misterioso, o jogador descobre quais são os próximos locais a serem visitados. Contudo, encontrá-los não será tão fácil quanto pode parecer: é preciso sempre explorar o território e os ambientes, alguns deles mais de uma vez. Apesar de utilizar-se do conceito de "mundo aberto", *Zombi* está mais para um Metroidvania em primeira pessoa, ou seja, para que todas as áreas e passagens secretas sejam liberadas – algumas delas sendo atalhos de retorno à Safehouse, local onde, além de poder salvar o jogo e guardar itens encontrados –, o jogador recebe novas missões. Curiosamente, apesar de exploração tão profunda, sente-se que a interação com os cenários não é satisfatória.

Ainda quanto às áreas, se você conhece o estilo dos jogos da Ubisoft, deve estar agora pensando: "Jogo da Ubisoft que dá o mapa de graça? Não há uma mecânica para que se revele todo o mapa?" Infelizmente ela existe, sim, mas diferentemente de outros títulos da desenvolvedora, sua existência é ao menos justificada pela trama: o mapa é liberado por meio das imagens das câmeras de monitoramento de Londres, que foram danificadas pelo ataque zumbi. O jogador, portanto, deve ligá-las



novamente. A justificativa não torna a tarefa menos tediosa, porém.

Os mantimentos – principalmente munição – são escassos. Porém, o jogo torna fácil encontrá-los por meio de um visor especial, que indica quais locais possuem itens ou não. Entretanto, o visor, o qual usava na versão original do jogo o controle do Wii U, é mais uma ferramenta para o tédio do que para a interação com o cenário.

Após selecioná-lo, a movimentação da câmera torna-se lenta, imprecisa e consequentemente frustrante. Seu uso é divertido e interessante somente nas duas ou três

primeiras vezes, depois, cremos que se torna mais conveniente e rápido apostar na sorte, abrindo os armários, gavetas e baús e torcendo para que haja algo dentro deles.

Já quanto ao sistema de combate, apesar de funcionar satisfatoriamente, tende a cair na repetição excessiva. Salvo raras exceções – eventos pré-definidos para causar tensão e breve desespero – tudo o que se faz é preparar a arma escolhida e acertar o zumbi até que ele caia no chão.

As armas também são meio ineficientes: de tempos em tempos, fazíamos uso de algumas delas, mas logo voltávamos ao

tão funcional taco de críquete. Sempre funciona, acredite.

Das mecânicas mais "inovadoras", apenas uma delas está disponível na nova versão de *Zombi*: o modo mais casual do Permadeath. Ao ser morto, o jogador perderá todo o seu equipamento. Para obter a mochila com mantimentos de volta, é preciso retornar ao local da morte, desta vez, com o novo personagem, aleatoriamente determinado, e eliminar o zumbi – ou ainda, o personagem com que o jogador estava jogando há pouco tempo agora "zumbificado", para que obtenha a de volta.

À primeira vista parece frustrante, mas na realidade ele é extremamente tolerável a esses deslizes, não sendo prejudicado o progresso por se morrer demais. Ajuda também a criar a ideia de que as ações do jogador afetam o ambiente, sendo sempre bastante peculiar ver o personagem com quem se jogava há apenas alguns minutos vagando como um zumbi.

No Wii U, essa funcionalidade ficava ainda mais evidente com a opção de encontrar a versão zumbi de outros jogadores. A remoção dela, assim como os modos competitivos, foi uma tremenda decepção para nós, jogadores.

UM POUCO MAIS DE CAPRICO

Para um jogo lançado em 2012, a parte técnica de *Zombi* não chega a ser ótima, mas também não decepciona tanto quanto imaginávamos. É verdade, porém, que muitas texturas continuam fracas em comparação com as da geração atual, a taxa de quadros sofre alguns problemas nos novos consoles, e efeitos antes presentes no Wii U não são vistos mais. Um pouco mais de capricho ao se fazer o port teria sido bem-vindo.

O maior problema, entretanto, fica por conta dos bugs, que não são poucos. O radar, que deveria ajudar a localizar zum-



Das mecânicas inovadoras, só uma está disponível na nova versão de *Zombi*: o modo mais casual do Permadeath. Ao norrer, você perde todo equipamento

bis, mais atrapalha do que ajuda. Ao usar o Ping, por exemplo, que emite um sonar e brevemente mostra a posição dos monstros no mapa, nada acontecia. Mesmo os zumbis estando no campo de visão do jogador, o erro se repetiu constantemente. Os bugs não se limitam ao uso dos radares, mas se estende a elementos da interface, que deixam de funcionar de uma hora pra outra – como acessar a mochila, por exemplo – e que, por vezes, são só resolvidos com o reiniciar do console.

As falhas ocasionais na iluminação são uma pena, pois o uso da iluminação e efeitos sonoros são os pontos altos de *Zombi*. Apesar dos inúmeros jogos com mortos-vivos lançados nos últimos anos, a maneira com que *Zombi* retrata a situação se destaca e é bastante interessante. Em *Dying Light*, por exemplo, tem-se uma mistura contrastante de cenários paradisíacos com noites sombrias; enquanto *DayZ*

traz, num geral, o clima do Leste Europeu. Já *Zombi* transforma a experiência em algo mais pessoal, íntimo, claustrofóbico.

TÁ MUITO SILENCIOSO POR AQUI

A ausência de trilha sonora, exceto em partes específicas, é um dos fatores que colabora na construção de uma constante e agonizante sensação de paranoia: "Estaria um zumbi por perto? Uma armadilha poderia atrair uma horda de zumbis em instantes?" O silêncio, porém, não é total. Ao longe, somente se ouve grunhidos, uma brisa leve, e, às vezes, o som de trovões ou de morte. Estes sombrios ruídos são acompanhados pela escassez de luz ambiente e pela aterrorizante possibilidade de ficar em plena escuridão, devido a mau gerenciamento da pouca bateria da lanterna. Seria um sonho se o empenho na construção deste pesadelo se repetisse em outras partes do desenvolvimento do jogo.

Em resumo, *Zombi* pode ser comparado a uma caixa de ferramentas: traz um pouco de tudo, mas nada tem um direcionamento específico. O que o tornava único no Wii U foi perdido nos novos consoles, tornando-se apenas mais um jogo de zumbi.



7,5

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Straight Right
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
Agosto / 2015

ATÉ A TINA TURNER JÁ BABOU

Deixado à beira da morte, nosso herói busca vingança em uma terra tomada pelo caos: este é o cenário para combates incríveis entre veículos e muitas áreas para serem exploradas. Você vai ser perder no mundo de Max!



Adaptações de personagens icônicos, seja de cinema ou de quadrinhos, quase sempre se desenvolve de duas maneiras: ou é um desastre ou é sensacional. Felizmente, *Mad Max* está longe da primeira opção: o game não se baseia nos acontecimentos de *Estrada da Fúria*, o quarto e mais recente filme da franquia. Apesar de buscar inspiração em alguns dos elementos apresentados, a história de Max Rockatansky gira em torno da perda de seu carro e um novo arqui-inimigo, o senhor da guerra Scabrous Scrotus.

A narrativa anda em passo de tartaruga, com novos personagens adicionados bem lentamente, não vemos como algo negativo, já que *Mad Max* nunca foi sobre uma trama elaborada, mas sim sobre personagens insanos em situações extremas. A estrutura se mantém bem parecida com outros títulos recentes lançados pela Warner, como *Shadow of Mordor* e *Batman: Arkham Knight*. A progressão da história é consideravelmente linear. A cada missão completada, você desbloqueará novos itens, melhorias para o seu carro e áreas do mapa.

Você controla Max por um vasto mundo aberto na busca de eliminar Scrotus e terá a oportunidade de visitar locais que vão da famosa GasTown a uma versão pós-apocalíptica da Golden Gate Bridge, de San Francisco. Cada um deles oferece pontos

de interesse, como torres a serem derrubadas, Strongholds para reduzir o alcance da ameaça de Scrotus, assentamentos saqueáveis ou um grupo de War Boys sedentos pelo seu sangue. Para "simular" a vida no mundo destruído de *Mad Max*, o estúdio Avalanche adicionou duas mecânicas de sobrevivência: busca por água e gasolina.

Beber água é a única maneira de recuperar vida completamente. Há um sistema de regeneração, mas só se torna ativo quando o nível da barra está quase no zero. Já a gasolina, como se imagina, é essencial para navegar pela região e manter o carro em funcionamento. Essas mecânicas não se

tornam maçantes, mas sim colaboram para que o jogador explore o cenário.

As missões secundárias no mapa não são tão diversificadas quanto esperávamos, o que pode ocasionar em um pouco de desgaste depois de muitas horas de jogo. Para nós, não foi problema, já que o mundo foi tão bem produzido que tínhamos vontade de conhecer mais e mais.

Mad Max está longe de ser um primor tecnológico, mas a direção de arte é sensacional. O mais impressionante fica para a distância que conseguíamos enxergar construções e detalhes do cenário. Se viássemos uma torre de chamas no horizonte, sabíamos que poderíamos dirigir até lá. Não seria uma tarefa fácil, porém.

Um dos pilares da jogabilidade está no combate entre veículos. Com Max atrás do volante, o jogo toma uma dinâmica completamente diferente. A ação frenética fazia com que planejássemos nossas rotas para pegar os inimigos de surpresa, despistá-los ou encurrallá-los. Até chegar nesse ponto, porém, demorou um tempo considerável. Dirigir o carro nas primeiras horas é mais trabalhoso do que deveria.

É fácil deslizar ou perder o controle dele com uma curva fechada demais. Isso é resolvido ao obter scraps – a moeda usada para comprar itens ou habilidades – e realizar melhorias no carro. Compreen-



Combate entre veículos: imperdível!

Mad Max não é apenas para os fãs dos filmes, é para os apaixonados por perseguições entre carros, para quem gosta de explorar áreas que fogem do genérico

demos que isso é uma ótima ferramenta para trazer uma sensação de "progresso" à ação, mas ao menos uma boa base deveria ser dada ao jogador para que ele não tenha de lutar mais com os controles do que os inimigos em si.

Max traz consigo um arsenal de armas ou armadilhas para uma maior eficácia em derrotar os oponentes. Nossa favorito foi o arpão, ferramenta essencial para o combate. Felizmente, ter o carro danificado não é sinônimo de estresse graças a Chumbucket. O personagem secundário serve de companheiro de Max na estrada. Ele fica encarregado de consertar o carro e disparar algumas das armas que usará no combate. Enquanto não ovaciona os deuses ou enlouquece pelo som do motor V8, ele consertará o carro e, acredite, ele será de grande ajuda na hora de derrotar alguns dos oponentes mais difíceis, como os comboios.

INIMIGOS DE SURPRESA

De tempos em tempos, esses comboios aparecerão no mapa. Fortemente protegidos por lanceiros, foram os momentos que melhor recriaram algumas das cenas dos filmes. Certa tentativa que fizemos, com o carro não tão bem equipado, usávamos de todas as artimanhas para conseguir eliminá-lo com o mínimo dano ao carro. Com o arpão, derrubamos um dos lanceiros no chão enquanto a espingarda fazia o trabalho dela de explodir um barril amarrado a outro carro. Ao alcançarmos o caminhão, sabíamos que o prêmio principal estava bem em nossa frente. Não sabíamos, porém, que a tempestade de areia iria levar nosso plano por água abaixo.

Em segundos, uma muralha de areia se criou em nossa frente, nossa visão ficou

prejudicada ao ponto de enxergarmos apenas alguns metros a nossa frente. À distância víamos um vulto que julgávamos ser do caminhão, fato que foi confirmado momentos depois ao sermos atingidos em cheio e termos nosso carro destruído.

Max não é um personagem ágil como Batman ou como Talion, de *Shadow of Mordor*, games que usam o mesmo sistema de combate. Ele é um sobrevivente, um guerreiro que luta todo dia para conseguir comida e viver neste mundo hostil. Isso é passado muito bem para os efeitos visuais aplicados no combate. Os golpes são lentos, a força para desferir um soco no oponente é visível.

Novas habilidades se tornam disponíveis para o combate corpo-a-corpo, equipamentos são aprimorados, mas não tiram a sensação de que ele poderia ser melhor. Faltou precisão, pressionávamos o botão para bloquear um golpe e ainda assim o jogo não registrava aquele comando. É um problema que começa a piorar nas partes finais do game, com inimigos desafiadores que requerem um tempo de resposta ainda mais rápido.

Mas, no momento que essas partes terminam, estamos atrás do volante mais uma vez na direção do próximo objetivo, não é algo que irá tirar o sono ou nos deixar de apreciar o que o estúdio foi capaz de fazer. Aproveitar o que torna a franquia de filmes tão especial e aplicá-la em um jogo, a sua identidade, é como ter a sensação de chegar em um local novo e pensar: "Eu consigo imaginar isso em um próximo filme do *Mad Max* sem dificuldade alguma".

A versão para Xbox One, usada para essa review, não deixa a desejar no desempenho. Os modelos são muito bem produzidos, os tempos de carregamento



Scrotus: o nome do vilão já diz tudo...

não incomodam e a iluminação é soberba. Não há nada mais satisfatório que acertar um carro em cheio e vê-lo se transformar em uma bola de chamas pelo cenário.

O aprendizado obtido pela Avalanche durante o desenvolvimento das já insanas explosões de *Just Cause* é recompensado nos consoles da atual geração. Foram poucos os jogos que vimos explosões tão espetaculares quanto em *Mad Max*.

PARA TODO TIPO DE FÃ

Mad Max não é apenas para os fãs dos filmes, é para os apaixonados por perseguições entre carros, para quem gosta de explorar áreas que fogem do "genérico", explosões e muita ação.

Pode não possuir o combate mais variado que já vimos, mas a partir do momento que capturar o seu primeiro Stronghold, destruir o primeiro carro ou ver quão divertido é usar o arpão, você ficará apaixonado, irremediavelmente apaixonado. ☺



8,5

Plataforma:
PC, PS4, X0
Estúdio:
Avalanche
Editora:
Warner
Lançamento:
Setembro / 2015

OBRIGADO, MESTRE KOJIMA!

Todas as mudanças trazidas pelo Fox Engine de Hideo Kojima foram aprimoradas de tal maneira que esta edição já desonta tranquilamente como uma das melhores de todos os tempos. E nós vamos explicar agora a razão...

Nos últimos quatro ou cinco anos, *Pro-Evolution Soccer* chegou a tomar de goleada do rival *Fifa*, isso é verdade. Quando a Konami decidiu adotar o motor gráfico Fox Engine, no *PES 2014*, a mudança foi radical: os gráficos melhoraram, mas a jogabilidade não. No *PES 2015*, alguns ajustes do engine foram feitos, mas é agora no *PES 2016* que finalmente o jogo virou de vez. O *PES* ganhou definitivamente a cara do Fox e se tornou um dos melhores lançamentos deste final de ano – juntamente com *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* que, curiosamente usa o mesmo engine. Esse Hideo Kojima é um gênio ou o quê...?!

Particularmente, acompanho a série desde 1997 e algumas mudanças são bem gritantes: a dinâmica ficou incrivelmente ágil, a resposta dos jogadores em campo está muitíssimo aprimorada e a física dos movimentos está melhor do que nunca. Inúmeras jogadas que eram impossíveis de se executar até mesmo no *PES 2015* hoje necessitam apenas de um pouco de treino para saírem fáceis – como dribles curtos para o lado, matar a bola ao mesmo tempo que passa de primeira (e na direção certa) e chutes a gol “colocados”, à curta distância ou à queima-roupa, encobrindo o goleiro.

As mudanças mais profundas, no entanto, você vai percebendo a medida que joga o modo Master League, o mais completo, viciante e imersivo da história. Aqui você é o técnico e manager de um time, contrata reforços, manda embora jogador ruim,



aprimora o elenco com treinos, avança nos campeonatos e é bem recompensado com títulos. Com os resultados, vêm também os convites para dirigir seleções ou clubes de outros países, e aí a coisa fica ainda mais imersiva, pois você constrói sua própria carreira no jogo.

Absolutamente tudo em Master League foi melhorado: o calendário (que é muito mais prático e rápido), a volta do assistente que dá dicas (que havia sumido nas duas últimas versões), as recompensas por boas atuações, bônus para jogadores que se destacam e a própria interface do Master League, que está mais completa e informativa do que nunca.

O modo MyClub também ganhou uma boa repaginada, deixando você com uma sensação muito mais real de progresso e

uso mais balanceado dos XPs (pontos de experiência). Isso se reflete até na edição dos atletas, que em todos os modos ficou mais completa do que nunca, inclusive com comemorações de gol muito divertidas pelas quais você pode optar, como tirar uma selfie após marcar um gol.

O MELHOR DE TODOS, MESMO!

Ainda que soframos com as narrações repetitivas e a ausência de funcionalidades como construir o próprio estádio (que existia na era pré-Fox Engine) ou contratar comissão técnica (que ajudava a aumentar habilidades específicas do elenco), esse *PES 2016* é um deleite absoluto e viciante.

Jogamos *PES 2016* por duas semanas seguidas para fazer este review e seria precipitado afirmar agora que se trata do melhor game de futebol de todos os tempos. Geralmente, temos uma noção ampla após jogar por 3 ou 4 meses seguidos, em todos os modos disponíveis. Mas o impacto inicial de *PES 2016* é tremendo e faz jus às comemorações dos 20 anos da série, portanto, não seria nenhuma surpresa se em alguns meses pudéssemos afirmar com todas as letras que ele é sim o melhor de todos. 🎉

ONDE ESTÁ ROGÉRIO CENI?

Um dos maiores goleiros da história do futebol mundial, Rogério Ceni, conhecido como “M1to” entre os torcedores de seu clube, o São Paulo, vai se aposentar em dezembro próximo. E como o *PES* novo já traz o ano 2016 no título, é natural que pela primeira vez na história da série o São Paulo não tenha Rogério no gol, mesmo que com outro nome. Pelo menos não assim tão na cara.

Sim, Rogério Ceni está no *PES 2016*, mas bem escondido. É preciso ser fuçador para achá-lo. Se você jogar diretamente a Copa Libertadores com o São Paulo, vai encontrar Rogério Ceni com o nome de S. Almeida. Basta entrar no menu Editar e alterar para o nome verdadeiro.

Se, por outro lado, você optar por jogar diretamente o Campeonato Brasileiro ou a Master League, não encontrará S. Almeida no São Paulo: ele será goleiro reserva do Flamengo. Aí, obviamente, basta mudar o nome no menu Editar e “contratá-lo” para jogar em seu time.



9,0

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

FIFA 16

▶ Lucas Moura

AH, AQUELE TOQUE FEMININO

A adição de times femininos e mudanças na defesa são apenas algumas das novidades de *Fifa 16*, que tem surpresas no modo carreira, na movimentação mais lenta e na defesa mais eficiente até para as partidas online

A pesar de ainda possuir jogadores rápidos demais, temos aqui uma sequência competente, com adições significativas. Ao contrário do antecessor, *Fifa 16* busca focar em pequenos detalhes para tornar a experiência mais agradável. A maior novidade fica por conta da inclusão de 12 times femininos, que foram adicionados com a mesma qualidade e atenção que as equipes masculinas. As animações e estilo de jogo possuem leves mudanças em relação aos outros times. Uma pena que elas são jogáveis somente em torneios específicos ou amistosos.

A velocidade de movimentação dos jogadores foi reduzida, oferecendo assim partidas melhor cadenciadas e sem a correria insana de antes. Os times no geral tiveram seu aspecto defensivo aperfeiçoado, apresentam um melhor controle de campo, interceptação de passes e tentativas de tirar a bola do jogador mais realistas.

Isso resulta em uma batalha pelo controle do meio-campo bem mais interessante, mas ainda faz com que as laterais sejam demasiadamente suscetíveis a falhas por parte da inteligência artificial. Por outro lado, os goleiros estão um precisos em demasia, com defesas quase sobre-humanas para bolas que em outros games resultariam em gol certo.

Mas não importa quantas pequenas mudanças na jogabilidade sejam feitas, *Fifa 16* traz um ar de estagnação. A redução na velocidade é bem-vinda, assim como a maneira com a qual os times conseguem controlar melhor a defesa do meio de campo, mas sentimos que está mais para uma mera atualização do que para mudanças de fato substanciais.

Enquanto boa parte dos modos de *Fifa* permanecem intocados, um dos mais queridos por todos – o *Fifa Ultimate Team* – recebeu o *FUT Draft*. Disponível para



partidas online ou offline, o modo permite que o jogador monte uma equipe baseada em cards decididos por sorteio. Esta equipe é separada da equipe principal do *Fifa Ultimate Team* e possui o limite de quatro partidas. É divertido e as recompensas em moedas de ouro são grandes. Porém, é difícil deixar de lado como é “caro” para participar. Para jogá-lo, é preciso gastar no mínimo 15 mil moedas de ouro ou – isso mesmo o que você pensou – 300 *Fifa points*, obtidos apenas se desembolsar cerca de R\$ 10,00.

É inegável que o *Fifa Ultimate Team* se tornou extremamente rentável para a EA com a venda de pacote de cards. Agora, fazer uma aposta de 15 mil moedas para uma chance de receber de volta o equivalente a 50 mil em moedas e não necessariamente o que precisa para melhorar o seu time? É algo que não estamos dispostos a fazer, desculpe-nos.

Ainda no *Fifa Ultimate Team*, a EA finalmente implementou seleção múltipla para cards, o que facilita muito na hora de definir para onde vai cada jogador obtido em um pacote do *Fifa Ultimate Team*. Além dele, o

modo Carreira também recebeu agradáveis melhorias, como a adição de um sistema robusto de treinamento para o modo de técnico ou de jogador, torneios pré-temporada e refinamentos na interface.

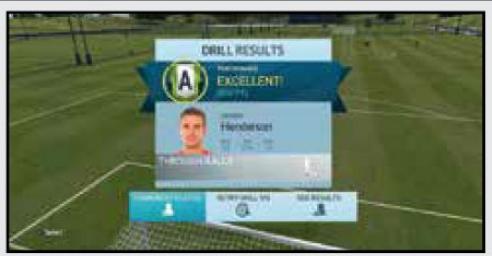
ANIMAÇÕES E ILUMINAÇÃO

Tanto na parte estética como na técnica, *Fifa 16* se mantém praticamente idêntico ao antecessor. Algumas mudanças nas animações e na iluminação em partidas matinais passam quase despercebidas dos menos atentos. Pode-se notar que alguns jogadores tiveram mais detalhes adicionados, mas a versão de Xbox One, usada para esta análise, que mostra uma taxa de quadros consistente durante a partida, tende a cair durante o replay.

Fifa 16 se apresenta como um dos melhores da franquia, uma ótima pedida para os fãs de futebol. As mudanças e adições – como as equipes femininas – são bem-vindas, mas a estagnação na jogabilidade, junto com o game da concorrência mais polido a cada ano que passa preocupa. Até quando engoliremos meia dúzia de melhorias por um custo tão alto? 🎮

TREINO É TREINO

Se você não está acostumado a jogar *Fifa*, use o novo modo de treino, ativável ao clicar no analógico direito. Ele mostrará na tela os comandos básicos do game de acordo com cada situação em campo.



8,0

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

DROPSY

Flávio Ferreira

ISSO É A “ABRAÇOAVVENTURA”

Não se engane com o design simples e pixelado: aqui você vai encontrar uma história curiosa, que ao mesmo tempo consegue divertir e nos fazer pensar sobre a vida, além de trazer uma boa dose de saudosismo gamer

Imagine contar a triste história de um palhaço rechaçado pelo público sem utilizar palavras. Parece complicado, mas o time da Tendershoot conseguiu fazer isso muito bem em *Dropsy* e também deixou bem claro todos os sentimentos e emoções, mostrando a incrível jornada deste personagem para se redimir.

O que no início pode parecer um game simples, na verdade esconde uma complexidade enorme. A jogabilidade point'n'click faz qualquer pessoa se acostumar sem dificuldade, mas o enredo é tão abrangente e as missões tão cheias de significado que a história se torna densa. As piadas recorrentes e as cenas engracadinhas não diminuem a importância de tudo isso. O uso de apenas imagens e símbolos para contar tudo é um grande diferencial, mesmo que pareça um pouco confuso no começo.

Dropsy foi definido por seus desenvolvedores como uma “abraçoavventura”, na qual o principal objetivo é distribuir abraços. O palhaço protagonista tem um passado bem triste, já que perdeu tudo quando seu circo pegou fogo. Sozinho no mundo, ele foi transformado em uma lenda urbana, que todos odeiam e sentem medo. Com isso, ele acabou isolado, vivendo no meio dos destroços de sua antiga morada, com direito a lembranças das pessoas que viviam com ele antes de sumirem misteriosamente.

Para acabar com essa fama terrível, ele decidiu viver uma verdadeira jornada por autoconhecimento e busca por seu lugar no mundo, auxiliando as pessoas, levando itens que elas necessitam e abraçando quem está triste. O game também possui



vários quebra-cabeças e enigmas, que deverão ser solucionados pelo jogador. É possível explorar uma grande cidade, coletar itens e utilizar sua roupa de palhaço enorme para guardá-los. *Dropsy* também conta com a ajuda de seu fiel cãozinho, com quem consegue conversar e até pedir que faça alguns trabalhos em seu lugar, – sim, ele também consegue ajudar os animais, visto que eles o entendem.

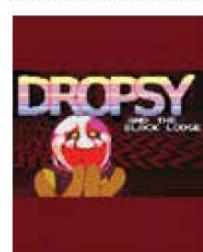
PERDIDO NO MUNDO ABERTO

Por estar em um mundo aberto, com diversos cenários e personagens, você pode acabar se perdendo algumas vezes,

mas depois de um tempo jogando fica mais fácil decorar os caminhos. A câmera segue o estilo plataforma e os mapas não são muito grandes, o que facilita ainda mais a exploração. Em cada local, existem personagens com necessidades e pensamentos diferentes e sua missão é fazer com que todos gostem do palhaço.

O que encanta mesmo em *Dropsy* são os trabalhos artísticos. O visual simples e pixelado não é tão bonito aos olhos em resolução cheia, mas não dá para dizer que não são bem-feitos. Para melhorar, os desenvolvedores colocaram a opção para reduzir o tamanho da tela, o que melhora a aparência. As expressões faciais do palhaço foram muito bem-feitas e nos dizem claramente o que ele está pensando em cada momento. Além disso, a trilha sonora é simplesmente fantástica e consegue cativar, vale muito a pena. ☺

**Não se engane com o visual:
Dropsy é um jogo bem pesado**



7,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Tendershoot
Editora:
Devolver
Lançamento:
Setembro/2015

VELHA FÓRMULA DE PIRATAS

O segundo *Pirate Warriors* já era um dos melhores exemplos de como a fórmula da franquia podia ser divertida e impressionante. Mas no PlayStation 4 a coisa foi muito além: existe sim algo por trás da falta de inovações!



O retorno de *One Piece* à fórmula *Warriors* da Tecmo-Koei não é o que podemos chamar de original. *Pirate Warriors 3* é, na realidade, um lançamento muito mais inteligente do que inovador. Reconhecendo muito bem os pontos fortes das duas últimas versões lançadas para PS3, a versão estreante no PS4 vai ainda além em termos de qualidade. Nessa altura do campeonato, acho que já não cabe mais explicar da onde tudo saiu.

Era uma vez *Dynasty Warriors*, um jogo japonês que coloca um personagem controlado pelo jogador para enfrentar milhares de inimigos em um campo de batalha retratando de forma fabulosa as mais famosas batalhas do Romance dos Três Reinos, clássico absoluto da literatura chinesa. Herdeiro dos eternos beat'em ups dos anos 1980/90, a série foi ficando apenas mais famosa a ponto de começar a cruzar com as mais populares franquias da atualidade – *One Piece*, é claro.

A epopeia criada por Eiichiro Oda já superou os 700 capítulos tanto animados quanto em mangá, e está longe de perder seguidores. Pelo contrário, a soma só aumenta. E mesmo que você não esteja entre

esses milhões, saiba que a estreia do game na geração foi tecida sob medida para os novos fãs – ele conta a história dos piratas desde a primeira aventura até um dos arcos mais atuais. Claro que a jornada que durou décadas não demora tanto no videogame, cerca de 16-18 horas para o jogador versado na arte. E como dita o enredo: sua maior arma no jogo é o poder da amizade.

PEGANDO PELO LAÇO

Superar as fases, leia-se, gigantescos cenários recriando os ambientes da aventura, não requer simplesmente macetar os botões. Claro que Luffy, Zoro, Sanji e toda a trupe dizem mais do que 50 navais sem problema algum com meras pressionadas do botão quadrado, mas são os inimigos especiais que dão cores às estratégias. É neles que aprendemos a desviar, defender e utilizar o chamado Kizuna.

Literalmente “laço” em japonês, a adição significa combinar seus melhores ataques com os de seus companheiros de equipe. Quanto maior for o seu laço, mais ataques poderosos surgirão. Quanto maior for sua equipe, mais diferentes os ataques se tornam, uma vez que você pode selecionar

a todo tempo qual de seus companheiros estará lá para completar aquele seu ataque que já era devastador para começo de conversa. O resultado é bonito e reforça a experimentação. Sobretudo, dá nas mãos do jogador a habilidade de testar suas próprias estratégias contra os chefões do jogo.

Outro ponto forte do jogo é inherentemente à geração em que vive. O segundo *One Piece: Pirate Warriors* já era um dos melhores exemplos de como a fórmula da franquia podia ser divertida e impressionante, mas no hardware do PS4 a coisa vai além. Tudo flui belamente enquanto seu personagem parte os inimigos ao meio.

É uma pena que a coisa comece fácil demais, para se tornar desafiador apenas após a metade da aventura. Mas melhor assim do que o contrário, certo? ☺



8,0

Plataformas:
PC, PS3, PS4, PSV
Estúdio:
W-Force
Editora:
Bandai Namco
Lançamento:
Agosto /2015

O MUNDO É MESMO UM LIXO

O point'n'click do computador virou um competentíssimo point'n'touch no iPad com esse divertido mundo de dejetos, em que o que é lixo para alguns, é luxo para outros. Até a trilha sonora do jogo é muito bem caprichada

Desde a década de 1990 que os jogos passaram a ser usados não somente como brinquedos e objetos de entretenimento, mas também como ferramentas para narrar histórias. Mais dinâmicos do que livros e mais imersivos do que filmes e seriados, games em geral podem nos fazer viver uma história de maneira única, embora isso funcione melhor em determinados gêneros. Point'n'click é um desses tipos de jogos que são ótimos para contar uma história e *Deponia* é o exemplo perfeito disso.

Temos neste game uma terra literalmente reciclável, visto que é formada puramente de lixo. Mas o lixo de alguns é o luxo de outros. Essa é a proposta que dá ignição à aventura de Rufus, o protagonista que controlamos durante a trama. Um visionário de sua vila e almejando mudar o mundo ao seu redor, o rapaz planeja uma forma de sair do status quo no qual fora imposto, e nisso irá acabar caindo em uma série de desventuras que dificilmente sairão ilesos. Pra quem está no lixo, o que pode ser pior?

Point'n'clicks são excelentes jogos para contar uma história por serem pacientes, não apressarem o jogador e deixarem que ele assimile o que acontece ao seu redor. Com *Deponia* – que, ao migrar para o iPad, se torna um point'n'touch – isso se torna natural logo nos primeiros minutos. O gameplay gira em torno de explorar cada cantinho das fases, encontrando sucatas que podem ser unidas e formar ferramentas vitais para a sua trajetória. O sistema de criação de equipamentos é fundamental e



bem desenvolvido na história, usado com frequência para encontrar boas soluções.

Aliás, essas soluções só são necessárias devido a quantidade de quebra-cabeças que surgem no seu caminho. Sem ação, o foco de *Deponia* é fazer pensar, forçar seus neurônios para encontrar uma forma de sair das mais diversas enrascadas que Rufus consegue entrar em seu caminho para fora da vida de lixo. Fãs de *Professor Layton* se sentirão especialmente contemplados, visto que temos puzzles dignos do arqueólogo da Nintendo, exigindo que o jogador pense fora da caixa para conseguir respostas.

A dificuldade pode ser um charme e um contratempo, já que muitas vezes você ficará se perguntando como solucionar uma certa situação. Mas nada que um pouco de descanso não resolva. Claro que também

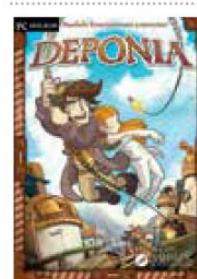
não irá se cansar de olhar pra tela, pois a arte feita a mão é fascinante e belíssima, dando todo um ar de papel para a história, mesmo que as animações sejam boas.

NÃO QUERO NEM LER ISSO

O som também não deixa a desejar. Uma obra de arte completa, as músicas são ótimas para te colocar no clima de cada situação, outro ponto que mostra como narrativas podem ser muito bem desenvolvidas no mundo dos games. Ainda não está convencido? Os diálogos também são narrados com voz, apesar de em inglês. Se for fluente, irá se deliciar mesmo sem ler o que está rolando, e caso já tenha visto, pode acelerar tudo com um toque.

Uma excelente narrativa na ponta dos dedos, *Deponia* é pedida certa pra quem curte puzzles. O jogo não decepciona e compensa cada centavo gasto, mesmo para aqueles que já jogaram no PC – só pelo fato de ter uma nova maneira de jogar. Em todo caso, após sair do mundo de lixo, tenha certeza que suas habilidades de resolução de problemas estarão um luxo! ☺

Lixo para uns, luxo para outros: a premissa é bem básica



8,5

Plataformas:
Mobiles (iPad), PC
Estúdio:
Daedalic Entertainment
Editora:
Daedalic Entertainment
Lançamento:
Agosto/2015 (iPad)

HERÓI

Estamos no Catarse e VOCÊ
pode ser nosso Super-Herói!

A HISTÓRIA DA
REVISTA QUE INSPIROU
UMA GERAÇÃO

PARTICIPE VOCÊ
TAMBÉM DESTE
SUPERPROJETO!



catarse

<https://www.catarse.me/pt/livroheroí>



PARTY HARD

▶ Lucas Moura

SE CUIDA, TURMA DO PACADÃO

É um sonho secreto de quem tem vizinho que adora dar festas barulhentas: mate todos os convidados! Mas já pensou se a moda pega entre os vizinhos dos bailes funk? Não ia sobrar ninguém da “turma do pancadão”...

O conceito de *Party Hard* é intrigante e ao mesmo tempo assustador: você, um condômino irritado pelas festas na vizinhança, deve matar todos os participantes. À primeira vista, parece um jogo que segue a onda de *Hatred*, oferecendo violência desenfreada sem propósito. Mas na realidade é mais do que isso.

A jogabilidade se apresenta mais como um puzzle do que num jogo de ação. Para assassinar todos os participantes da festa sem ser visto, o game coloca armadilhas, como tanques de gasolina, fogões, caixas de força e barris à disposição do jogador. Elas devem ser ativadas no momento certo para que a pessoa próxima a elas seja eliminada. Caso seja visto, o jogador é perseguido pela polícia, que é chamada pelos demais convidados da festa.

Obter sucesso nas “eliminações” é mais uma questão de tentativa e erro do que de elaboração de táticas: há tantas variáveis em cada fase que não é possível encontrar um padrão que as tornem mais fáceis de serem completadas. A reunião ocasional de um grupo de pessoas, por exemplo, pode tornar uso de uma armadilha atrativo, mas, por outro lado, pode ser que usá-la naquele instante atrapalhe o progresso da fase.

Toda vez que uma fase é repetida, a disposição dos objetos e dos cômodos é alterada. É preciso, portanto, analisar a nova situação e torcer para que o layout favoreça uma boa pontuação ou que traga personagens que não se locomovam tão aleatoriamente, indo um para cada lado.



Apesar dessa variação, a jogabilidade de *Party Hard* cai na mesmice. Os mapas mudam, mas os objetivos permanecem os mesmos e nunca há um desafio maior para o jogador do que esperar que as vítimas fiquem paradas no ponto desejado.

Para dar um fim temporário a repetição, de tempos em tempos um misterioso personagem deixa alguns power-ups – veneno, dinamites ou uma troca de roupa. O problema é que eles funcionam da mesma maneira que os outros elementos: são mais ferramentas que fazem o jogador sentar e esperar que algo aconteça.

TRANSMISSÃO AO VIVO

As melhores cenas do jogo, porém, não ocorrem com uma ação do jogador, mas sim se *Party Hard* for transmitido em serviços como o Twitch. Nele, os participantes

poderão votar em eventos aleatórios que podem e vão acontecer na partida. Estes, por sua vez, variam de uma invasão de policiais da SWAT para prender traficantes até a aparição do famoso Sharknado, o bizarro tornado que carrega tubarões do mar para a terra. Nem todo jogo precisa obrigatoriamente dessa interação, mas, caso ela exista, como é o caso, adicioná-la também para quem decide ou não pode usar o Twitch, seja por meio de um modificador de fase ou algum extra, era o mínimo esperado.

A estética é fortemente influenciada pelo estilo 1980s de *Hotline Miami*. Ambientes coloridos, situações absurdas, um synthpop agradável ao fundo e um estilo pixel art são alguns dos atrativos. Os cenários coloridos funcionam não só para tornar o jogo mais “vivo”, mas como uma ótima ferramenta para identificar itens a serem usados.

Party Hard tem um bom começo, mas sua jogabilidade lenta, dependente mais do próprio desenvolver aleatório do jogo do que das ações do jogador, testa a paciência do jogador até os últimos limites. Com eventos limitados ao Twitch, a variabilidade fica prejudicada e, infelizmente, nenhum jogo “vive” de uma bela estética. ☺



6,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Pinoki
Editora:
TinyBuild
Lançamento:
Agosto /2015

ORIGAMI É PARA OS FRACOS

A aventura em papercraft e cheia de metalinguagem sai do PS Vita e chega ao PlayStation 4 buscando expandir a experiência revolucionária de dois anos atrás. Mas há deslizes...



Em 2013, a Media Molecule, a mesma do excelente *LittleBigPlanet*, trazia para o PS Vita aquela que considero das aventuras mais espetaculares e únicas já concebidas num portátil. Fazendo uso de toda e qualquer função do aparelho, *Tearaway* conseguiu mesclar de forma plena proposta e controles, onde tudo fazia sentido de forma intuitiva e, mais importante, funcional. O objetivo de *Unfolded*, agora na versão de PS4, é adequar, aprimorar e expandir as ideias revolucionárias apresentadas há dois anos. E o resultado traz muitos pontos altos, mas também alguns deslizes aqui e ali.

A começar pelo fato de a aventura não poder ser curtida de forma plena caso alguns periféricos, como a PlayStation Camera, não esteja a disposição. Contando a mesma história de antes, o jogador faz parte da narrativa como uma divindade controladora do pequeno ser mensageiro e protagonista.

Visualmente, *Unfolded* está mais deslumbrante do que nunca. De uma direção artística absolutamente impecável, só mesmo obras de arte do escalaão de *Okami* são comparáveis. Tudo é feito de papercraft. Tudo mesmo: de cachoeiras a montanhas de neve, desertos, florestas, cidades portuárias e por aí vai. É de encher os olhos.

Nos controles, houve muitas mudanças. Sem a tela de toque do Vita à disposição, é o touchpad do DualShock 4 o recurso mais utilizado. Antes, era necessário fazer uso do dedo para iluminar o caminho do simpático (ou simpática) mensageiro, substituindo a beleza do mundo, apagada por sereinhos invasores. Agora, é o led traseiro do controle que exerce esse papel, e o sensor de movimento não é dos mais precisos.

Também ao touchpad está atribuída a função de recortar e colar as mais diversas formas e figuras para embelezarem (ou não) o mundo de *Tearaway*. Seus simpáticos habitantes constantemente fazem pedidos ao mensageiro. Chapéus, luvas e diferentes flocos de neve enfeitam os cenários, outros personagens e até mesmo o protagonista. E cabe ao jogador criá-los. Pena não haver muito critério ou parâmetros para serem atingidos com estas criações.

AVIÃOZINHO DE PAPEL

Das novidades mais interessantes trazidas nesta versão está a capacidade de dobrar e desdobrar papéis específicos para criar aviôezinhos. Para pilotar, basta esfregar o touchpad para diferentes direções, criando rajadas de vento que levam nosso herói para diversos lugares. Tais rajadas são também essenciais na batalha contra

os retalhos de papeis inimigos, resolver quebra-cabeças e auxiliar em momentos de plataforma.

É também nesses momentos que um problema do jogo original se acentua: a câmera. Agora podendo ser controlada quase o tempo todo, a disposição dos elementos se apresentam na tela pode atrapalhar. *Unfolded* não é um jogo punitivo, mas não é legal ter sua exploração interrompida por não conseguir se posicionar direito no cenário.

Unfolded pode não ser tão revolucionário quanto sua versão para portátil, mas cumpre o papel de expandir as ideias do original e adaptar – quase sempre de forma satisfatória – seus fundamentos para o console de mesa da Sony. Afinal de contas, todo e qualquer aspecto artístico e refinamento técnico continuam aqui, e isso já vale revisitá-lo os maravilhosos mundos de papercraft de *Tearaway*.



8,0

Plataforma:
PS4
Estúdio:
Media Molecule
Editora:
Sony
Lançamento:
Setembro/2015

FRAN BOW

► Makson Lima

AS MARAVILHAS MACABRAS

Um mundo de conto de fadas meio macabro – ou melhor, muito macabro! – com choques de realidade que fariam até os programas sensacionalistas de TV tremerem na base: prepare-se para um point'n'click realmente brilhante

A obra de estreia da Killmonday Games, produtora formada pelo programador e compositor Isak Martisson e pela roteirista e animadora Natalia Figueroa, é nada além de fantástica e arrebatadora. O gênero do point'n'click pode ter visto sua fase dourada no auge da LucasArts, lá pelos idos dos anos 1990, mas a cena se mantém viva de uns tempos para cá, graças a produções independentes muito significativas.

A antiga alta cúpula dos jogos de apontar e clicar, composta por Tim Schafer, Ron Gilbert e Dave Grossman, mentes brilhantes criadoras de obras quintessenciais como *The Secret of Monkey Island* e *Day of the Tentacle*, serviram de inspiração para um sem-fim de jogadores que, hoje, se tornaram criadores. E *Fran Bow*, o adventure macabro criado por dois jovens desenvolvedores da Suécia, deveria figurar em posição de destaque em qualquer lista de títulos obrigatórios aos fãs do gênero.

Fran Bow conta a trágica e arrebatadora história da garotinha que dá nome ao jogo. A introdução mistura ares de contos de fadas com arte digna de Edward Gorey – a linha entre o infantil e o macabro é tênue e o roteiro encontra frestas para idas e vindas nos dois campos de forma muito competente. Fran tem pais que a amam, tem em sua tia uma grande heroína e em seu gatinho, Mr. Midnight, seu melhor amigo. A tragédia abala a vida da garota quando, numa noite, uma figura sinistra surge saída de lugar nenhum. Fran se vê cercada pelos restos



mortais de seus próprios pais, dilacerados em pedaços pela criatura. Em choque, a garota e seu gato batem em disparada mata adentro, sucumbem ao cansaço e Fran, sozinha, desperta numa clínica psiquiátrica.

ISSO É COISA DE LOUCO...

O mais impressionante nos primeiros minutos aventura adentro é, sem dúvida nenhuma, o visual. Há um raro capricho depositado aqui. É possível checar muitos detalhes dos cenários ricamente detalhados e que, o tempo todo, afunilam o macabro e o belo no mesmo lugar. Os comentários de Fran são sempre pertinentes e típicos de uma garota de dez anos: "Uma espátula. Me faz pensar numa mistura de spa com Drácula".

Ao contrário de *The Walking Dead*, da TellTale, a última grande revolução da narrativa nos videogames, *Fran Bow* não faz muito uso de árvores de diálogos e tomadas de decisões. A jornada é mais importante que o destino final e há pouco espaço para moldar personalidades.

A todo instante, Fran pode fazer uso de pílulas e, literal e instantaneamente, ser transportada para outra realidade. É como se uma janela fosse aberta para *Silent Hill*. Nesta existência paralela, tudo é horroroso: há espíritos malignos coexistindo com mortos-vivos, mensagens escritas em sangue pelas paredes e demais bizarrices. O jogo faz um ótimo trabalho em estimular as trocas de realidade para resolver quebra-cabeças e avançar na trama.

Fran Bow vai muito além dos muros da clínica psiquiátrica onde a aventura dispara. Irmãos Grim e Lewis Carroll certamente se orgulhariam da Killmonday Games, pois as desventuras da garotinha insólita na busca por seu gato resultam numa das mais incríveis jornadas de auto-descobrimento da memória recente dos videogames. Brilhante e altamente recomendado. ☀



9,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Killmonday
Editora:
Killmonday
Lançamento:
Agosto/2015

CONTO DE FADAS EUROPEU

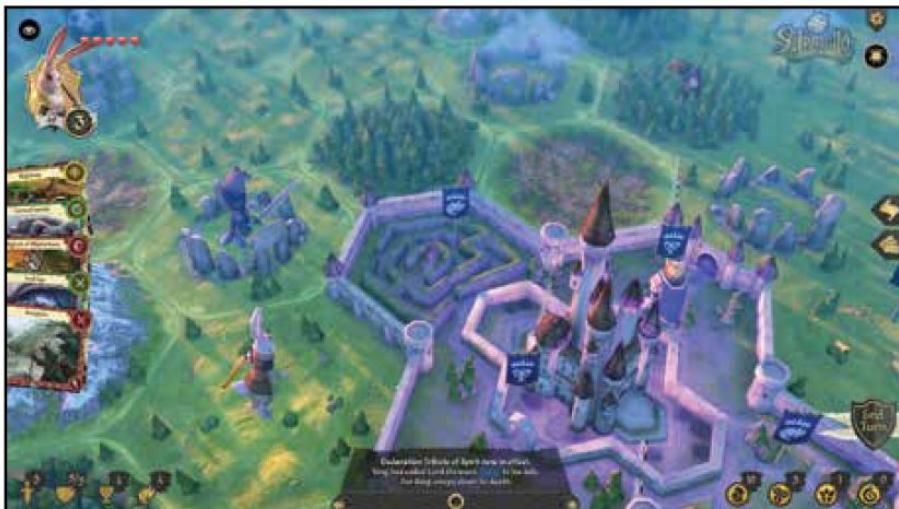
Essa é uma fantasia bem clássica, com elementos sombrios dos convencionais contos de fadas europeus, mas que faz muito pouco em termos de gameplay para conquistar aquele jogador tradicional de RPG de tabuleiro

Armello é um jogo difícil de definir. Ou melhor, difícil não é bem a palavra: a correta é estranho. Uma combinação de RPG com board game, em que animais antropomórficos fazem de tudo para controlar um fantasioso reino. É um *Game of Thrones* literalmente selvagem, em que a traição e os assassinatos são regidos por dados e cartas. Fez sentido? Sei que não, mas chegaremos lá.

Apesar de vanguardista, a cria da australiana League of Geeks é bastante conservadora quando o quesito são suas regras. Literalmente, é um jogo de tabuleiro virtual lançado para PlayStation 4, PC e todas as plataformas mobile, cujo objetivo é por um fim no reinado de terror do leonino Simba (isso mesmo, você não leu errado) e, ao mesmo tempo, impedir que seus oponentes cheguem ao topo antes de você.

Como um bom drama clássico (só que com coelhos, ratos e ursos), existem várias casas, cada qual com suas peculiaridades. O que funciona para todos é que, após serem decidido os turnos de movimentação, é rolado o dado para definir a movimentação do seu herói para que, à partir daí, você percorra o cenário acumulando riquezas na forma de cartas, observando os arredores sempre em busca da melhor oportunidade para sair por cima.

O gênero vem ficando cada vez popular, mas ainda assim muita gente desconhece a fórmula, então vamos facilitar: pense em *Mario Party*. Como no clássico da Nintendo com a Hudson, existem várias formas de usurpar o reino, o que inclui eliminar seu regente sorrateiramente no último segundo, entrar em conflito direto com as forças do reino – ou seus próprios concorrentes.



A arte geral da produção é um de seus pontos fortes e é durante a batalha que a coisa impressiona de vez. Durante os combates por turno, cada uma de suas cartas se transforma em dados especiais que podem ser utilizados a qualquer momento. Apesar de soar bastante estratégico, a coisa toda acontece de forma bem rápida e violenta. Quando menos você espera, seu guerreiro coelho está erguendo o escudo contra a furiosa espada de um urso, já contra-atacando logo em seguida em uma série de investidas cruéis que traduzem muito bem a urgência da situação.

MULTIPLAYER GANHO NOS PONTOS

É uma pena que o modo multiplayer possua tão poucas formas de comunicação com seus rivais. E não menciono isso só porque seria legal tirar uma com seu oponente após presenciar seus soldados empalados, mas porque limita muito o jogo psicológico

e as possibilidades de alianças temporárias antes do cruel final. E esse é o maior problema do game: a forma como quase nunca reforça as várias maneiras de se vencer.

De todas as partidas multiplayer que testamos, 99% delas terminaram decididas por pontos. Para uma produção em que existem tantas formas de se vencer, uma das poucas fórmulas na qual você pode constantemente utilizar suas cartas em tempo real para encurralar seus inimigos, acompanhar todos os demais jogando seguro no acúmulo de pontos para se dar bem é um verdadeiro desserviço que contribui para que a fórmula se desgaste cada vez mais rápido.

Em resumo, *Armello* é uma excelente ideia, que brilha com seu estilo visual, misturando fantasia clássica e elementos sombrios dos contos de fadas europeus, mas faz pouco em termos de gameplay para sustentar aqueles que investem tempo na obra. Vale muito mais para quem já conta com um grupo de amigos dispostos a “guerrear” do que para aqueles que pretendem buscar a sorte contra a IA do game. ☀

As artes são realmente bonitas, mas o gameplay merecia um cuidado maior



7,0

Plataformas:
Mobiles, PC, PS4
Estúdio:
League of Geeks
Editora:
League of Geeks
Lançamento:
Setembro /2015



GALAK-Z: THE DIMENSIONAL

UM SHMUP DOS MAIS VICIANTES

» Makson Lima

A produtora 17-Bit tem uma proposta bastante nobre: reviver os tempos dourados da era do Mega Drive e do Super Nintendo. Seu chefe, Jake Kazdal, ex-funcionário da Sega do Japão e envolvido em obras-primas como *Rez* e *Space Channel 5*, parece saber muito bem o que quer: *Galak-Z* é tão bom que poderia perfeitamente ser considerado dos jogos mais inspirados de outra grande produtora japonesa, a Treasure.

Homenageando abertamente animes otentistas nos moldes de *Zillion* e *Gundam*, *Galak-Z* é dividido em quatro temporadas (com uma quinta grátis a caminho via DLC!), cada qual com cinco episódios. A trama conta as aventuras espaciais do piloto intergaláctico A-Tak, membro da frente rebelde dos humanos contra um império malvado de alienígenas (sim, você já viu isso antes).

A bordo de sua espaçonave, A-Tak é muito mais que suas piadas sem graça e repetitivas: é possível disparar raios laser para todas as direções, assim como impul-



sionar a nave em trajetória contrária aos ataques inimigos e desviar destes ataques com manobras precisas, tipo um *Asteroids* moderno. Por ser diferente de vários twin-stick shooters lançados nos últimos anos, é preciso tempo para se adaptar aos controles.

Galak-Z faz uso de geração procedural de fases para balancear certa frustração que poderia existir por conta de sua dificuldade muito acima da média. O

esquema de morte permanente de outros títulos recentes como *Don't Starve* e *FTL* se aplica por temporada, em que respeitar os inimigos, estudar bem os cenários e agir com parcimônia faz sim toda diferença.

A dificuldade é tamanha que nem mesmo a arma secreta da nave de A-Tak pode salvá-lo contra as investidas furiosas do império. Com o apertar de um botão, é possível transformar-se em Mecha, mudando a dinâmica de jogo.

É provável que *Galak-Z* tenha passado batido até mesmo pelo radar do mais ávido dos jogadores. Mas vale alertá-lo: eis aqui uma das grandes surpresas do ano! 🎉

9,0



Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
17-Bit
Editora:
17-Bit
Lançamento:
Agosto / 2015

MEGASPHERE

PARA OS FÃS DE METROIDVANIA

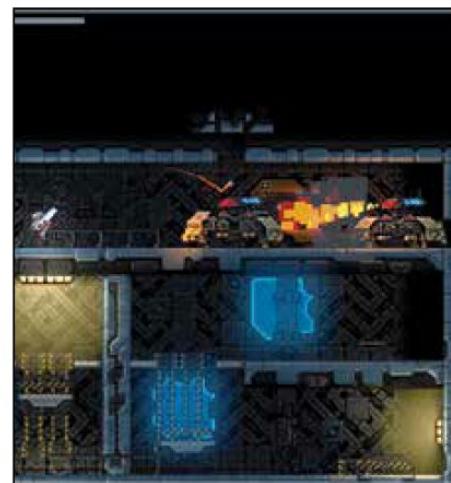
No Steam, jogos com Acesso Antecipado são uma opção extremamente válida tanto para desenvolvedores, quanto jogadores. Sem poder bancar grupos de beta testers, colocar o seu jogo à disposição do público a preços módicos durante o desenvolvimento tem se provado extremamente eficaz para sua conclusão. Participar desses períodos, postar impressões nos fóruns oficiais, mantendo uma relação com os realizadores, cria um ecossistema muito agradável, com a certeza do produto final ser muito melhor.

MegaSphere, o indie sci-fi realizado por um grupo de cinco pessoas (incluindo o designer Anton Kudin, simpático e aberto a conversas no Twitter em @antonkudin), se encaixa perfeitamente nesta categoria. E em outra também, bastante em evidência na cena independente de uns anos para cá: a do Metroidvania.

Caso você seja jogador das antigas, é impossível escapar deste gênero que mistura o melhor de *Metroid* ao melhor de *Castlevania*. Em *MegaSphere*, controla-

mos ATAI, meio ciborgue, meio androide, explorando espaçonaves abandonadas nos confins do espaço. São, de pronto, seis locais distintos para começar a jogar, alterando – e muito – em dificuldade. Selecionar o primeiro deles posiciona o jogador na história, apresenta a relação de ATAI e a inteligência artificial que o guia e oferece base para um sci-fi hard bem interessante, porém incompleto por ora.

Mas o foco de *MegaSphere* é, sem dúvida nenhuma, os combates. A princípio, apenas uma metralhadora laser e a capacidade de tirar para todas as direções possíveis. Exploração traz novas armas, como lança-chamas ou explosivos que ricocheteiam, e o confronto com inimigos altamente desafiadores. A geração procedural de cenários cria condições por vezes favoráveis, por vezes nem um pouco, ao combate frenético e altamente dinâmico entre ATAI e os monstros e robôs. Como num verdadeiro *Dark Souls* bidimensional e futurista, todas estas criaturas demandam respeito. 🎮



8,5



Plataforma:
PC
Estúdio:
AkGames
Editora:
AkGames
Lançamento:
Agosto / 2015

MOON TOWER ATTACK

» Fernando Souza Filho

O BOM TOWER DEFENSE PAQUISTANÊS

O estúdio paquistanês Game Torque investiu forte nesse jogo do gênero tower defense em 2,5D. Tá, a gente sabe que tecnicamente não existe 2,5D, afinal, é 2D ou 3D. E só. Mas pra efeito de marketing, a ideia funciona sim. Aqui há um tempero novo à fórmula do tower defense, com ataques inimigos aleatórios e uma IA (Inteligência Artificial) aprimorada, dois dos fatores que mais andam em falta em jogos desse gênero nos últimos tempos. Basicamente, você precisa

defender a sua base dos ataques dos trolls da Dark Forces. Para isso, vai precisar usar armas das mais distintas – e é exatamente o uso criativo deles que determinará sua vitória. As recompensas chegam na forma de moedas virtuais, para você incrementar sua tower, torná-la mais forte e melhor armada. São ao todo 20 níveis muito bem desenvolvidos, com um design muito bonito.



Plataformas: Android, iOS | **Editora:** Game Torque | **Lançamento:** Setembro/2015



ORDER & CHAOS 2: REDEMPTION

» Fernando Souza Filho

MOBILE COM PADRÃO AAA DE CONSOLE

Foram 3 longos anos em desenvolvimento, com 160 profissionais envolvidos. Esse é um dos projetos mais ambiciosos já feitos para mobile: um MMORPG que adianta em 600 anos o enredo do consagrado *Order & Chaos Online*, exatamente no momento em que as almas dos heróis mortos no jogo anterior voltam para se redimirem de seus erros.

O visual do jogo é bem no padrão AAA mesmo, contrastando de maneira assombrosa com o título

anterior, que rodava com um engine antigo. Não faltam florestas, pântanos e montanhas bem detalhados, com um mapa extenso que é duas vezes maior do que o anterior. Igualmente impressionante é a quantidade de missões: 400 principais e 80 secundárias, inclusive com incursões rápidas nas chamadas "masmorras solo", para quem curte um bom singleplayer.



Plataforma: Android, iOS | **Editora:** Gameloft | **Lançamento:** Setembro/2015



WAR

» Fernando Souza Filho

CLÁSSICO DOS TABULEIRO NO MOBILE

Acho que perdi e conta de quantas madrugadas passei no final dos anos 1980 e início dos 1990 jogando *War* no tabuleiro. Por isso, não dá para esconder a ponta de saudoso ao ver chegar a versão multiplayer online multiplataforma – ou seja, além do mobile (smartphones e tablets), você poderá jogar também no PC.

Lançado em 1972 e com 2,5 milhões de cópias vendidas até hoje, *War* é o campeão de vendas da Grow e foi o primeiro jogo de tabuleiro do gênero de estratégia de-

senvolvido no Brasil. A versão digital, criada pela Sioux, responsável pela digitalização e publicação dos jogos da Grow, trará as mesmas características do original: conquistas de territórios, exércitos e batalhas, além de multiplayer multiplataforma.

Para quem ainda está reticente, acredite: o jogo está sensacional – mesmo que você nunca tenha jogado a versão para tabuleiro. Prepare-se para virar as madrugadas jogando!



Plataformas: Android, iOS | **Editora:** Grow | **Lançamento:** Outubro/2015



STEAM

SHADOWRUN HONG KONG

Após arrecadar mais de um milhão de dólares no Kickstarter, a terceira campanha no universo cyberpunk de *Shadowrun* chega ao PC. A história se passa em 2056, onde Hong Kong é uma das mais importantes e prósperas zonas de livre comércio do novo mundo, onde monstros e humanos vivem juntos e a magia não é mais coisas de contos de fadas. Por trás dessa suposta harmonia, uma misteriosa conspiração busca tomar o controle da região. Cabe ao jogador desvendá-la e impedi-la. Com um sistema de combate por turnos e mais de 20 horas de uma campanha não-linear, *Shadowrun Hong Kong* é um prato cheio para aqueles que gostam dos RPGs clássicos para PC. A sequência traz refinamento nos efeitos sonoros, nova árvore de habilidades baseada em armas ciberneticas e novas mecânicas para o sistema de magias. Vem com editor de mapas.



Editora: Harebrained | Lançamento: Agosto / 2015

PIXELJUNK NOM NOM GALAXY

Com carisma de sobra, o novo jogo da franquia *Pixeljunk* pega inspiração em títulos como *Terraria* e *Minecraft* e coloca o jogador na pele de um funcionário de uma fábrica interplanetária de sopas. Em uma galáxia onde a demanda por novos sabores de sopas cresce constantemente, cabe a você explorar planetas, encontrar novos ingredientes e construir fábricas para transformá-los em deliciosas sopas. Criá-las não será uma tarefa fácil: cada planeta tem um desafio diferente – como monstrinhos que atacam a base a áreas com lava ou chuva de meteoros. Construir torres de defesa e proteções para a fábrica é essencial para vencer. Além disso, robôs ajudarão a automatizar a sua fábrica e gerar recursos o mais rápido possível para vencer a competição. O game oferece suporte a co-op para dois jogadores (local e online).



Editora: Q-Games | Lançamento: Agosto / 2015

FINAL FANTASY TYPE-0 HD

Lançado originalmente para PSP, remasterizado para o PS4 e agora está melhor do que nunca no PC! O RPG conta a história dos alunos de uma classe de elite da academia militar de Rubrum durante a guerra contra o império Militesi. Ao contrário da franquia principal, *Type-0* mistura um sistema de combate em tempo real com toques de estratégia e gerenciamento. Com um total de 14 personagens jogáveis, você terá uma vasta seleção de missões principais e atividades secundárias para melhorá-los, obter novos equipamentos e assim progredir na história. A versão para PC conta com opções gráficas exclusivas, suporte ao armazenamento em nuvem, sistema de conquistas e de cartas colecionáveis do Steam. Além disso, a Square Enix promoveu melhorias na movimentação do personagem e na câmera, dois dos pontos mais criticados da versão para PS4.



Editora: Square Enix | Lançamento: Agosto / 2015

NINTENDO eSHOP

THE BRIDGE

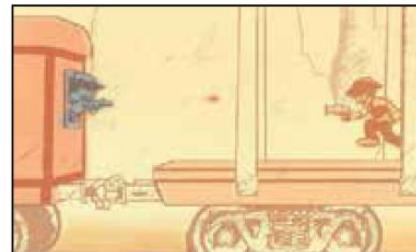
Este puzzle para Wii U se inspira nos físicos que teorizaram sobre as leis que regem o nosso mundo, entre eles o próprio Isaac Newton. A referência fica óbvia poucos minutos após abrirmos o game. Desenhado à mão e colorido de forma monocromática, os 48 puzzles que regem o game são atravessados por um clima de solidão e curiosidade, que o ajudam a querer descobrir mais sobre esse louco universo. Para solucionar os quebra-cabeças, é necessário compreender a forma com a qual os objetos se comportam e manipular o cenário.



Editora: Quantum Ast. Guild | Lançamento: Agosto / 2015

GUNMAN CLIVE HD COLLECTION

Um port dos dois jogos da franquia *Gunman Clive*, criada por Bertil Hörberg no 3DS, chega agora ao Wii U. O pacote traz os dois games com gráficos remasterizados em HD para o console de mesa da Nintendo. Em ambos, Clive é um clássico cowboy em um game de plataforma 2D, que deve andar e atirar em toda a bandidagem para salvar a filha do prefeito. As maiores conquistas do game estão no seu desafio constante e boas lutas contra chefes, além de fases diversificadas com mecânicas diferentes e curiosas.

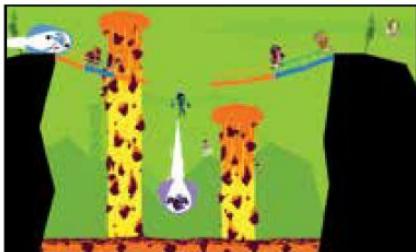


Editora: Hörberg Prod. | Lançamento: Setembro / 2015

» Filipe Salles

RUNBOW

Primeiro título do programa Nindies@Home lançado na E3 2015, *Runbow* é um game de plataforma 2D bastante colorido e com uma proposta diferenciada. Partindo de um princípio no qual nada que pode ser visto existe, ele abusa das cores para mostrar como a jogabilidade funciona. Durante certo tempo, o fundo do cenário se mantém de uma cor. Sempre que determinada cor estiver presente, os elementos do estágio com a mesma cor se tornam intangíveis. O título conta com 140 níveis e modos multijogador competitivos e cooperativos.

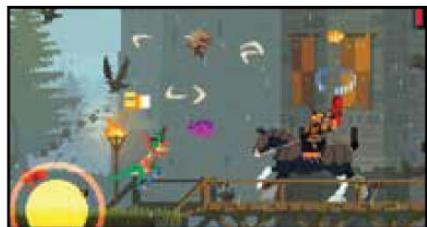


Editora: 13AM Games | Lançamento: Agosto / 2015

PLAYSTATION NETWORK

SUPER TIME FORCE ULTRA

Inicialmente lançado em 2014 apenas na Xbox Live como *Super Time Force*, o jogo do estúdio canadense indie Capybara (*Might and Magic: Clash of Heroes*) chega agora ao PS4 e ao PS Vita com um novo título, 20 missões inéditas e personagens "convidados", como Pyro (*Team Fortress 2*) e Zoey (*Left 4 Dead*). Como se isso não bastasse, até Shuhei Yoshida, presidente da Sony, aparece como um personagem jogável. O game é um side-scrolling com visual bem retrô, humor negro e ação muito rápida: muitas vezes você mal tem tempo de reagir e já morreu. O enredo trata de um esquadrão paramilitar que é enviado em uma viagem no tempo, indo da Pré-História, passando pela Idade Média e chegando ao futuro. Você enfrentará robôs e dinossauros – às vezes na mesma cena –, mas pode voltar no tempo quando o cronômetro der um "game over".



Editora: Capybara | **Lançamento:** Setembro/2015

INSTANT INDIE COLLECTION VOL. 1

Essa pequena compilação reúne três títulos do estúdio indie britânico Curve Digital: *Stealth Inc 2*, *Thomas Was Alone* e *The Swapper*. Com 2,7 GB para baixar e o preço de R\$ 70,00, é uma boa opção do tipo 3 em 1 para quem curte jogos independentes. *Stealth Inc 2* é um jogo do gênero puzzle com um estilo Metroidvania de apresentar um mundo cheio de áreas exploráveis. Já *Thomas Was Alone* é uma criação do desenvolvedor britânico Mike Bithell em que você controla um ou mais polígonos que representam "entidades" de inteligência artificial. Parece tosco, mas é viciante. O último título do pacote é *The Swapper*, criado pelo estúdio finlandês Facepalm e lançado pelo Curve. Trata-se de um puzzle sci-fi em que você controla uma mulher que descobre em um laboratório abandonado como fazer clones humanos.



Editora: Curve Digital | **Lançamento:** Setembro/2015

OVERRULED!

Com apenas 500 MB de download e preço de R\$ 45,00 na PSN, o jogo foi desenvolvido pelo estúdio nova-iorquino Dlala e lançado pela publisher britânica Team17. Trata-se de um multiplayer indie em que o jogador pode mudar as regras do jogo e influenciar diretamente nas dinâmicas e no direcionamento dos combates. É lógico que a gente sempre gosta de variações em um game, mas aqui há um exagero: em um minuto, estamos em um side-scrolling meio Deathmatch e, no minuto seguinte, vira um Capture the Flag. É muito fácil se sentir completamente perdido no game. Os gráficos são bonitos, tem um jeitão de histórias em quadrinhos e uma grande variação de personagens: o lutador com cabeça de melancia é impagável! Não é o tipo de jogo que você vai viciar, mas rende sim boas horas de diversão.



Editora: Team17 Digital | **Lançamento:** Setembro/2015

XBOX LIVE

ARITANA E A PENA DA HARPIA

O jogo desenvolvido pelo estúdio brasileiro Duaik Entretenimento finalmente chegou ao Xbox One. A versão de *Aritana* desembarca no console da Microsoft com uma pequena repaginação gráfica em relação ao jogo lançado no PC, com um visual mais colorido e algumas adições estéticas que tornam o game visualmente mais agradável. A jogabilidade continua a mesma. Embarcamos na pele de um pequeno índio, em um jogo de plataforma 2D que promete ser uma boa pedida para os proprietários de um Xbox One.



Editora: Duaik Entreten. | **Lançamento:** Agosto/2015

LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

Eis aí um dos jogos mais divertidos, malucos e fofos lançados recentemente na Xbox Live. Controlando uma nave de neon pelo espaço, você precisa derrotar as forças malignas do Anti-Amor, enquanto resgata coelhinhos espaciais. O game brinca com o trabalho em equipe, enquanto você e um amigo revezam entre os diversos controles da nave, ativando escudos de emergência, propulsores, canhões e outros "brinquedinhos" que lhe ajudem a vencer as horas inimigas. O design das fases é gerado aleatoriamente.



Editora: Asteroid Base | **Lançamento:** Setembro/2015

► *Rafael Barbosa*

THE DEERGOD

Este é definitivamente um título interessante, mas para poucos. *The DeerGod* conta a história de um caçador que morreu enquanto tirava a vida de um cervo e foi destinado a reencarnar como um animal. Este game plataforma 2D traz um bonito gráfico em pixel art e uma temática sensível, enquanto aborda temas ligados à vida após a morte, como reencarnação e karma. Enquanto avança pelo cenário, você irá interagir de diferentes formas com outros animais e pode solucionar alguns puzzles para continuar sua jornada. Quem se aventurar nesta jornada intimista não vai se arrepender.



Editora: CrescentMoon | **Lançamento:** Setembro/2015

DNA GAMER

» Guilherme Camargo

ESCOLHA BEM O SEU SÓCIO

Saber escolher seu sócio na hora de montar uma empresa focada na criação de games envolve muito mais do que simplesmente dinheiro: conheça esta história e entenda como pessoas sem nada em comum deram tão certo

Há exatos quatro anos, decidi dar uma nova direção à minha carreira. Saí de uma das principais empresas de tecnologia do mundo, a Microsoft, dando um “game over” no mundo corporativo. Não há do que reclamar: foram 13 anos de muitos aprendizados, coisas legais e diversas conquistas pelas quais ainda sou lembrado. A decisão estava ligada também ao momento de vida.

Meu primeiro filho estava com três meses e minha falta de paciência com o excesso de reuniões e falta de produtividade estavam me consumindo. Era o meu limite. Estava estabilizado financeiramente, mas a rotina burocrática me incomodava tanto que não havia dinheiro ou promoção que me fizesse repensar o que já havia escolhido como próximo passo: ser dono da minha própria empresa. Começar alguma coisa do zero seria um esforço maior do que eu efetivamente queria ou tinha capacidade, afinal, abrir empresa, entender a parte contábil – entre outras questões – consomem tempo e eu não tinha esse conhecimento.

Em 1990, conheci os meus atuais sócios na Sioux. Tínhamos casas no mesmo condomínio em Ubatuba, litoral de São Paulo, e no período de férias nos encontrávamos. Phillippe e o Eduardo eram um pouco mais velhos do que eu e ambos estudavam Exatas. O Phillippe tinha um veleiro e toda a vez que eu passava em frente à casa dele, ele me pedia ajuda para levar aquele pequeno (e pesado!) barco até a praia. Gostava de caminhar e pular das pedras. O Eduardo era o menino dos eventos sociais: era presença garantida nos churrascos e eventos noturnos nas casas dos amigos, sempre com bom humor.

Não tínhamos praticamente nada em comum pois eu gostava mesmo é de frequentar outras praias fora do condomínio para surfar e tocar bateria. Para mim, as férias se resumiam a essas duas atividades principais. Vez ou outra, no final da tarde, passeava pela orla da praia e nos encontrávamos para jogar taco, bater papo ou mesmo para carregar o veleiro do Phillippe. E assim, por anos, nossos encontros foram mais frequentes e começamos até a nos encontrar em São Paulo.

Em 2001, os dois fundaram a Sioux,



Nós não tínhamos praticamente nada em comum, não nos víamos há anos. Ainda assim, foi justamente esses os parceiros que deram certo. A química é importante

após o Phillippe vender o bem-sucedido site ole.com.br para um grupo de investidores. Tanto o Phillippe como o Eduardo tem um perfil mais técnico, mas com diferentes especializações. A Sioux então nasceu focada no desenvolvimento de sistemas, portais e claro, games – paixão dos dois.

Após alguns anos sem vê-los, encontrei o Phillippe em uma casa de material de construção por volta de 2011. Ele comentou rapidamente que estava pensando em expandir a empresa e queria me mostrar. Fizemos pelo menos uns oito encontros e foi aí que percebi que já tinha um novo desafio e que só precisava me desligar do mundo corporativo para entrar de cabeça.

A química entre meus sócios e eu é muito boa e este é um dos grandes pontos positivos para o crescimento que tivemos,

dobrando o faturamento em menos de 3 anos. Somos amigos (mas não melhores amigos), há um grande respeito mútuo, temos qualidade complementares ao negócio e o mais importante: a mesma “agenda”. Sabemos onde queremos chegar e entendemos o papel de cada um nessa jornada.

A minha única mágoa é que em vários anos ajudando a empurrar o barco para a praia, nunca fui convidado para navegar. Como já não temos mais as respectivas casas na praia, o que fica é a minha torcida para que um deles compre logo um barco e me convide para um passeio marítimo! E não somente para aguentar a dor nos braços de carregá-lo. ☺

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

WARPZONE

▶ Cleber Marques e Rafael Marques

MULTIPLAYER ANTIGAMENTE

Se você é do tempo em que se jogava o famoso “contra” com os amigos, sabe muito bem que o conceito de jogo multiplayer era completamente diferente no início dos anos 1990. Mas a história começou bem antes disso

Se hoje em dia a moda é jogar em rede e, se possível, com a maior quantidade de jogadores simultaneamente, no início da década de 1990 isso funcionava de uma forma bem diferente. As disputas se davam no bom e velho multiplayer local, o famoso “contra”, no qual os jogadores dividiam o mesmo espaço, dando margem a uma interação pouco vista nos dias de hoje.

Com os jogos atuais priorizando as campanhas online em detrimento ao modo singleplayer, antigamente acontecia o inverso – até mesmo pelas limitações dos consoles. Vale lembrar que o primeiro console que foi concebido para suportar mais do que duas pessoas jogando simultaneamente foi o Nintendo 64, que trouxe quatro entradas de controles e um *Mario Kart 64* feito sob medida para popularizar essa ideia. Antes disso, os consoles ganharam acessórios para este fim, os chamados adaptadores Multitaps, que aumentavam o número de entradas para controles e ofereciam aos jogadores a possibilidade de uma verdadeira batalha multiplayer nas gerações 8 e 16-bit. Estamos falando aqui do NES Four Score, do Super Multitap do Super Nintendo e também do Multitap para Mega Drive.

O primeiro videogame a receber um adaptador desse foi o TurboGrafx-16, pois ele havia sido lançado em 1987 com apenas uma entrada de controle, o que foi rapidamente corrigido com um acesso que permitia até cinco pessoas jogarem ao mesmo tempo. Alguns games sempre tiveram um fator multiplayer importante e a limitação de dois jogadores disputando em conjunto nem sempre agradava e



Houve um tempo em que o fato de um jogo poder ser disputado entre duas pessoas era considerado “multiplayer”. E isso não começou com *Mario Kart 64*. Foi muito antes do que você imagina: foi em 1958

simplesmente não satisfazia o desejo das desenvolvedoras de jogos.

Podemos citar os jogos de esporte como os mais famosos deste cenário: no Super Nintendo, tivemos o *International Super Star Soccer* da Konami, que foi lançado em 1995 e era compatível com o adaptador Multitap. No Mega Drive, a Electronic Arts, grande parceira da Sega na era dos 16-bit, lançou seu acessório exclusivo para os games esportivos da marca e fez grande sucesso nos EUA.

Mas a Hudson Soft extrapolou todos os limites com o lançamento de seu icônico *Bomberman* para o Sega Saturn em 1996, no Japão. O game abria a possibilidade de uma megapartida multiplayer com até 10 jogadores ao mesmo tempo. Imagine a cena: 10 jogadores dividiam a TV de tubo ao mesmo tempo! Se atualmente esse número não surpreende, tenham certeza que os jogadores que experi-

mentaram essa possibilidade na época do seu lançamento jamais se esqueceram das boas partidas da disputaram.

Dá pra imaginar que já houve um tempo em que o simples fato de um jogo poder ser disputado entre duas pessoas era considerado “multiplayer”? Isso aconteceu por volta de 1958 (sim, há 57 anos!) com *Tennis For Two* e depois se repetiu em 1972, com o famoso *Pong*.

Não tem como negar que as partidas multiplayer de antigamente não se compararam em tecnologia com as atuais, muito mais avançadas e com objetivos diferentes até, principalmente por hoje em dia se jogar cada um em sua casa. Mas também as lembranças das tardes chuvosas em casa com os amigos tirando muitos “contras” vão ficar pra sempre na memória de quem viveu isso como algo que nunca mais será tão divertido, não é mesmo? ☺

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



TurboGrafx-16 marcou época em 1987 como primeiro videogame a receber um adaptador para Multitap

CARTA DO MÊS

TEMPOS ATUAIS DE ASSASSIN'S

A EGW é uma ótima revista! Porém, em relação à matéria sobre o *Assassin's Creed: Syndicate* (EGW 165), eu tenho algumas observações.

1º Dizer "não aos tempos atuais" é coisa de quem conhece o game apenas superficialmente. O foco da saga, todo enredo se amarrava nos tempos atuais com Desmond. Após a Ubisoft matar o personagem em *Assassin's Creed 3*, eles simplesmente perderam o foco. Em *Assassin's Creed 4: Black Flag* e *Assassin's Creed: Rogue* há várias menções a Desmond, gravações e vídeos, o que faz a história seguir em frente, pois a guerra entre Assassinos e Templários continua. Mas o pai de Desmond continua vivo. Depois disso, simplesmente mataram os tempos atuais. A HISTÓRIA deveria ser a maior preocupação da Ubisoft, assim como seus personagens protagonistas que deveriam ser mais convincentes do que bonachões bem idiotas como Arno (preocupado com traumas pessoais), Connor (preocupado com sua tribo) e Edward Kenway (preocupado em ganhar dinheiro). Tudo menos preocupação com a ordem dos assassinos. Até a ordem dos assassinos em *Unity* é deprimente.

2º Existir um arpéu e recursos elétricos (eletrocutar vários inimigos) em Londres em 1868 chega a ser apelativo. Entfim... Não confio mais na Ubisoft. Por esse motivo, não tenho grandes expectativas em relação ao game, apesar de ter TODOS os títulos da franquia e seus respectivos livros.

Cláudio "Roto Jobs" Bueno (via Facebook)

Bem, Cláudio, é uma questão de ponto de vista mesmo, pois a matéria manifesta um desejo de ter menos fases nos tempos atuais, pois acompanhamos cada título da série desde que ela foi lançada e obviamente a gente sabe que a base do enredo está nos tempos atuais. Mas gostamos mesmo é da ambientação histórica, ali é que a coisa emociona. Sobre a licença poética com a Londres do século 19, temos muitos jogos que fazem isso de forma brilhante, como *Dishonored*, *The Order: 1886* e *Bioshock: Infinite*, entre tantos outros. Não vemos qualquer problema com isso. Ainda assim, vamos jogar algumas semanas seguidas o *Syndicate* para ver como isso tudo foi encaixado na ambientação histórica vitoriana. [FSF]

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista EGW. Neste mês, o Cláudio Bueno levou para casa o *Fifa 15* para Xbox 360.



ERRATAS

Comprei hoje a EGW 165 e, folheando pra dar uma olhada, encontrei três erros de digitação. Podem ser erros sem importância, mas penso eu que tá faltando um pouco de atenção na hora de revisar os textos. Página 41, a palavra colegial virou "cologial"; Na página 69, diz que a coletânea da Rare são de jogos "lançados ao longo de três décadas fazendo história noos videogames"; E na página 76, comeram o S e a guerra ficou por um trono apenas com *Game of Throne*. Posso estar sendo chato com isso, mas é apenas uma crítica construtiva, pois a revista está ótima, excelente conteúdo (como sempre) e continua sendo a melhor revista de games na atualidade.

Fernando Andréia (via Facebook)

Valeu pelos toques, xará. Prometemos cuidado redobrado na revisão de agora em diante. [FSF]



MERCADO PARA SAUDOSISTAS

Eu não sei quanto custaria hoje para uma empresa fabricar cartuchos como os do Mega Drive, Super Nintendo ou Nintendinho, mas penso que se fabricasse hoje esses jogos teria aqui no Brasil uma grande demanda. Eu percebo em todos os grupos que participo uma grande quantidade de pessoas que possuem uma nostalgia muito grande pelos games antigos, mas devendo aos preços altos que hoje se encontram não podem mais possuí-los. Eu fiquei pensando: se houvesse uma publicação igual essas de coleção de quadrinhos, carros e outros que saem nas bancas, como a coleção da Marvel de quadrinhos, fosse feita uma coleção de games do Super Nintendo com o lançamento de um jogo e uma revista seria brilhante e quebraria todo esse mercado de especuladores de jogos retrô. Jogos como *Super Mario World*, *Super Metroid*, *Chrono Trigger*, *Castlevania*, *Super Street Fighter II*, *Metal Warriors*, *Donkey Kong* e outros poderiam estar disponíveis para quem não podia antes adquirir. Seria uma boa, mesmo que cada fascículo custasse uns R\$ 50,00. Entretanto, acho que isso seria viável com a venda de pelo menos 10 mil exemplares por mês, acredito que com uma boa divulgação em propagandas se conseguiria isso. Entendo que há também a questão de licenciamento e dificuldade impostas pelas empresas que deixaria isso inviável acontecer, mas que seria uma boa ideia seria.

Washingtonlocke Bezerra de Oliveira (Via Facebook)

Poxa, Washington, isso seria mesmo uma excelente ideia se fosse levada adiante. Já vimos gente comprar Mega Drive (em uma dessas liquidações online) e não achar jogo de jeito nenhum. Acabam indo depois pro Xbox ou PlayStation. [FSF]

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

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

Apoio de Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Bruno Capozzi
Demétrio Valente
Fellipe Camarossi
Filipe Salles
Flávio Ferreira
Igor Andrade
Lucas Moura
Makson Lima
Paula Romano
Pedro Sírnia
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiliense
Thiago Ávila

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

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

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

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

Diretoria
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaina Mendonça

Novos Negócios
Wesley Lopes

Gerência de Circulação
Marco Marcondes

Distribuição Nacional em Bancas
Dinap S/A - Grupo Abril

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

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

Este produto é uma coedição da EdiCase com a Tambor

LOJAS AMERICANAS



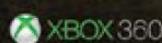
TOTALMENTE
EM PORTUGUÊS



EDIÇÃO
LIMITADA BRASIL

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

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



f /wbgamesbr

t @wbgamesbr

WB Games Brasil

Software LEGO JURASSIC WORLD ©2015 TT Games Ltd. Desenvolvido pela TT Games, sob licença da LEGO Group. LEGO, o logotipo LEGO, as configurações de Bloco e de Blocos e os Mínifiguras são marcas comerciais da LEGO Group. ©2015 The LEGO Group. Jurassic World é uma marca comercial registrada da Amblin Entertainment Inc. e da DreamWorks Animation LLC. A família de logos "PS®" e "PS™" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. O logotipo "X360" é marca registrada da mesma companhia. Tentar as opções musicais comerciais e copiar este site só se produzível e é sua respectiva titularidade. Todos os direitos reservados.



HIDDEN -BLADE-



FRAGRANCE FOR BRAVE MEN



LANÇAMENTO EXCLUSIVO - EDIÇÃO LIMITADA



Saiba mais acessando [f/ubisoft.brasil/app_971456632896671](https://facebook.com/ubisoft.brasil/app_971456632896671)

