



FALLOUT 4
O dog roubou a cena!

MINECRAFT: STORY MODE
O que aconteceu? Ficou com cara de série de TV!!!



EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



DO **4K** AO
HDMI
Respondemos às
dúvidas de quem
vai começar a jogar
no computador

RISE OF THE **TOMB RAIDER**

- Lara Croft ficou mais sexy do que os produtores queriam
- Aventura na gelada Sibéria é também a mais misteriosa e violenta
- Descubra quem são as verdadeiras Laras por trás da personagem

NESTA EDIÇÃO: **MAFIA III HALO 5: GUARDIANS FAR CRY PRIMAL**
JUST CAUSE 3 FOR HONOR ROMERO'S AFTERMATH
UNCHARTED: THE NATHAN DRAKE COLLECTION BROFORCE

CASE **tambor** Nº 167 • R\$ 14,90
ISSN 2 175-2265
00167

9 772175 226004



**MELHOR DO QUE
UM INGRESSO
NA BEIRA DA QUADRA
É JOGAR AO LADO
DAS ESTRELAS DA NBA**



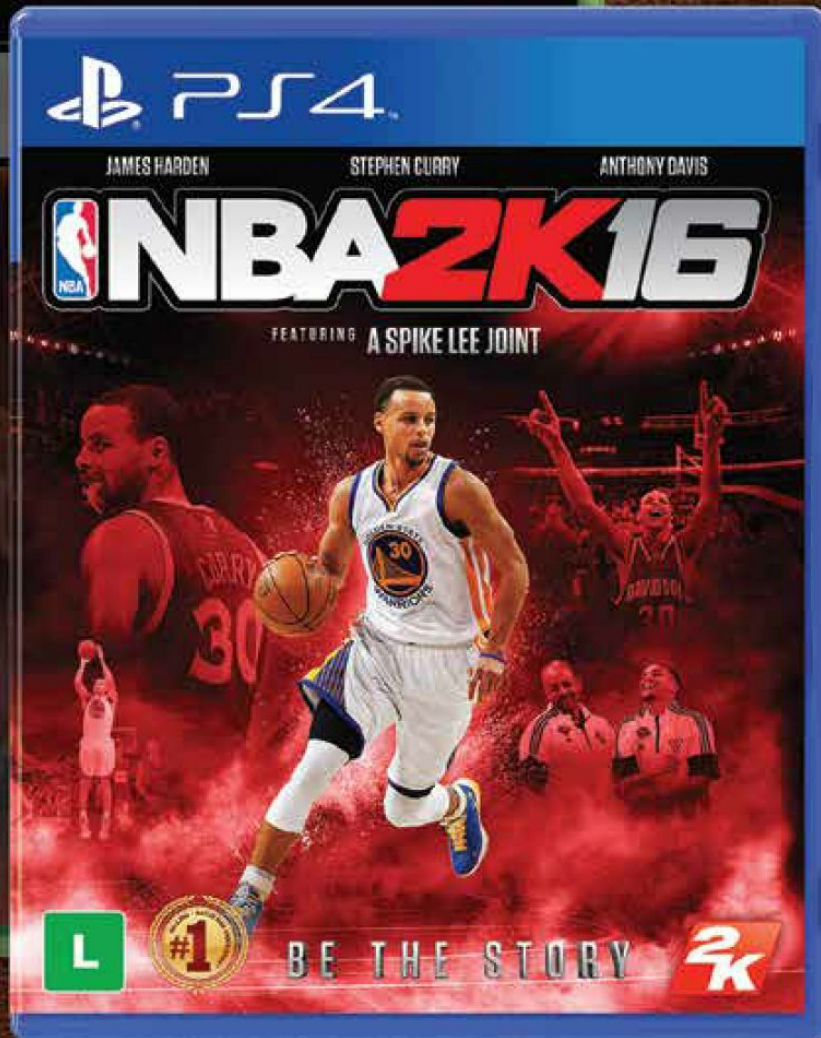
Guie seu próprio jogador na sua jornada pela NBA



Controle uma franquia inteira



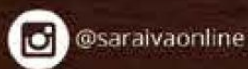
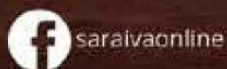
Melhore suas habilidades on-line¹, competindo contra jogadores do mundo inteiro



Imagens meramente ilustrativas

Disponível também nas versões para PS3 e X360.

Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse
saraiva.com.br/games



Este produto está disponível para venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte disponibilidade do produto e lojas participantes antes de comprar. 1. O recurso on-line (multiplayer) exige internet banda larga, sujeita às taxas do provedor de acesso e subscrição (vendido separadamente).



EDITORIAL

A tecnologia às vezes nos leva para caminhos curiosos. Nos anos 1990, os criadores de *Tomb Raider* faziam de tudo para que Lara Croft fosse sexy, ainda que o máximo que conseguiam era que ela parecesse saída do quadro *Les Femmes d'Alger*, de Pablo Picasso. Hoje, temos tecnologia para fazer a Lara mais sexy da história, mas o estúdio agora briga pelo contrário: os desenvolvedores tiveram um imenso trabalho para que ela não virasse uma “rainha do baile funk”. É exatamente isso que vamos analisar e nos aprofundar no especial desta edição: o fenômeno Lara Croft. Com a chegada de *Rise of the Tomb Raider*, descobrimos dimensões da Lara que sequer havíamos imaginado que ela alcançava. Por isso, mais do que nunca ela se renova como um dos maiores ícones do mundo dos videogames.

E não dá para falar de ícones de games se abordar dois grandes nomes desse contexto, um de antigamente, outro de hoje em dia. O veterano é *Halo*, que também ganha um banho de tecnologia e volta mais renovado do que nunca em *Halo 5*. O outro segue o caminho contrário: *Minecraft* parece saído de um console de 8-bit, mas continua gerando um sem-número de novos lançamentos, como o *Story Mode*, que abordamos nesta edição.

Também nesse primeiro time de grandes jogos não poderíamos deixar de abordar os novos títulos das consagradas séries *Just Cause* e *Fallout*, que também desembarcam com tudo nos consoles, neste final de ano. Pra fechar a edição, temos também o game que chega com a bênção de George A. Romero: *Romero's Aftermath*.

Fernando Souza Filho



A promotional poster for the video game Assassin's Creed Syndicate. The background features a large, waving Union Jack flag. In the foreground, two hooded assassins stand side-by-side. The female assassin on the left is dressed in a dark, ornate coat with a red lining and holds a silver pistol in her right hand. The male assassin on the right wears a similar dark coat with a green and red patterned lining and holds a large, curved blade in his right hand. The title 'ASSASSIN'S CREED SYNDICATE' is centered over the characters in a large, serif font, with 'ASSASSIN'S' and 'CREED' in white and 'SYNDICATE' in red.

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

OS PRIMEIROS ASSASSINOS
— DA ERA MODERNA —



f /UBISOFT.BRASIL

YouTube /UBISOFTBRASIL

@UBISOFTBRASIL

www. ASSASSINSCREED.COM

PC

XBOX ONE

PS4

18







RISE OF THE TOMB RAIDER

► *Fernando Souza Filho, Bruno Rubio*

Um dos maiores ícones do mundo dos videogames dos anos 1990 completa sua recuperação (após anos de jogos ruins) iniciada em 2013 e apresenta aquele que é seu maior, mais ambicioso e mais impressionantemente belo projeto de sua história.



Nos idos de 1997, *Tomb Raider 2* despontou como um divisor de águas entre os games de aventura e até hoje é considerado o melhor da série — quiçá um dos melhores da história dos jogos eletrônicos (quem não se emociona com a clássica Fase de Veneza não é humano!). Naquela época, a gente já imaginava que tipo de inovações os consoles do futuro trariam para que Lara Croft pudesse ser ainda mais icônica nos anos subsequentes. Quase duas décadas mais tarde, a resposta veio na forma de *Rise of the Tomb Raider*, não apenas uma superprodução para marcar o final de ano, mas uma autêntica reconstrução

total do ícone “laracroftiano” que fará os fãs esquecerem de vez os anos de jogos ruins lançados apenas para explorar a personagem que até hoje é considerada uma das mais marcantes da história dos videogames.

Inicialmente, o jogo foi lançado apenas para Xbox One e Xbox 360, fruto de um “investimento” muito alto da Microsoft para que os primeiros meses fossem exclusivos para sua plataforma. A estratégia mira as vendas de Natal e justifica cada milhão de dólares colocados aqui, mas os usuários de PlayStation 4 e PC terão suas edições lançadas em 2016 (em data ainda não confirmada).

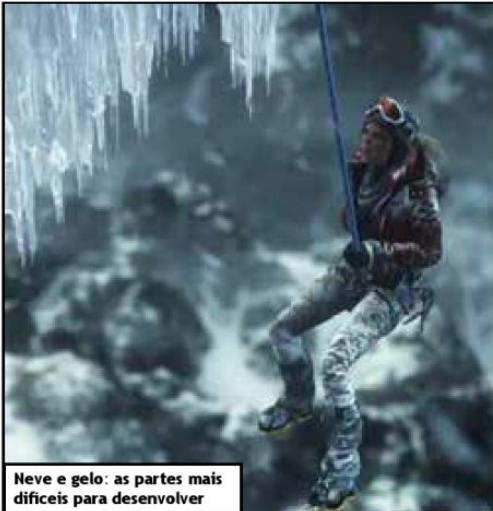
CONTINUANDO A HISTÓRIA

O jogo pega o enredo finalizado no *Tomb Raider* de 2013, na qual encontramos Lara bem nova, uma arqueóloga ainda recém-formada, indo parar em uma ilha cercada de mistérios e perigos. A ação do novo game acontece na Sibéria, para onde ela parte em busca de um artefato de valor inestimável.

Obviamente, ela vai encontrar lá também inimigos armados até os dentes, armadilhas mortais e perigos “naturais”, como penhascos, cavernas e rios bravios — nenhuma novidade para quem sempre acompanhou a série, diga-se. Só que agora ela está mais forte, não tem todo aquele drama de consciência para matar os inimigos, como foi no início do jogo de dois anos atrás.

O fato é que o estúdio californiano Crystal Dynamics investiu pesado na protagonista, para recuperar de vez a imagem icônica que começou a renascer em 2013, após anos de jogos meia-boca. Primeiro,

O estúdio californiano Crystal Dynamics investiu pesado na protagonista, para recuperar de vez a imagem icônica de Lara Croft, que começou a renascer em 2013 após anos de jogos meia-boca



Neve e gelo: as partes mais difíceis para desenvolver



Não, não faltam as explorações arqueológicas típicas da série!

eles pegaram de novo a excelente atriz Camilla Luddington, refizeram toda a movimentação com um mocap (motion capture, a captura de movimentos) mais atualizado e investiram na atuação, nos movimentos faciais que refletem emoções como susto, medo, tristeza e alegria. E isso faz uma diferença muitíssimo maior do que poderíamos imaginar.

“Fazer um ser humano realista é o maior desafio que nós temos no processo de desenvolvimento de um game”, explicou Kam Yu, chefe da equipe de criação de personagens da Crystal Dynamics, em recente entrevista ao site Polygon. “A tecnologia já avançou muito, mas a habilidade técnica ainda é o fator mais im-

A imagem humana está tão próxima de nossos sentidos mais primários que qualquer pequena falha do design tornará o personagem pouco crível

portante. Para fazer um bom personagem crível, precisamos de um ótimo conceito, do modelo certo, animação, sombras e performance. É o pacote completo.”

E NEM ERA PRA SER SEXY...

A imagem humana está tão próxima de nossos sentidos mais primários que qualquer pequena falha do design tornará o personagem pouco crível. “Vemos pessoas todos os dias, portanto, instantaneamente

conseguimos encontrar falhar na representação de um ser humano”, diz Kam Yu. “Quando estamos desenvolvendo uma personagem tão conhecida como Lara Croft, é preciso redobrar a atenção para cada aspecto do avatar da protagonista.”

E o resultado desse cuidado todo você vai ver assim que apertar o play: no frio extremo da Sibéria, a pele de Lara fica avermelhada e os olhos refletem a luminosidade real desse tipo de ambiente – tudo fruto de uma tecnologia chamada Morphology, para reconhecimento facial.

Nesse contexto, o detalhe que mais impressionou foram seus dentes: eles não brilham como se fossem uma dentadura, como acontece na imensa maioria dos games feitos até hoje.

O corpo de Lara também está diferente



“Fazer um ser humano realista é nosso maior desafio. A tecnologia já avançou muito, mas a habilidade técnica ainda é o fator mais importante”

Kam Yu



Os músculos e articulações mudam a cada movimento da personagem

e os músculos dos braços, ombros e pernas refletem movimentos reais quando ela escala penhascos ou pula de uma ponte. Para quem está de fora, são detalhes que podem parecer superficiais, mas na prática fazem uma diferença abissal para nos aprofundarmos no fator imersão que o jogo oferece.

“É um processo trabalhoso, mas conseguimos esculpir individualmente cada parte do corpo dela, inclusive os que geralmente são deixados de lado, como joelhos, ombros, cintura e cotovelos”, explica Yu. “Também trabalhamos na deformação causada pelos movimentos: quando ela se curva ou se abaixa, a musculatura acompanha os movimentos, assim como os amassados na camiseta. O resultado é muito realista.”

E foi justamente na busca desse resultado que Kam Yu foi designado para o trabalho, pois ele é especializado em ilustrações para livros de anatomia de universidades de medicina dos Estados Unidos.

“Só agora a tecnologia permite esse nível de detalhamento anatômico de um personagem, de controle artístico sobre as ilustrações”, explica Brian Horton,

RELIC RUN PARA DOWNLOAD

Lançado em maio último, *Lara Croft: Relic Run* alcançou em outubro a marca de 10 milhões de downloads e, para comemorar, a Square Enix lançou uma atualização com novas locações, novos monstros (Pé-Grande e aranhas do gelo) e uma arma inédita para combater um novo chefe.

O jogo para mobiles (Android, iOS, Windows Phone) foi desenvolvido com o motor gráfico Unity em parceria da Crystal Dynamics com a Simutronics. E sim, ele está disponível em português.



Lara Croft: Relic Run

diretor geral do projeto. “Do ponto de vista tecnológico, investimos todos os nossos esforços na construção da personagem de Lara Croft. E não estamos falando apenas do rosto ou do corpo, mas de todo um sistema novo de animações baseado em esculturas corporais trabalhadas com a captura de movimentos da atriz que interpretou a personagem.”

O EFEITO CAMILLA

No processo de reconstrução de Lara Croft, um nome foi de enorme importância, ainda que isso não seja exatamente o centro das discussões. Estamos falando da atriz Camilla Luddington, atriz inglesa conhecida por filmes como *O Pacto II* e *William & Kate*, além de seriados televisivos como *CSI*, *Californication*, *True Blood* e *Grey's Anatomy*.

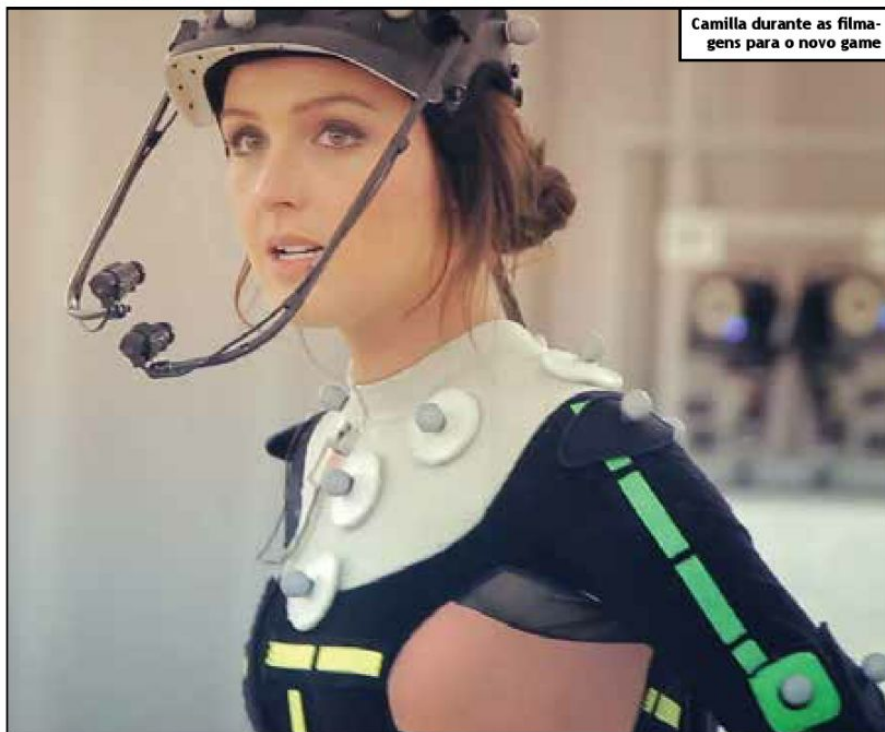
Camilla fez o *Tomb Raider* de 2013 e a *Supergirl* de *Infinite Crisis*, mas essas foram suas únicas experiências no mundo dos games. No entanto, por ser uma atriz com passagens pelo cinema e pela TV, ela trabalhou com afinco nas expressões faciais para transmitir medo, confusão e vulnerabilidade.

Todas as capturas de movimentos do corpo e do rosto da atriz foram feitas nos estúdios da Crystal Dynamics na Califórnia, por isso, tudo foi trabalhado internamente. Porém, o mais importante foi usar tecnologia de ponta para transportar para a ação do game toda a interpretação do papel feita por Camilla durante as filmagens.

“Teve um momento que o resultado ficou tão realista que sentimos que Lara estava parecida demais com Camilla. Precisamos então repensar algumas coisas para trazer Lara de volta, transformá-la de novo em um personagem de videogame, com seu visual icônico tradicional”, lembra Gary Sneath, diretor de tecnologia do jogo, para o site Polygon.

“Estávamos levando Lara para uma nova geração de consoles, precisávamos da melhor tecnologia para reconstruir o sistema facial da personagem do zero para que não parecesse tanto com a atriz”,

Rise of the Tomb Raider propõe uma nova forma de movimentar a protagonista, deixando bem realista não apenas os movimentos e os músculos, mas também os olhos da personagem. Camilla teve muito trabalho!



Camilla durante as filmagens para o novo game



Sem o “medinho” do jogo anterior, o negócio aqui é meter bala!



Os movimentos faciais estão muito detalhados neste Tomb Raider



Os famosos saltos de Lara agora estão ainda mais intensos



Fernanda Bullara, a voz de Lara Croft em português

lembra Jon Robins, diretor da equipe de design de personagens. “Comparamos muitas imagens de Camilla com fotos de mulheres comuns, procuramos estudar bem esse cenário para que Lara fosse o mais crível que a tecnologia pudesse criar, então decidimos colocar mais emoção na interpretação. Fizemos mais animações, capturamos mais poses diferentes, foi um processo muito longo – inclusive para a própria atriz.”

Não foi de fato um processo dos mais simples, pois *Rise of the Tomb Raider* propõe uma nova forma de movimentar a protagonista, deixando bem realista não apenas os movimentos e os músculos, mas também os olhos da personagem.

“Ah, os olhos. Essa foi definitivamente a pior parte”, lembra Snethen. “Há

Você coleta itens dos mais variados para criar armas, fazer upgrade delas ou coletar munição, que são bem limitadas em *Rise of the Tomb Raider*

diferentes tipos de curvatura interna, a luz reflete de maneira diferente em cada pessoa e a própria interpretação da atriz passa pelos olhos.”

Mas não é apenas na movimentação da atriz que as dificuldades do novo *Tomb Raider* deram trabalho para a equipe da Crystal Dynamics: tem também a neve! Como o jogo é ambientado na Sibéria, é de se imaginar que você vai ter muita ação na neve, flocos caindo sobre os ombros e o rosto dos personagens e até mesmo terá que se esconder debaixo da neve em

determinadas situações de perigo.

“O modo como efeitos de neve são renderizados exigem trabalho extra por causa da iluminação e do brilho de cada cena. Muda tudo na captura da luz de cada cena que tem neve, pois até as pegadas no chão são diferentes e exigem outro tipo de abordagem técnica”, explica Snethen. “E se você prestar atenção, vai perceber que as pegadas da Lara são cobertas por mais neve depois que ela passa. Isso dá um realismo todo especial aos cenários que têm a ação de uma nevasca.”



“Só agora a tecnologia permite esse nível de detalhamento anatômico de um personagem. Investimos todos os nossos esforços na construção de Lara”

Brian Horton

NOVAS MECÂNICAS DE JOGO

O game de 2013 trazia uma fonte única de crafting, ou seja, de criação de um item novo a partir da coleta de diversos itens diferentes. Em *Rise of the Tomb Raider*, você coleta itens dos mais variados para criar armas, fazer upgrade delas ou

A EVOLUÇÃO DO DESIGN DE LARA CROFT



1996
Tomb Raider



1997
Tomb Raider II



1998
Tomb Raider III



1999
Tomb Raider:
The Last Revelation



2003
Tomb Raider:
Angel of Darkness



2006
Tomb Raider:
Legend

E AFINAL, QUANDO SAI O NOVO FILME?

A GK Films já está trabalhando em um novo filme de Lara Croft, mas ele só deve chegar aos cinemas em 2017. Responsável por filmes como *A Invenção de Hugo Cabret*, *Edge of Darkness*, *O Turista* e *Argo*, entre tantos outros, a produtora ainda não revela maiores detalhes sobre a película.

"Vai ser um filme grandioso, bem ao estilo hollywoodiano", garantiu Karl Stewart, diretor da Crystal Dynamics. "A ideia é reproduzir a mesma história do novo jogo, ainda que não seja fácil reduzir as 10 horas de ação do game para um filme de 90 minutos."

Hawk Ostby e Mark Fergus estão finalizando o roteiro de *Tomb Raider*. E vale lembrar que eles assinaram os roteiros de filmes de sucesso como *Homem-de-Ferro* e *Cowboys & Aliens*.

Angelina Jolie, que tanto sucesso fez nos dois primeiros filmes, não deve estrear a terceira parte. Olivia Wilde (*Tron: The Legacy*, *Cowboys & Aliens*) foi cotada para o posto, mas negou envolvimento com o projeto.

Angelina Jolie,
a cara de Lara
Croft no cinema





2007
Tomb Raider:
Anniversary

2008
Tomb Raider:
Underworld

2013
Tomb Raider

2015
Rise of the
Tomb Raider

coletar munição, que são bem limitadas no novo jogo.

Essa é uma mecânica muito interessante, pois permite que Lara colete itens ao longo das missões para usá-los de maneiras diferentes, dependendo até mesmo do estilo de jogo do gamer. Caçar animais, por exemplo, que não trazia nenhum benefício extra no jogo anterior, aqui pode ser a fonte para achar recursos escassos, como peles de animais.

Isso muda a própria mecânica geral de toda a ação, pois você precisará partir em busca de estratégias e soluções criativas para cada situação. Nos imensos túmulos que ela explora, por exemplo, pode-se achar itens enquanto resolve puzzles dentro ou fora d'água.

LARA FALA EM PORTUGUÊS

Como o mercado brasileiro de games já se tornou na prática um dos mais importantes do mundo, *Rise of the Tomb Raider* segue a tendência atual de estar totalmente

Expedition Cards nada mais são do que microtransações in-game, tão criticadas pela imensa maioria de gamers espalhados pelo mundo

localizado para o português. A voz de Lara Croft é de Fernanda Bullara, atriz conhecida por fazer Sailor Moon, Ino Yamanaka (de *Naruto*), Dawn (de *Pokémon: Diamante e Pérola*), Maya (*Ragnarok*), Arme (*Grand Chase*), Mileena e Kitana (*Mortal Kombat X*). Curiosamente, a atriz também é fã de carteirinha de Lara Croft.

“Ela é uma ótima dubladora, que faz um excelente trabalho e vai juntar a isso sua paixão por *Tomb Raider*”, disse Meagan Marie, diretora de comunidades, ao site UOL. “Sabemos o quanto os fãs brasileiros querem jogar *Tomb Raider* em português. No jogo passado, foi muito difícil manter segredo sobre as legendas e a reação dos fãs foi muito positiva. Os jogadores brasileiros estão entre os mais participati-

vos nos fóruns de *Tomb Raider*, fan-sites, cosplays e eventos.”

Outra novidade do game são as Expedition Cards, um sistema de cartas colecionáveis que permitem funcionalidades extras, como fazer uma corrida contra o tempo ou deixar os inimigos com cabeças maiores (para facilitar nossa mira com as armas de fogo). “Com essas cartas, você pode modificar sua experiência ao jogar uma fase pela segunda vez”, completou a própria Marie.

Na verdade, as Expedition Cards nada mais são do que microtransações in-game, tão criticadas pela imensa maioria de gamers ao redor do planeta. Em outras palavras: paga-se um bom dinheiro para adquirir o jogo e mais um extrínha para ganhar algumas facilidades durante as missões. O único diferencial aqui é que de fato você também pode conseguir isso acumulando troféus durante o próprio jogo.

As Cards são divididas em dois tipos: Foil e Common. A primeira pode ser usada sem limite de vezes, enquanto a segunda só pode ser usada uma única vez.



“Sabemos o quanto os fãs brasileiros querem jogar *Tomb Raider* em português. Os brasileiros são os mais participativos nos fóruns de *Tomb Raider*”

Meagan Marie



AS MUSAS DA VIDA REAL

Criada pelo designer britânico Toby Gard, Lara Croft foi desenhada baseada em diversas modelos da vida real. Cada uma de uma vez.

KATIE PRICE Foi a primeira de todas, antes de as modelos oficiais profissionais começarem a atuar. Serviu de modelo para os primeiros rascunhos.

NATHALIE COOK Serviu de modelo entre 1996 e 1997, para a fase inicial de desenvolvimento do primeiro jogo.

RHONA MITRA Foi a musa entre 1997 e 1998.

VANESSA DEMOUY Foi contratada em 1997 por uma revista europeia para um ensaio. Ficou famosa por causa dele.

NELL MCANDREW Atuou entre 1998 e 1999.

ELLEN ROCHE A brasileira foi contratada em 2000 distribuidora brasileira da Eidos Interactive para divulgar o episódio *The Lost Artifact*.

LARA WELLER Atuou entre 1999 e 2000.

LUCY CLARKSON Atuou entre 2000 e 2002.

JILL DE JONG Atuou entre 2002 e 2004.

KARIMA ADEBIBE Atuou entre 2006 e 2008.

ALISON CARROLL Atuou em 2008.



Ellen Roche, a musa brasileira dos fãs de Lara

AS 9 LARAS OFICIAIS QUE FIZERAM SEU PAPEL



SHELLEY BLOND Atriz britânica, foi a primeira Lara Croft, em *Tomb Raider*, em 1996, mas emprestou apenas sua voz à personagem. Ela também fez o game *Black & White* (EA, 2001), a animação *Branca de Neve* (2007) e seriados de TV como *Cold Feet* e *Peep Show*.



JUDITH GIBBINS Foi a Lara entre 1997 e 1998, nos jogos *Tomb Raider II* e *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft*.



JONELL ELLIOTT Fez o papel entre 1999 e 2003, atuando em *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), *Tomb Raider Chronicles* (2000), *Tomb Raider: The Prophecy* (2002) e *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003). Ela também atuou na animação *Angelina Ballerina* (2002).



KEELEY HAWES A atriz inglesa foi uma das que mais atuou na série: *Tomb Raider: Legend* (2006), *Tomb Raider: Anniversary* (2007), *Tomb Raider: Underworld* (2008), *Tomb Raider: Underworld – Beneath the Ashes* (2009), *Tomb Raider: Underworld – Lara's Shadow* (2009), *Lara Croft and the Guardian of Light* (2010) e *Lara Croft and the Temple of Osiris* (2014).



MINNIE DRIVER Atriz e compositora inglesa que fez *Revised: Tomb Raider Animated Series* (2007), série animada lançada pela GameTap TV em 10 partes. Minnie Driver tem uma longa carreira de filmes (*Arquivo X*, *O Fantasma da Ópera*, *Sleepers*) e seriados de TV (*Modern Family*, *Will & Grace*, *The Riches*, *Absolutely Fabulous*).



HEIDI MONEYMAKER *Tomb Raider: Underworld* (2008) foi o primeiro jogo a ter captura de movimentos total e para isso foram chamadas três atrizes/dublês. Heidi foi a primeira, ela é californiana e também atuou como dublê em filmes (*As Panteras Detonando*, *Missão Impossível 3*, *Sr. e Sra. Smith*, *Homem-Aranha 3*) e seriados (*CSI: New York*, *My Name is Earl*).



DANA REED Foi a segunda dublê de *Tomb Raider: Underworld*. Ela também fez filmes como *Sin City*, *Predators* e *Cavaleiro Solitário*.



CHRISSY WEATHERSBY BALL Foi a terceira dublê de *Underworld*. Ela fez no cinema *Star Trek* e *Batman: The Dark Knight Rises*.



CAMILLA LUDDINGTON Foi a primeira atriz a fazer o pacote completo: captura de movimentos, ação, atuação e voz, de 2013 até hoje.



Exploração e puzzles continuam marcantes até na hora de empurrar um carrinho



É relativamente fácil perceber o que deve ser feito sem precisar abusar da feature Instinto de Sobrevivência que está disponível em *Rise of the Tomb Raider*

Há cerca de 300 cards diferentes disponíveis, mas dezenas de outros novos serão lançados nos próximos meses.

WALKTHROUGH COM SPOILERS

Antes do lançamento oficial de *Rise of the Tomb Raider*, passamos um bom tempo na agradável companhia da srta. Croft para testar o novo game e contaremos os detalhes mais suculentos para você.

Após uma cutscene com belos efeitos visuais, tomamos o controle de Lara na entrada da Tumba do Profeta, localizada na Síria, país também conhecido por ser o último lugar que qualquer ser humano deveria estar neste momento. O ambiente escuro, parcamente iluminado pela luz azul da lanterna carregada pela personagem, é suficiente para perceber o aprimoramento gráfico desta nova aventura. É possível enxergar detalhes no tecido da roupa de Lara, teias de aranha balançando conforme a personagem avança e até mesmo sentir a aflição de vê-la em um lugar apertado com escorpiões enormes por todos os lados.

Assim que ela sai da câmara fechada para uma parte da tumba onde os raios de sol se fazem presentes por uma fenda no teto, estamos livres para controlá-la mais livremente. A primeira impressão foi não ter havido alterações significativas na jogabilidade, fazendo os veteranos do primeiro *Tomb Raider* se sentirem em casa. Também há elementos conhecidos, como o fato de coletar artefatos pelo cenário, que aumentam o XP e dão uma melhor noção da história do jogo. Há, entretanto, um componente novo dessa mecânica: uma barra de idiomas com vários níveis se enche um pouco a cada item coletado. Alguns murais e pergaminhos irão requerer um certo conhecimento de uma determinada língua para serem lidos.

INSTINTO DE SOBREVIVÊNCIA

Alguns eventos de perigo do cenário, como armadilhas com lanças caindo do teto ou piso cedendo para um buraco repleto de espinhos, ativam automaticamente o Instinto de Sobrevivência, elemento remanescente do jogo anterior em que é ativada uma câmera lenta para que o jogador aja de imediato, seja atirando, seja se esquivando. Também pode ser ativado a qualquer momento e irá destacar pontos importantes do cenário e apontar para onde o jogador deve seguir.

Nessas primeiras partes, é relativamente fácil perceber o que deve ser feito sem precisar abusar do Instinto de Sobrevivência. Ao cair num fosso com água, foi possível ver que na parte superior havia uma plataforma suspensa, presa por uma pedra. Atirar nessa pedra fez com que a madeira caísse, fazendo-a flutuar. Na mesma área, viu-se uma parede com água vazando, dando a entender que havia muita pressão no lado oposto. Usando



“Teve um momento que o resultado ficou tão realista que Lara estava parecida demais com Camilla. Precisamos então trazer Lara de volta..”

Gary Snethen



Perceba os detalhes nas rugas das calças de Lara



Brilho e luminosidade são os grandes desafios para reproduzir neve no jogo



uma ferramenta para quebrá-la, Lara fez o nível da água subir e pôde subir na parte alta utilizando-se da plataforma de madeira.

Logo depois veio a primeira parte mais tensa. Ao seguir pela câmara, a personagem teve o pé preso em uma armadilha no chão, ao mesmo tempo em que o local se enchia completamente de água. Pressionando loucamente o botão X, nos livramos do mecanismo e imediatamente nadamos para escapar do perigo.

Apesar da adrenalina, também foi um dos momentos de admiração da beleza do jogo, vendo a exploradora nadar contra a luz da caverna em meio a bolhas de oxigênio e inúmeros detritos flutuantes.

Livrando-se dessa cilada, chegamos a uma parte bem mais ampla da tumba, um exuberante cenário com uma espécie de altar se localizado ao centro, rodeado por cachoeiras e construções de pedra. Nesse momento, paramos para apreciar os detalhes, principalmente em relação ao movimento corporal de Lara.

Parada ou se movimentando, há momentos em que Lara leva as mãos aos cabelos como se quisesse se certificar que eles estão presos e não vão atrapalhar. Quando a vemos de frente, percebemos seus olhos se movimentando ao fitar todo o local.

A expressão no rosto dela pode ser descrita como um misto de cansaço, curiosidade e, por que não, até um pouco de excitação por vivenciar todas essas descobertas.

Se no reboot ela já se mostrava uma personagem mais crível, distinta do modelo mais sensualizado característico dos primeiros jogos, em *Rise of the Tomb Raider* esta sensação é reforçada graças a esses simples, porém extremamente eficazes detalhes.

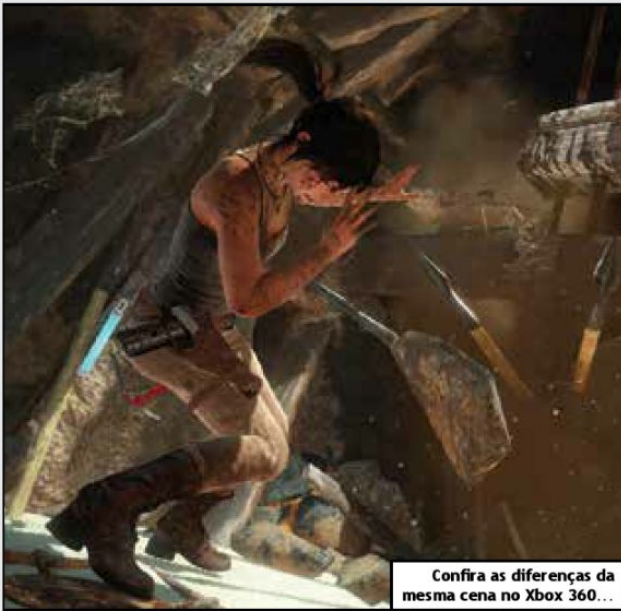
Seguindo adiante, essa parte do cenário requer uma exploração mais clássica, escalando paredes e saltando aqui e acolá. Ao avançar, nos deparamos com um pequeno puzzle. Na área, duas partes altas (uma delas onde Lara está) estão separadas por um lago, com uma plataforma de

madeira no meio e outra suspensa por uma corda. Ao atravessar, assim que pulamos no estrado foi ativada uma comporta que joga montes de litros d'água em cima da



SPOILER ALERT: se você não gosta de spoilers, é melhor pular esta página agora mesmo, pois revelamos o que acontece na primeira fase do game

DIFERENÇAS ENTRE AS VERSÕES DO JOGO



Confira as diferenças da mesma cena no Xbox 360...



... E no Xbox One

personagem, fazendo-a cair e aumentando por uns instantes o nível do lago.

O truque aí foi pular na plataforma do meio bem rápido, chegando ao outro lado antes que a água a derrubasse. Lá, havia uma parede para quebrar que fez o nível da água subir um pouco mais. Ao derrubar a plataforma suspensa, foi possível subir

nela para alcançar a parte superior. Neste momento, há uma curiosidade sobre uma nova mecânica: assim que Lara pulou do estrado para outra parte, não havia exatamente um lugar para se segurar, já que a parede era lisa. No entanto, ela ficou firme por cerca de um segundo até que pôde dar um novo impulso para atingir a área

superior, onde abriu a última comporta. Com o nível da água alto o suficiente para atingir o altar central, subimos até lá e a demo foi interrompida por uma cutscene.

SPOILER ALERT!

Cabe aqui fazer o devido anúncio de SPOILER ALERT a todos os leitores que não desejam saber um tiquinho sequer da história. A quem quiser seguir, fica o alerta de que fomos legais e avisamos!

No tal altar, encontramos o que seria de fato o Túmulo do Profeta. Ao abrir a urna de pedra, qual surpresa foi a de ver que estava vazia. Instantes depois, um grupo de mercenários invadiu o local, procurando pelo mesmo que a arqueóloga.

Lara se esconde, mas foi logo encontrada pelo líder do grupo e, após uma breve discussão, o mercenário ameaçou executá-la e explodir a tumba. Claramente não contando com a astúcia da querida



Rise of the Tomb Raider se mostra uma continuação que mantém a estrutura vencedora do primeiro título, adicionando algumas peculiaridades e tendo o benefício de impressionar com visuais dignos da geração atual de consoles

CRONOLOGIA DA SÉRIE

TOMB RAIDER (1996) Para PlayStation, Sega Saturn, PC e N-Gage. Lara investiga ruínas de antigas civilizações do Peru, Egito e Grécia, até encontrar a lendária Atlântida.

TOMB RAIDER GOLD: UNFINISHED BUSINESS (1997) São apenas quatro fases adicionais ao primeiro jogo (versão PC).

TOMB RAIDER II (1997) Para PlayStation e PC. Considerado o melhor episódio, ela viaja para a Grande Muralha da China, os canais de Veneza e para as montanhas do Tibete.

TOMB RAIDER II GOLD: THE GOLDEN MASK (1998) Para PC. Em busca da máscara de Tornarsuk, ela passa por uma base militar russa, depois na ilha de Shangrila.

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT (1998) Para PlayStation e PC. Agora ela procura por pedaços de um meteoro com estranhos poderes, visitando a Índia, Londres e uma ilha tropical no Pacífico Sul, entre outros.

TOMB RAIDER GOLD: THE LOST ARTIFACT (1999) Continuação de *Adventures* (PC), aqui ela reencontra a vilã Sophia Leigh.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION (1999) Para PlayStation, Sega Dreamcast e PC. O jogo se passa no Egito e o seu final sugeria que ela havia morrido.

TOMB RAIDER: THE NIGHTMARE STONE (2000) Para Game Boy Color. Versão portátil do jogo.

TOMB RAIDER: CHRONICLES (2000) Para PlayStation, Sega Dreamcast e PC. Alimenta-se a ideia de que ela morreu e o jogo se resume a lembranças de amigos em relação às aventuras da arqueóloga.

TOMB RAIDER: CURSE OF THE SWORD (2001) Para Game Boy Color. Outra versão portátil.

TOMB RAIDER: THE PROPHECY (2002) Para GBA.

TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS (2003) Para PlayStation 2 e PC. Ela é perseguida acusada de matar seu tutor. São 29 fases, divididas entre Paris e Praga.



LARA CROFT TOMB RAIDER: LEGEND (2006) Para PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PC, Nintendo DS, Nintendo GameCube e GameBoy Advance. Lara investiga os mistérios da espada Excalibur, que está intimamente relacionada ao desaparecimento de sua mãe.

LARA CROFT TOMB RAIDER: ANNIVERSARY (2007) Para PlayStation 2, PSP, PC e Nintendo Wii. Remake do primeiro jogo, sub-intitulado *Atlantean Scion*.

TOMB RAIDER: UNDERWORLD (2008) Para PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC, Nintendo Wii e Nintendo DS. Ela agora busca pelo martelo de Thor no México, mar Mediterrâneo, Tailândia e, lógico, na lendária Valhalla.

TOMB RAIDER UNDERWORLD: BENEATH THE ASHES (2009) Para X360. Primeiro pacote de expansão de *Underworld*.

TOMB RAIDER UNDERWORLD: LARA'S SHADOW (2009) Para Xbox 360. Segundo pacote de expansão de *Underworld*.

LARA CROFT AND THE GUARDIAN OF THE LIGHT (2010) Download para PC, Xbox Live e PlayStation Network.

TOMB RAIDER (2013) PC, PS3, PS4, X360, XO.

RISE OF THE TOMB RAIDER (2015) PC, PS4, X360, XO.

personagem, ela roubou o detonador e ativou propositalmente os explosivos.

Para nossa surpresa, esta cena não era o final da fase. Retomamos o controle em meio ao caos completo, no qual o silêncio deu lugar a uma intensa música inciden-

tal. Pedras caíam do teto, todo o cenário tremia e, como se isso não bastasse, ainda era preciso lidar com os capangas do mercenário-chefe. Na total adrenalina, despachamos na bala os bandidos pelo caminho (isso quando não eram soterra-

dos pelos sucessivos desmoronamentos), enquanto pulávamos de um lugar para o outro segundos antes do chão ruir. Assim que chegamos ao último corredor, paredes se despedaçavam, água esguichava dos cantos e, com literalmente uma luz ao final do túnel, saltamos para fora das ruínas, marcando assim o final desta parte.

Pelo que conferimos até o momento, *Rise of the Tomb Raider* se mostra uma continuação que mantém a estrutura vencedora do primeiro título, adicionando peculiaridades e tendo o benefício de impressionar com visuais dignos da geração atual. Deixando de lado o multiplayer desnecessário para se focar apenas na campanha principal, a Crystal Dynamics está no caminho certo para fazer que continuemos apaixonados por Lara Croft.



Plataformas: PC, PS4, X360, XO | Estúdio: Crystal Dynamics | Editora: Square Enix | Lançamento: Novembro/2015 (X360, XO) e primeiro semestre de 2016 (PC, PS4)

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



Principais Lançamentos

- PS4
- PS3
- XBOX ONE
- XBOX 360

a partir de
R\$ 179,90

Jogos Diversos PS3 e XBOX 360



por até
R\$ 49,90

Jogos Diversos PS4 e XBOX ONE



por até
R\$ 79,90

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

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 01/12/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site <http://wal.mw/walmartegw> ou pelo tele vendas 3003-6080 (informe o código egw). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Tele vendas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

COM A CARA DA BETHESDA

Imagine acordar 200 anos no futuro e encontrar o planeta devastado... Mesmo já tendo feito coisas excepcionais como *Dishonored* e *Skyrim*, desta vez a Bethesda se superou em seu mundo pós-apocalíptico

Todos esperam ansiosos por um novo *Fallout* — e não é para menos. Ao longo de seus quase 18 anos de vida, a franquia angariou uma multidão de fãs e, quando somamos isso ao fato de que hoje a série está nas mãos de um dos estúdios mais competentes do mercado, não é de se estranhar a comoção geral quando a Bethesda anunciou o quarto episódio da franquia. É um anúncio que vem cheio de promessas, já que *Fallout 4* deve trazer muito do que a desenvolvedora aprendeu após os lançamentos de *Dishonored* e *The Elder Scrolls V: Skyrim*.

Mas, acalme-se, pois não quero dizer que encontraremos dragões ou assassinos mágicos enquanto desbravamos as paisagens apocalípticas que sempre fizeram parte do universo de *Fallout* — embora, para ser sincero, a ideia não me pareça tão ruim

assim. Todos os elementos que sempre fizeram parte da série ainda estarão lá e desta vez nos aprofundaremos ainda mais neles, afinal, agora teremos a oportunidade de conhecer um pouco mais do mundo antes do apocalipse nuclear que o destruiu.

O SONHO AMERICANO ACABOU

Agora relaxe e imagine comigo: você vivia intensamente o sonho americano, tinha um bom emprego, morava em uma bela casa, com direito a uma cerquinha branca e uma bela família que havia sido abençoada com a chegada do seu primeiro filho. Você achava que nada podia dar errado, até ouvir a notícia sobre a guerra na TV. Você correu com sua família para o Valt, aqueles abrigos nucleares que todos estavam falando na TV, e conseguiu

escapar da morte só para acordar 200 anos no futuro sem qualquer vestígio da sua família. Bem, agora é hora de ir atrás dela.

Sua jornada pelas terras devastadas deste mundo pós-apocalíptico não será fácil e, como é do feitio da Bethesda, ela será repleta de decisões importantes, a começar sobre quem você é. O novo sistema de customização levará este elemento da série a um outro nível, afinal a única

Sua jornada pelas terras devastadas deste mundo pós-apocalíptico não será fácil e, como é do feitio da Bethesda, ela será repleta de decisões importantes



Você nem precisa gostar tanto de animais para se apaixonar por Dogmeat, mas o problema é que nós gostamos sim!



decisão “preto no branco” que você terá neste aspecto é se jogará com um homem ou uma mulher, pois todo o resto do seu personagem está aberto à imaginação. Podemos modificar a aparência do nosso personagem da maneira que quisermos, com comandos simples. Se não gostar do formato ou tamanho do seu nariz, por exemplo, basta colocar o cursor sobre ele e puxar, esticar e modelar da maneira que quiser. Opções para diversos tipos de cabelo, pele, formato dos olhos, altura e peso estão a apenas um comando de distância. Se você é como eu, que já passava um bom tempo montando personagens pelo ótimo sistema de criação de *Dragon Age: Inquisition*, prepare-se para se perder neste mundo de possibilidades.

Uma vez que você saiba quem é, chega o momento de deixar o Valt e começar sua jornada descobrindo este mundo que há

A nova versão da Creation Engine, mesma utilizada em *Skyrim*, promete retratar um mundo muito maior e mais dinâmico do que o visto em qualquer um dos jogos do estúdio

muito deixou de ser o que era, embora isto não queira dizer que ele seja desprovido de beleza. Segundo o roteirista do game, Emil Pagliarulo, encontraremos uma mudança de perspectiva interessante no jogo em relação a *Fallout 3*, na qual os personagens tinham uma ideia muito clara de viverem em um mundo destruído.

CENÁRIOS GRANDIOSOS NOS EUA

“Não é tão sobre o passado. Este é o mundo que eles conhecem, é o mundo deles”, afirmou Emil. “Ao contrário das outras pessoas, nós sabíamos que o mundo havia sido

destruído, ainda encontraremos esperança nele, pois as pessoas continuam vivendo suas vidas. O modo como iremos encarar essas diferentes perspectivas irá nos dizer como viveremos nossa aventura.”

Uma perspectiva que também podem ser notadas ao longo do cenário, pois ao ser ambientada em Boston, nos Estados Unidos, é que o game apresenta um mundo cheio de cenários grandiosos e variados, em um grande universo a ser explorado que traz aspectos artísticos que remetem aos primeiros jogos da franquia. Os desenvolvedores dizem que um cuidado especial

Explorar locais abandonados é um dos grandes atrativos do jogo



Dá pra jogar minigames no Pip-Boy, como essa espécie de cover de *Donkey Kong*



Esse seu parceiro de aventura é uma das coisas mais legais do jogo



Power-Armour foi totalmente redesenhada e oferece mais customizações



A gente quase jurou que isso era uma foto...



foi tomado para que o visual do jogo não remetesse ao que tinha sido apresentado em *Fallout 3*, que tem um design artístico muito distinto. Uma das formas de atingir este objetivo foi voltar às raízes da série, colocando mais cor nos cenários.

A nova versão do Creation Engine, mesmo utilizada em *Skyrim*, promete retratar um mundo muito maior e mais dinâmico do que o visto em qualquer um dos jogos do estúdio — embora graficamente ele não tenha o mesmo nível estético de um *Witcher 3* ou de um *Batman: Arkham Knight*. Na verdade, os gráficos do jogo geraram críticas por parte dos fãs, porém, o estúdio se defendeu ao afirmar que sacrifícios tiveram que ser feitos para que o game pudesse apresentar a experiência certa.

“Poderíamos ter feito o jogo com os melhores visuais possíveis, mas retrocedemos um pouco para permitir a inclusão

As armaduras e armas também virão com várias opções de personalização. O jogo inclui mais de 50 armas básicas, que podem ser modificadas de diversas formas

de outras coisas, outras funcionalidades,” comentou o diretor do jogo, Todd Howard, ao portal Gamespot.

Estas “outras coisas” a que Todd se refere estão relacionadas à liberdade que *Fallout* promete dar aos seus jogadores, a oportunidade de viverem sua aventura da maneira que quiserem. Assim como nos jogos anteriores, poderemos alternar nossa perspectiva entre primeira e terceira



BRINCANDO DE SER BOB, O CONSTRUTOR

Um novo recurso implementado no game é a capacidade de criar construções, o que abre uma série de possibilidades ao jogador, que poderá recolher materiais para montar e personalizar sua casa. Na verdade, o jogador poderá construir várias edificações, fazer com que pessoas habitem essas estruturas, criando pequenas comunidades auto-sustentáveis.

Isso pode gerar uma vantagem ao longo de sua jornada, já que algumas pessoas que virão visitar sua comunidade são mercadores que podem possuir alguns itens que você não encontrará em nenhum outro lugar.

Mas se o jogador quiser ir tão longe, terá que criar estruturas especiais, alimentá-las com eletricidade e construir várias defesas em torno de seus assentamentos, tais como torretas e armadilhas, para se defender dos ataques de inimigos que queiram tomar o que você construiu com tanto trabalho. Claro, esta é apenas uma parte opcional do game e, embora você não precise construir uma fortaleza para terminá-lo, com certeza essa é uma característica que atrai os jogadores que queiram tirar o máximo proveito de tudo que ele tem a oferecer.

peessoa e, durante os combates, poderemos colocar nossa perícia à prova e atingir nossos inimigos “na raça”, como em um FPS tradicional. Mas, caso o jogador prefira um estilo mais tático, poderá usar o sistema V.A.T.S. (Vault-Tec Assisted Targeting System), que deixa o tempo mais lento e permite ao jogador planejar ataques, pois é possível selecionar qual parte do corpo do inimigo o golpe vai atingir e a porcentagem de sucesso do movimento.

As armaduras e armas também virão com várias opções de personalização. O jogo inclui mais de 50 armas básicas, que podem ser modificadas de diversas formas, com melhorias ou acessórios, como um novo tipo de tambor e o foco do laser, em mais de 700 alterações disponíveis. Nossa Power

Armor também foi redesenhada para ter o mesmo nível de personalização e assim poderemos incluir ou melhorar suas partes separadamente. Uma ajuda mais do que bem-vinda já que como todo mundo pós-apocalíptico que se preze, ele estará recheado de figuras hostis e alguns velhos conhecidos dos fãs voltaram a dar as caras, como mole rats, raiders, super-mutants, deathclaws, e feral ghouls — todos prontos para serem abatidos por nossas armas.

INTERAÇÃO COM O DOG

Entretanto, o game não oferecerá melhorias apenas quando estivermos com armas em mãos. Interagir com as pessoas deste mundo nos colocará diante de histórias e perspectivas diferentes, onde preci-

No início da campanha, encontraremos Dogmeat, um cão pastor que será nosso companheiro ao longo de nossa jornada. Damos ordens diretas e ele obedece na hora

saremos tomar decisões que afetam não apenas nossas vidas, mas daqueles em nossa volta, afinal, não precisaremos ficar sozinhos em nossa jornada.

No início da campanha, encontraremos Dogmeat, um cão pastor que será nosso companheiro ao longo de nossa jornada. Ele promete ser de grande ajuda, já que poderemos dar ordens diretas a ele, como fazê-lo buscar itens e ajudar em batalhas, para citar alguns exemplos. O seu bracelete Pip-Boy será o seu outro melhor amigo, já que o aparelho permite que você acesse mapas, analise suas estatísticas e gerencie seus itens e dados, além de também ser uma boa fonte de distração, já que você



“Esta é uma filosofia que procuramos seguir em todos os nossos projetos: quanto mais nós dissermos sim para o jogador, melhor nosso jogo será”

Todd Howard

TIMELINE DE FALLOUT

Com quase 18 anos de existência, a série *Fallout* já passou por muitas plataformas e modelos de jogo até se tornar o que conhecemos hoje. Confira um pouco da história da série.



Primeiro
Fallout,
de 1997

FALLOUT

Estúdio: Black Isle Studios

Editora: Interplay Entertainment

Lançamento: 1997

O início de tudo. O game desenvolvido pelos californianos da Black Isle Studios foi fortemente influenciado por *Wasteland* (1998) e trouxe alguns conceitos que ainda hoje são usados na franquia. Inicialmente, ele utilizaria o sistema de RPG GURPS para compor suas mecânicas, mas o estúdio não conseguiu chegar a um acordo com o criador do sistema. No final, ele foi modificado, dando origem ao sistema S.P.E.C.I.A.L., que resume as características principais do nosso personagem e que se tornou uma das maiores marcas da franquia.

FALLOUT 2

Estúdio: Black Isle Studios

Editora: Interplay Entertainment

Lançamento: 1998

A boa receptividade do primeiro game impulsionou a Black Isle Studios a lançar *Fallout 2* apenas um ano depois do original chegar ao mercado. O game mantém as mecânicas implementadas no primeiro, entretanto, o título corrige muitos problemas de interface e apresenta uma história nova, um mundo muitas vezes maior do que o que encontramos anteriormente.



Fallout 2, de 1998

FALLOUT TACTICS: BROTHERHOOD OF STEEL

Estúdio: Micro Forté

Editora: 14 Degrees East

Lançamento: 2001

Foi a única entrada da série no mundo dos RPGs táticos. *Brotherhood of Steel* foi lançado apenas para PC e não é uma sequência direta dos jogos anteriores, embora seja ambientada no mesmo mundo. O jogo é ambientado em Chicago, nos Estados Unidos, e segue o esquadrão Brotherhood of Steel.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Estúdio: Interplay

Editora: Interplay

Lançamento: 2004

Embora o estilo tático não tenha pegado muito bem à série, o



Brotherhood of
Steel, de 2004



poderá jogar pequenos minigames com ele, conforme os encontrar em suas viagens.

E é justamente nessa liberdade toda que a Bethesda se baseia para montar sua nova aventura, deixando que o jogador a viva da maneira que achar melhor. “É isso que torna os jogos tão incríveis: a capacidade de simplesmente

ser você mesmo, pois você é o diretor da sua experiência”, afirmou Todd Howard, ao comentar o conceito que é inserido em todos os jogos da Bethesda.

Segundo o diretor, a desenvolvedora costuma fazer dos seus mundos os personagens principais de seus títulos, para que o jogador sinta-se como parte dele



esquadrão Brotherhood of Steel voltou a ser o protagonista neste título, que volta às origens como um RPG de ação que narra as aventuras de um iniciado da facção. O game também fez história por ser o primeiro da franquia a ser lançado diretamente para os consoles Xbox e PlayStation.

FALLOUT 3

Desenvolvedora: Bethesda Game Studios

Editora: Bethesda Softworks

Lançamento: 2008

Este foi o primeiro título da série a ser feito pela Bethesda. E a desenvolvedora já mostrou desde o início seus grandes planos para a franquia, pois embora mantenha todas aquelas mecânicas clássicas como o sistema S.P.E.C.I.A.L., ele apresenta também diversos novos conceitos, como a perspectiva em primeira pessoa e o sistema V.A.T.S. de combate. O jogo também foi o primeiro a apresentar diversos finais distintos, baseados nas escolhas do jogador.



e imediatamente pense “O que eu faria nessas circunstâncias? Quem eu quero ser?”, tornando a experiência mais pessoal e diferente da encontrada em outros jogos ou mesmo outras formas de entretenimento que temos hoje em dia.

“Esta é uma filosofia que procuramos seguir em todos os nossos projetos: quanto mais nós dissermos sim para o jogador, melhor nosso jogo será”, completa.

LIBERDADE PARA JOGAR

Essa liberdade também permitirá mudar o próprio game em si, já que foi confirmado que, além da versão para PC, as edições de PS4 e Xbox One de *Fallout 4* também permitirão a instalação de mods criados por outros usuários.

A desenvolvedora ainda confirmará como as instalações funcionarão e, caso você mesmo queira modificar o game, a própria



FALLOUT: NEW VEGAS

Desenvolvedora: Obsidian Entertainment

Editora: Bethesda Softworks

Lançamento: 2010

New Vegas chegou como mais um spin-off, porém, em vez de se afastar dos conceitos de *Fallout 3*, investe em uma temática similar, desta vez ambientada em Las Vegas, enquanto evolui algumas mecânicas apresentados no game anterior, como uma evolução do motor gráfico e do sistema V.A.T.S.

FALLOUT SHELTER

Desenvolvedora: Bethesda Game Studios

Editora: Bethesda Softworks

Lançamento: 2015

Apresentado na E3 de 2015, *Shelter* foi a entrada da série nas plataformas mobile. No game, você assume o papel de administrador de um Vault (um abrigo nuclear) e tem a missão de cuidar do complexo e expandi-lo.



empresa oferecerá suporte e afirmou que haverá ferramentas oficiais para a criação dos famosos mods. E o melhor dessa história – e nunca me canso de falar isso – é que tudo isso estará localizado para o português do Brasil. 🇧🇷



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

THE NEW KIDS ON THE BLOCKS

Ainda que seja totalmente novo e separado de sua estrutura clássica, o jogo funciona como uma extensão de um universo já adorado por fãs de todo o mundo, trazendo um respiro para quem anseia por novidades na franquia



Minecraft é uma febre, uma gigantesca febre. O jogo que inundou inúmeros canais do YouTube e possui uma legião incontável de fãs, é sem dúvida um fenômeno que mudou muito desde seu lançamento original, em 2009. Com inúmeras atualizações e conteúdo novo de tempos em tempos, o game conseguiu envolver os jogadores em uma “liberdade” que poucos outros conseguiram atingir até hoje. E é exatamente por isso que o anúncio de *Minecraft: Story Mode* foi recebido de forma contrastante.

Diferente dos hits anteriores da Telltale, o novo jogo foca em uma ação mais leve e voltada pra família

Seria esta nova parceria da Mojang com a Telltale Games um erro? Afinal, para onde vai a tão conquistada “liberdade” dos jogadores neste novo projeto, onde já existe um roteiro a ser seguido?

Para responder a essas perguntas, nada melhor do que analisar o caso sem deixar de lado nenhum detalhe. *Minecraft: Story Mode* é um spin-off da série que coloca o jogador no lugar de Jesse, um personagem que está prestes a entrar na aventura de sua vida junto com um grupo de amigos.

Diferente dos hits anteriores da Telltale Games, o novo jogo focará em uma ação mais leve e voltada para família. O ponto positivo é que, apesar da temática infantil, o estúdio californiano já se provou capaz de realizar ótimos trabalhos com suas



A ação ganhou novos contornos no tablet



Esse porquinho é um barato!

Separada em cinco capítulos lançados em datas diferentes, a aventura funcionará como um point'n'click, no qual o jogador poderá coletar itens, conversar com NPCs

narrativas, seja para série *The Walking Dead*, seja para *The Wolf Among Us*.

A identidade dos jogos da Telltale pode ser percebida de longe e deve também se adequar positivamente à proposta do novo game. Em *Minecraft*, todo mundo é livre para fazer o que bem entende, independente de haver sim uma trama principal. O spin-off, por outro lado, seguirá um roteiro complexo, na qual tudo pode mudar dependendo das escolhas do jogador. Isso deve acalmar os nervos dos protetores da "liberdade", uma vez que, mesmo seguindo uma história pré-determinada, caberá ao dono do controle a responsabilidade de moldá-la do seu jeito.

UMA EXTENSÃO DO VELHO MINE

Ainda que seja um jogo totalmente novo e separado de sua estrutura já conhecida, *Story Mode* poderá funcionar como uma extensão de um universo já adorado por muitos e trazer um novo ponto de vista para os fãs de longa data, oferecendo um respiro para quem anseia por novidades na franquia. Além de ser uma porta de entrada para jogadores novos, os fiéis fãs de *Minecraft* poderão se divertir de uma forma diferente dentro do universo que tanto gostam.

Story Mode conta a história de Jesse e seu grupo de amigos em uma missão para salvar o mundo. Ao visitar Endercon, a tur-

OS QUADRINHOS NO BRASIL

A série *Minecraft Comics: A Lenda de Herobrine* desembarcou no Brasil depois de fazer um sucesso enorme na Amazon. Tratam-se dos quadrinhos que narram as aventuras da autêntica lenda urbana Herobrine, que enfrenta todo tipo de missões ao lado de seu amigo Jack, da arqueira Aella e do lobo de estimação Fang.

O grupo sai em jornadas incríveis para enfrentar dragões das profundezas, aranhas gigantes, bruxas malignas, zumbis mutantes e piratas fantasmas, entre tantas outras empolgantes histórias.

"O mundo de *Minecraft* oferece possibilidades intermináveis em muitos níveis: aventura, criatividade, sobrevivência. Era o cenário perfeito para uma série de aventura em quadrinhos", explicou Maria E.

Martin, ilustradora inglesa, criadora da série. "Herobrine se tornou uma lenda entre fãs de *Minecraft*, uma figura misteriosa e cheia de segredos, então o escolhemos como protagonista justamente por causa disso. Como é apenas metade humano, ele possui superpoderes que ficam mais evidentes à maneira que as aventuras se desenrolam."

Já foram lançados no Brasil pela Tambor Quadrinhos as seis primeiras edições de *Minecraft Comics*, que são *A Lenda de Herobrine*, *O Segredo do Templo*, *O Zumbi Mutante*, *A Invasão das Aranhas Mutantes*, *A Batalha da Hydra* e *Capitão Osso e os Piratas Fantasmas*. As edições impressas das HQs são vendidas pela loja online Popster em www.popster.com.br.



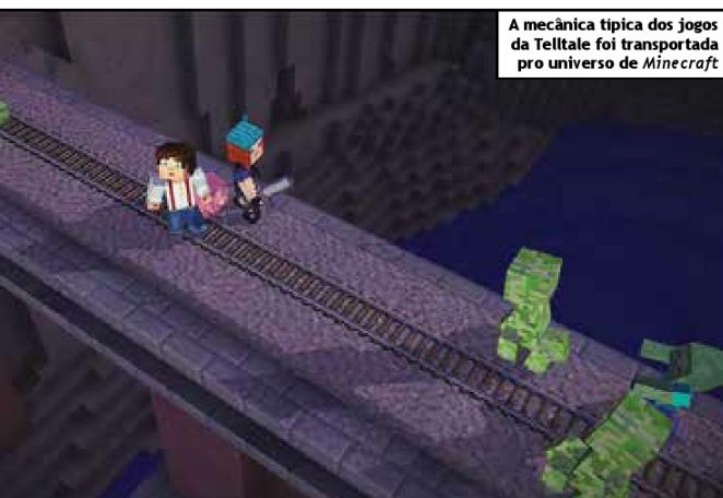
ma é surpreendida por um fato misterioso e o terror se espalha rapidamente pelo mundo. Com uma atitude corajosa, a turma segue em busca da Order of the Stone, um esquadrão lendário de aventureiros que no passado derrotou o temido Ender Dragon e que poderá ajudar no caso. Jesse deverá correr contra o tempo e encontrar os heróis para acabar com o terror e então salvar o mundo.

Para sua sorte, Jesse não estará sozinho nesta jornada. Juntos ao protagonista estão: Olívia, uma mulher esperta com pouca paciência para os mais lentos; Axel, um grandalhão impulsivo e com certa disposição para furtos; Petra, uma amiga durona e protetora do grupo; Reuben, o simpático porco de estimação de Jesse que

acompanhará os heróis em sua jornada. A turma promete trazer uma boa gama de possibilidades tanto para momentos cômicos como para situações mais ligadas a ação. Cada um desses personagens também possui uma especialidade que será útil em diversos momentos da trama.

A CARA DA TELLTALE

Minecraft: Story Mode seguirá a estrutura já conhecida dos jogos da Telltale Games. Separada em cinco capítulos lançados em datas diferentes, a aventura funcionará como um point'n'click, no qual o jogador poderá coletar itens, conversar com NPCs (personagens não jogáveis) e selecionar opções para continuar com a história. Vale ressaltar que cada decisão tomada pode





Cada aventura terá um direcionamento diferente no enredo



mudar o mundo de Jesse drasticamente, da mesma forma que o desfecho de sua aventura. Cada um dos capítulos do jogo tem duração de aproximadamente duas horas e sua primeira parte já está disponível para download.

Outro fato interessante sobre a jogabilidade de *Story Mode* é a capacidade de criar itens para auxiliar Jesse e seus amigos em sua jornada. Assim como no *Minecraft* original, o jogador terá acesso a materiais e às famosas crafting tables (anteriormente conhecida como workbench) para construir objetos que poderão fazer a diferença em diversos momentos do jogo. Por enquanto, vimos essa ferramenta funcionando apenas com um exemplo: a criação de uma espada de pedra. No entanto, só o futuro dirá sobre outras possibilidades. De qualquer forma, a Telltale incorporou as crafting tables

de uma forma muito fiel às já conhecidas em *Minecraft*, algo que com toda certeza agradará os fãs mais fervorosos.

Jesse também traz um ponto interessante para a jogabilidade: o personagem será customizável e poderá ser homem ou mulher. Caberá ao jogador escolher não apenas como Jesse reagirá a cada uma das situações do jogo, mas também como será a sua aparência.

POLÊMICA NO LANÇAMENTO

E, para variar, mesmo antes de seu lançamento, *Story Mode* já se meteu em uma controvérsia. Nos Estados Unidos, o game foi classificado como impróprio para menores de 12 anos — algo inesperado para um jogo de temática infantil.

De acordo com o material até então revelado, o spin-off conta com linguagem inapropriada e por isso recebeu essa

Rob McElhenney, o diretor



MINECRAFT NO CINEMA

Com o sucesso do game e dos quadrinhos, é lógico que o cinema não poderia ficar de fora. Está agendado para o final de 2016 o lançamento do filme oficial de *Minecraft*, que está sendo produzido pela Waener Bros. sob o olhar atento da Mojang, estúdio sueco que criou o game.

A produção está a cargo de Jill Messick (*Meninas Más*, *Frida*) e a direção está nas mãos de Rob McElhenney (*It's Always Sunny in Philadelphia*), que disse em recente entrevista à imprensa americana que queria fazer algo "estranho, mas muito bonito" com o filme.

Dinheiro não vai faltar, pois a Mojang está investindo uma quantia milionária na produção do filme, ainda que o valor exato ainda não tenha sido oficialmente anunciado pelos suecos.

classificação. O fato causou um certo desconforto para muitos pais, que esperavam um jogo livre para crianças de todas as idades. O game ainda não teve sua classificação indicativa revelada no Brasil, mas não deverá ficar longe da rotulagem norte-americana.

Story Mode pode ter gerado inicialmente muitas dúvidas e pontos conflitantes em sua concepção, mas são muitas as promessas positivas de que esta releitura do extremamente popular universo de *Minecraft* será divertido tanto para novatos quanto para fãs de longa data. Com desenvolvimento do digníssimo estúdio Telltale Games e o criador do jogo original, Mojang, o novo game não poderia estar em mãos mais competentes. Resta-nos agora embarcar na nova aventura feita de blocos. 🎮

Antes de seu lançamento, *Story Mode* já se meteu em uma controvérsia. Nos Estados Unidos, o game foi classificado como impróprio para menores de 12 anos — algo inesperado para um jogo de temática infantil



Plataformas: Móbiles (Android, iOS), PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, X360, XO | **Estúdio:** Telltale, Mojang | **Editora:** Mojang | **Lançamento:** Outubro/2015



RABIOSA
SHAKIRA FT.
EL CATA

CIRCUS
BRITNEY SPEARS

BLAME
CALVIN HARRIS
FT. JOHN NEWMAN

BORN THIS WAY
LADY GAGA

ANIMALS
MARTIN
GARRIX

I GOTTA
FEELING
THE BLACK
EYED PEAS

UPTOWN FUNK
MARK RONSON
FT. BRUNO
MARS

ALL ABOUT
THAT BASS
MEGHAN
TRAINER

E MUITO MAIS!

JUST DANCE 2016



#1

O JOGO DE DANÇA
MAIS VENDIDO DO MUNDO!

O DNA DO GRANDE MESTRE

George Cameron Romero colaborou no desenvolvimento desse survival horror de zumbis que apresenta todos os elementos clássicos que o pai dele eternizou no cinema de terror. Conheça a herança da família Romero!



Os zumbis viraram uma febre. Há inúmeros jogos, filmes, quadrinhos e livros que apresentam as sagas do que seria viver em um mundo infestado por criaturas grotescas comedoras de cérebro. Mesmo sendo um show de horror, os zumbis caíram no gosto popular e novidades sobre o gênero não saem

nunca das lojas — virtuais e reais. Mais um para preencher o estoque é *Romero's Aftermath*, um game de survival horror feito em colaboração com ninguém menos do que George Cameron Romero, filho do lendário diretor de cinema.

Romero Jr. é um gamer ávido e fã de longa data de jogos de survival horror, por

isso quando viu a oportunidade de colaborar com *Aftermath*, não teve dúvidas e abraçou o projeto.

“Há muito tempo sou fã de jogos de terror de sobrevivência e quando tive a oportunidade de colaborar em *Aftermath*, eu agarrei a chance de trazer a minha experiência de trabalho em filmes de terror para um novo meio”, disse George C. Romero. “A Free Reign construiu um grande título que eu acho que os jogadores vão adorar, mesmo sendo novos para o gênero survival horror ou um grande fã como eu.”

MATE GEORGE EM BLACK OPS

Você já tentou matar George A. Romero? Calma, não é na vida real, é em *Black Ops*. Não é nada fácil, acredite. Romero é um dos antagonistas zumbis principais do mapa *Call of the Dead*, que integra *Call of Duty: Black Ops*, de 2010.

No enredo, ele foi atacado por um zumbi real enquanto fazia um filme sobre zumbis com os atores Danny Trejo (*Machete*, *Inferno*), Robert Englund (*Freddy Kruegger*), Sarah Michelle Gellar (*Buffy a Caça-Vampiros*) e Michael Rooker (*The Walking Dead*) — sim, todos eles também são personagens do jogo. Mas é bem difícil matar Romero, pois ele tem um nível muito alto de vida e você precisa gastar muita munição para destruí-lo. O jeito mais eficiente é com o D115 Disassembler, um rifle semi-automático usado pelos snipers do game.



SEUS AMIGOS SÃO ZUMBIS

Romero's Aftermath é uma espécie de sucessor espiritual de *War Z* (depois nomeado de *Infestation: Survival Stories*), um MMO de 2013 que não foi muito bem recebido pelo público. A Free Reign East chama seu jogo de “free to win”, já que será grátis para todos e os equipamentos necessários para o personagem podem ser encontrados dentro do jogo, seja explo-

GEORGE A. ROMERO, O PAI DOS ZUMBIS

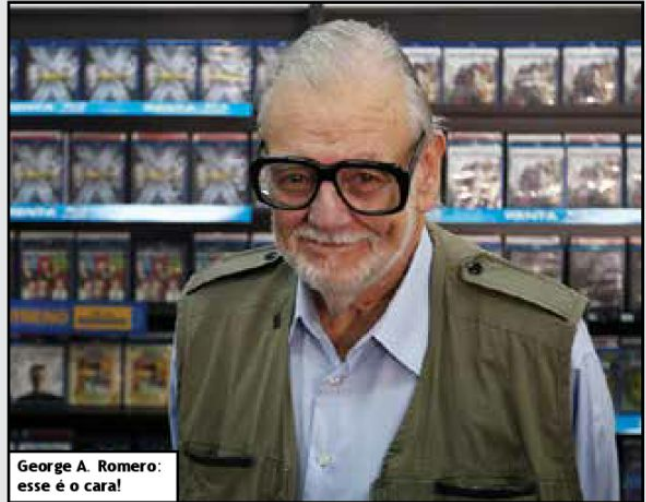
George Andrew Romero é um diretor de filmes famosos de zumbis, como *A Noite dos Mortos Vivos*, *Despertar dos Mortos* e *Dia dos Mortos*. Nascido em Nova York, em 1940, formou-se na Carnegie Mellon University de Pittsburgh, no estado da Pensilvânia, Estados Unidos.

No começo da carreira, dirigiu curtas e comerciais. No final dos anos 1960, ele e alguns amigos fundaram a produtora Image Ten Productions e, após levantar uma verba de cerca de US\$ 100 mil, produziram o aclamado *A Noite dos Mortos-Vivos* (1968).

Recentemente, Romero apostou em remakes da sua obra, e assim estreou em 2005 o filme *Land of the Dead* para voltar a fazer as "delícias" dos fãs do gênero. Alguns anos antes, o nome de Romero tinha sido considerado para realizar a adaptação de *Resident Evil*, mas acabou sendo substituído na última hora por Paul W. S. Anderson.

Romero foi convidado a dirigir episódios de *The Walking Dead*, mas não aceitou por acreditar que a série não é sobre zumbis, mas sim sobre as pessoas.

"Eles me pediram para fazer alguns episódios de *The Walking Dead*, mas eu não quis fazer parte disso. Basicamente, é apenas uma novela com a eventual participação de zumbis. Eu sempre usei o zumbi como um personagem para sátira ou crítica política



George A. Romero: esse é o cara!

e eu sinto falta disso", argumentou Romero ao site The Big Issue.

Por trás do horror, dos rostos destruídos pela podridão, os monstros de Romero, atormentados e famintos por carne humana, oferecem uma crítica social pouco comum no cinema de gênero. Se existe o pai dos zumbis no cinema, certamente, esse é George A. Romero.

rando, saqueando, trocando ou derrotando outros sobreviventes. Os únicos itens compráveis são skins, customizações e boosts para seu personagem. Então, digamos que não seja tão free assim...

Em *Romero's Aftermath*, você joga com seus amigos em um mundo pós-apocalíptico devastado por zumbis, enquanto en-

frenta uma horda de mortos-vivos e tenta reconstruir a sociedade.

Você pode escolher jogar com centenas de itens, skins, armas, personagens customizados, edifícios e bases, escaladas e zumbis, muitos zumbis.

O mundo aberto do jogo é preenchido com florestas, desertos e cidades total-

mente exploráveis, colocando os jogadores para enfrentar zumbis e outros sobreviventes, testando suas habilidades de sobrevivência, como caçar animais com armadilhas para se manter vivo.

O jogo completo oferece tanto o modo PvP (jogador contra jogador) quanto PvE (jogador contra o cenário), criação de itens, de bases, combate corpo a corpo e à distância. O uso de estratégia faz com que o progresso do jogador seja baseado estritamente em suas habilidades.

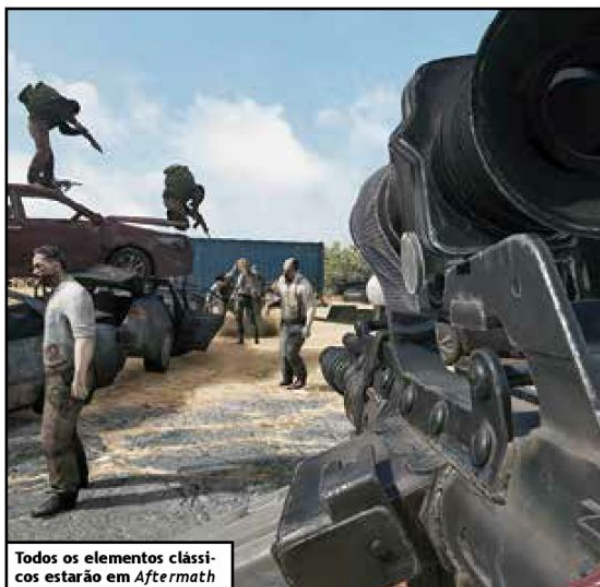


"Sou um fã de jogos de terror de sobrevivência e agarrei a chance de trazer a minha experiência com filmes de terror para um novo meio – o videogame"

George C. Romero



Plataforma: PC | Estúdio: Free Reign East
| Editora: OP Productions | Lançamento:
Setembro / 2015



Todos os elementos clássicos estarão em *Aftermath*



FAR CRY PRIMAL

► Fernando Souza Filho

E VOLTAMOS ÀS CAVERNAS!

Dinossauros, mamutes, tigres dente-de-sabre, canibais e paisagens exuberantes: a série *Far Cry* volta para a Idade da Pedra para uma aventura em 10.000 AC, prometendo ser “única”. E o hype não poderia ser maior!

Depois da ilha tropical do Oceano Pacífico de *Far Cry 3* e as montanhas do Himalaia de *Far Cry 4*, a ação agora radicalizou de vez e foi pra Pré-História. Você pode fazer todo tipo de crítica que quiser à Ubisoft, menos dizer que eles não estão sempre tentando diversificar seus lançamentos anuais. E agora a coisa degingolou de vez mesmo e foi parar nas cavernas. É, nas cavernas!

Far Cry Primal é ambientado em 10.000 A.C., na Idade de Pedra. Você vai controlar o protagonista, um nômade chamado Takkar, que é um caçador que precisa sobreviver na região de Oros, convivendo com o medo constante de mamutes e tigres dente-de-sabre. A ação furtiva que você promove ao se aproximar de um grupo de mamutes promete mudar toda nossa concepção de stealth, pois basta um erro para termos toneladas de animais furiosos partindo em nossa direção.

CAÇA NO MUNDO ABERTO

Assim como nos jogos anteriores, o jogador terá um mundo aberto para explorar livremente. A caça de animais ferozes será essencial não apenas para alimentação do protagonista, mas também criar armas com ossos e peles de animais, além de madeiras e pedras. O jogador poderá criar lanças, arcos, machados e precisará dominar o fogo para lutar pela sobrevivência. E não pode contar com armas de fogo, obviamente, porque... Ah, não precisa explicar a razão, precisa?

O projeto é bem ambicioso e o estúdio da Ubisoft de Montreal (Canadá) precisou dividir o trabalho pesado com estúdios da Ubi em Toronto (Canadá), Xangai (China) e Kiev (Ucrânia). Trata-se de um jogo es-



sencialmente singleplayer, com foco total no modo de campanha. É uma decisão absolutamente acertada, pois mais uma vez temos um imenso mundo aberto explorável que sempre funciona de maneira fantástica no singleplayer.

O fato é que os inimigos aqui estão em todo lugar, pois fazem parte do meio-ambiente. O homem não estava no topo da cadeia alimentar e precisava entrar em batalhas diárias para sobreviver e achar comida. E tudo é bem imprevisível: após



Takkar, interpretado pelo ator canadense Elias Toufexis



Caça a mamutes faz parte do gameplay de *Far Cry Primal*

Não são apenas os animais que são um perigo: os canibais são um pesadelo!



Com gráficos dessa qualidade, os tigres dente-de-sabre ficam ainda mais aterrorizantes



uma exaustiva luta de seu grupo para derrubar um mamute, quando o gigante finalmente cai, um tigre dente-de-sabre pode aparecer e atacar seu grupo. Ou talvez você cruze com um grupo de canibais na floresta quando consegue comida pra levar pra casa – no caso, pra caverna.

Mais uma vez, os cenários deslumbrantes são praticamente a atração principal do jogo, como já havia sido em *Far Cry 3* e *4*. A jornada é cercada não apenas de perigos, mas de uma natureza belíssima. Lógico que você poderá encontrar uma série de personagens que irão ajudá-lo a superar os perigos da natureza e se tornar um símbolo da luta contra a extinção. Durante o percurso, será preciso criar ferramentas, usar ossos de animais, caçar, dominar o fogo, afastar animais e lutar contra outras tribos para conquistar Oros.

“O mais interessante sobre *Far Cry* é que é uma série flexível. Quando nosso time se propôs a explorar a ideia de ter um jogo na Idade da Pedra, decidimos pesquisar, e quanto mais nos aprofundávamos, mais percebíamos o quão excitante era essa ideia”, disse Dan Hay, produtor executivo do novo *Far Cry*.

OS DESAFIOS MAIS SELVAGENS

E a decisão não podia ser mais acertada, como pudemos constatar logo no primeiro trailer divulgado. “A Idade da Pedra é o ambiente perfeito para *Far Cry*”, disse Jean-Christophe Guyot, diretor de criação da Ubisoft, que trabalhou em *Prince of Persia*. “Normalmente, os games da série colocam o jogador no topo de um mundo conhecido, em um belo cenário, sem regras e com desafios selvagens. Já a Idade



Elias com boneco de Adam Jensen

ESSE É O CARA!

O personagem principal de *Far Cry Primal* é Takkar, que exigia uma interpretação especial, muito mais “física”. Por conta disso, quem assumiu o papel foi Elias Toufexis, ator canadense de 40 anos que tem uma longa carreira em séries de TV e em games. “Sim, vou ser esse bad boy de *Far Cry Primal*”, confirmou ele em seu Twitter, no início de outubro último.

Na TV, ele apareceu em séries como *Supernatural*, *Alphas*, *Smallville* e *Dead Like Me*. Mas é nos games que Elias fez uma carreira sensacional em diversas edições de *Assassin's Creed*, interpretando o próprio Federico Auditore da Firenze, em *Assassin's Creed II* e *Assassin's Creed: Brotherhood*. O canadense também atuou em *Dying Light*, *Need for Speed: Carbon*, *Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2*, *Splinter Cell: Conviction*, *Splinter Cell: Blacklist*, *Deus Ex: Human Revolution* e *Deus Ex: Mankind Divided* (em ambas como o protagonista Adam Jensen).

da Pedra é uma época de fronteira para a humanidade, em que os homens marcam presença na Terra e tomam o espaço para si, subindo na cadeia alimentar.”

E essas escolhas para a mecânica do jogo não foram aleatórias. Em janeiro deste ano, a própria Ubisoft fez uma pesquisa entre gamers para saber o que eles mais queriam ver na série *Far Cry*. O resultado foi meio óbvio: vampiros, zumbis, dinossauros, mundo pós-apocalíptico e locações como Alaska. Com os resultados em mãos, a equipe de *Far Cry Primal* teve mais certeza do que nunca de que estava no caminho certo. E estava mesmo. 🎮



“A Idade da Pedra é o ambiente perfeito para *Far Cry*. É uma época de fronteira para a humanidade, em que os homens começam a subir na cadeia alimentar”

Jean-Christophe Guyot



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Ubisoft Montreal | Editora: Ubisoft | Lançamento: Fevereiro/2016 (PS4, XO) e março/2016 (PC)

FOR HONOR

› Filipe Siqueira

SANGUE, VIOLÊNCIA E HONRA

Ubisoft investe em um hack'n'slash de proporções realmente épicas que invoca os princípios mais simplistas do gênero: sangue e violência que fariam até Kratos corar – aqui, com uma pitada daqueles discursos sobre honra



Alguns funcionários novatos da Ubisoft provavelmente teve a ideia de fazer o jogo mais conceitualmente simples de descrever. Alguns chefes provavelmente gostaram da ideia após assinarem “apenas” a produção de toneladas de games da série *Assassin's Creed* ou baseados em obras de Tom Clancy – e o resultado é *For Honor*, uma das maiores surpresas da E3 2015. O jogo arranca sorrisos de tão simplório que aparenta ser: é basicamente um hack'n'slash de proporções épicas que se propõe a colocar o jogador na pele de grupos importantes de soldados históricos.

Espera encarnar samurais (rápidos e letais, segundo a produção), vikings (fortões e violentos) e guerreiros europeus (balanceados) em batalhas gigantescas. E “gigantescas” em *For Honor* envolve cenários tão vastos e lotados de soldados ao ponto de fazer as entranhas do PlayStation 4 ou do Xbox One entrarem em risco de combustão. Ao menos é o que sutilmente prometeram o gerente de produção Jeff Spicer e o diretor de designer Geoff Elenor em um vídeo oficial da Ubisoft.

Pelas exhibições liberadas pela empresa, a brutalidade é um dos pontos fortes

do jogo. Espadas penetram armaduras e soldados exibem um genuíno cansaço após cada golpe. Os sons surdos e secos de golpes e ferimentos foram criados também e provavelmente farão o produto final lutar de igual pra igual em sanguinolência com *Terra-Média: Sombras de Mordor*. Mas esqueça qualquer componente fantasioso no mundo do game: tudo será baseado em pesquisas históricas, o que elimina de cara

todo o tipo de magia ou seres fantásticos.

O mesmo pode ser dito dos personagens: eles definitivamente não são a força motriz de *For Honor*, mas vez ou outra suas histórias tomam a frente e impregnam as batalhas com os tipos de conceitos que provavelmente moveram guerras inteiras em eras passadas: paixão, honra, família, religião e violência. Cada um desses personagens – e você controlará vários

Os gráficos prometem ressaltar o realismo dos combates



deles ao longo da campanha singleplayer — possui habilidades únicas, que podem ser destravadas cada vez que o jogador conseguir combos daqueles de encher os olhos. De fato, há uma certa aura de mistério sobre o modo para um jogador do game, mas a Ubisoft já deixou claro que ele existe e nele o jogador controlará soldados alternando entre as facções apresentadas no jogo.

As mecânicas de combate de *For Honor* envolvem o tipo de decisão complicada que vai muito além da simplicidade do conceito do game. Para não tornar o título excessivamente enjoativo, do tipo que deixa qualquer um com tendinite aguda nos polegares de tanto apertar o mesmo botão em velocidades insanas, os produtores adotaram um sistema que envolve desferir golpes com o analógico direito, enquanto se movimenta com o outro, segura um dos gatilhos para aumentar a força dos ataques, encaixar espadadas no momento certo, esquivar, defender.

VAI PENSANDO QUE É FÁCIL...

Tornar-se um soldado legendário não é o tipo de tarefa simples na produção, já que a equipe de desenvolvimento promete uma curva de aprendizado acentuada para quem deseja ir além dos golpes básicos.

Apesar do modo singleplayer, a estrela

O multiplayer promete combates colossais




de *For Honor* será seu multiplayer. Reunir uma penca de jogadores sedento por combates campais cheios de barbaridades indescritíveis é a principal missão da empresa e espera-se que ele seja bastante variado para não ser apenas um *Samurai Warrior* de nova geração. Na demo exibida durante a E3, a Ubisoft liberou uma partida que envolvia formar um time com quatro jogadores e combater outro time. Ao invés de ser apenas uma questão de quem tem os dedos mais rápidos, a ideia é traçar estratégias e ocupar pontos importantes do mapa para emboscar adversários e acumular o máximo de pontos possível.

E se estratégias em grupo são importantes, perfeccionismo e habilidade nos combates mano a mano são mais ainda. Para não tornar as batalhas entediadas ou com mapas pequenos, a equipe de desenvolvimento colocará no mapa soldados controlados por inteligência artificial. A tensão é um elemento constante no multiplayer, não por apenas pelo medo da morte, mas pela possibilidade de ser morto por uma flechada ou um combo destrutivo vindos de qualquer lugar.

DINAMISMO CONTRA O DESGASTE

A Ubisoft afirma que um dos focos é imprimir um gameplay dinâmico no jogo, evitando combates longos e muito desgastantes. Os ambientes terão respawns infinitos até um dos times conseguir 1000 pontos e a equipe perdedora ficar presa, sem a possibilidade de reviver — e totalmente a mercê da morte definitiva.

Nos vídeos e previews liberados, os gráficos de *For Honor* não fazem feio. É importante notar que mesmo na versão alfa, os campos de batalha são intensos e cheios de eventos rolando ao mesmo tempo — flechadas, catapultas, canhões, e hordas de soldados que se movem de forma independente.

A única grande preocupação que salta aos olhos no primeiro momento é a possibilidade de inserir um fator replay envolvente, uma vez que games hack'n'slash costumam ser repetitivos e tediosos após o espetáculo visual começar a cansar — exatamente o caso de *Ryse: Son of Rome*. Mas, para os aficionados por multiplayer super competitivo e batalhas gigantescas, *For Honor* parece ser candidato a game mais divertido de 2015. 

CORTA E MASSACRA

O gênero hack'n'slash (H&S) nasceu nas mesas de RPGs para descrever jogos com foco no combate corpo a corpo, cheios de violência e com história esvaziada. Mas foi nos arcades que a expressão atingiu seu nível máximo e foi eternizado. Os mais viciados dividem o H&S em diversos subgêneros, como o beat'n up (basicamente games de plataforma violentos) e os nervosos button smashers (esmagadores de botões), que devem ter feito muita desenvolvedora de joystick rever todos os conceitos de durabilidade.

Se nos primórdios do gênero tínhamos apenas coisas como *Contra* e seus amontoados de bits correndo e esfaqueando hordas de inimigos, hoje temos coisas realmente complexas e (sim!) desafiantes. *Devil May Cry* que o diga, com suas sequências de combos insanas, cheias de voos imponentes e personagens demoníacos. Ou jogos um pouco mais cult, como o maníaco *Killer is Dead*, do produtor Suda51, capaz de misturar lutas inimagináveis com temas dos mais pesados, como racismo e espionagem.

Mas o símbolo máximo dos gigantes do gênero é Kratos e a franquia *God of War*, que levou tudo para um novo nível de grandeza cinematográfica, com violência, perversão e olhos (gigantescos) de ciclope cortados ao meio.

Se hoje os H&S incorporam mecânicas dos RPGs e de games de ação mais sofisticados, *For Honor* é um aparente resgate ao âmago do gênero: aprender a matar da forma mais cruel possível, com sequências mortais de golpes e habilidades e reflexos inumanos. Vale a pena esperar.



Kratos, de *God of War*



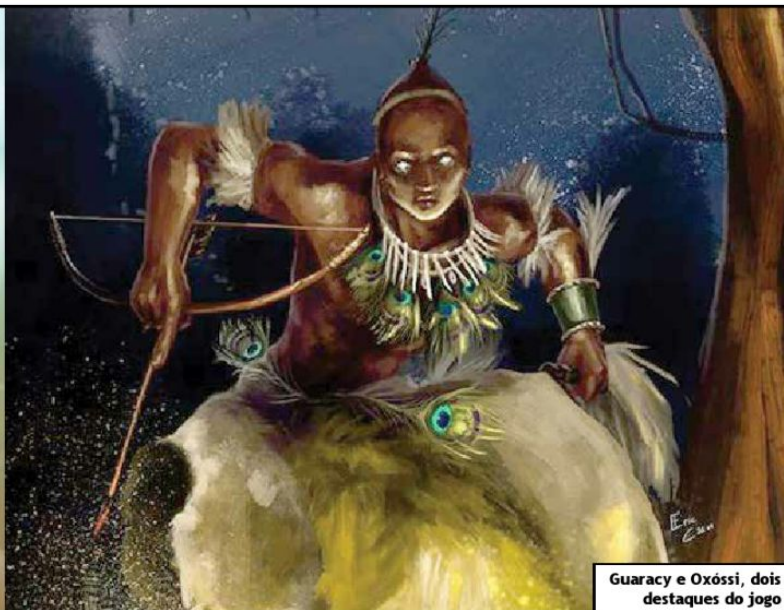
Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Ubisoft Montreal | Editora: Ubisoft | Lançamento: Início de 2016

BATALHA DE MITOS

► Fernando Souza Filho

DE YEMANJÁ ATÉ O BOITATÁ

Projeto de estúdio baiano desenvolve um card game que busca resgatar e juntar na realidade virtual mitologias do folclore brasileiro como Boitatá e Curupira, ao lado de divindades religiosas do país, como Oxóssi e Yemanjá



Guaracy e Oxóssi, dois destaques do jogo

Particularmente, confesso que há anos fico esperando a hora de ver alguém fazer um jogo baseado na mitologia do folclore e da religiosidade nacional. Essa espera vai acabar, finalmente. Em *Batalha de Mitos*, vamos nos deparar com Oxóssi, Exu, Yemanjá, Iara, Tupã, Curupira, Boitatá, Guaracy e Caipora, entre tantos outros. Exatamente como imaginado.

Desenvolvido desde 2013 pelos baianos (arrá!!!) do estúdio Alpha Centauri, *Batalha de Mitos* é um card game de Realidade Aumentada, que oferece a possibilidade de o usuário ter uma visão tridimensional das cartas. Com inspiração declarada em *Magic* e *Yu-Gi-Oh*, o game promete um processo imersivo marcante na cultura folclórica e na mitologia brasileira, com cartas colecionáveis que podem ser reproduzidas na tela de seu smartphone.

“Eu aciono as minhas cartas na arena e, automaticamente, tenho uma outra experiência sensorial. Eu vou ter som, vídeo, imagens, informações em tempo real da carta, que é o que dificulta a imersão

em um card game comum. Então, por meio dessa tecnologia, a gente quer trazer a possibilidade de ver esses elementos tridimensionais e, conseqüentemente, mostrar para o público toda a ação na arena”, disse Ramon Santos, gerente de projetos do Alpha Centauri, em entrevista ao portal G1. “Vamos manter a estrutura básica do tabuleiro, na qual você utiliza as cartas. Então, você vai poder utilizar o jogo com ou sem a Realidade Aumentada. A gente não vai impedir o usuário de jogar caso ele não tenha um smartphone.”

DEUSES E DIVINDADES DO BRASIL

“Fizemos a relação entre os deuses de algumas culturas mundiais baseada em características de similaridade no contexto geral em que essas divindades se apresentam mas, principalmente, em uma sensação de afinidade entre todos eles. Não queremos limitar ou restringir outras analogias, apenas criar possibilidades de se conversar sobre o tema”, comenta Cristhyane Ribeiro, uma das pesquisadoras do Projeto Mitos da

Terra, a “casa” de *Batalha de Mitos*.

O próprio gerente de projetos da Alpha atendeu à EGW para explicar melhor como funcionará o projeto.

EGW: Como surgiu a ideia de criar esse projeto baseado na mitologia brasileira?

Ramon Santos: O Projeto Mitos da Terra surgiu a partir de uma ação de parceria entre as empresas Sinergia Games e Alpha Centauri no segundo semestre de 2015. Essas empresas produziam os jogos *Histórias da Terra*, de cultura afro-brasileira, e o próprio *Batalha de Mitos*, de cultura indígena. Essa união permitiu que diversos projetos menores fossem agregados em uma marca central que chamamos de *Mitos da Terra*, como *O Feitiço de Exu*, *O Saco da Criação*, *Lodô – Filha de Iemanjá* e *Omorixá*. Desta forma, ficou possível abranger ainda mais as diversas vertentes disponíveis na cultura Brasileira.

A ideia é lançar jogo de cartas, tabuleiro, videogame?

A marca *Mitos da Terra* será apresentada em diversas mídias. Atualmente, estamos desenvolvendo um card game, um board game, um RPG e alguns minigames eletrônicos para dispositivos móveis, com possibilidade de lançamento para PC, histórias em quadrinhos e animações. 🎮



“Vamos manter a estrutura básica do tabuleiro, na qual você utiliza as cartas. A gente não vai impedir o usuário de jogar caso ele não tenha um smartphone”

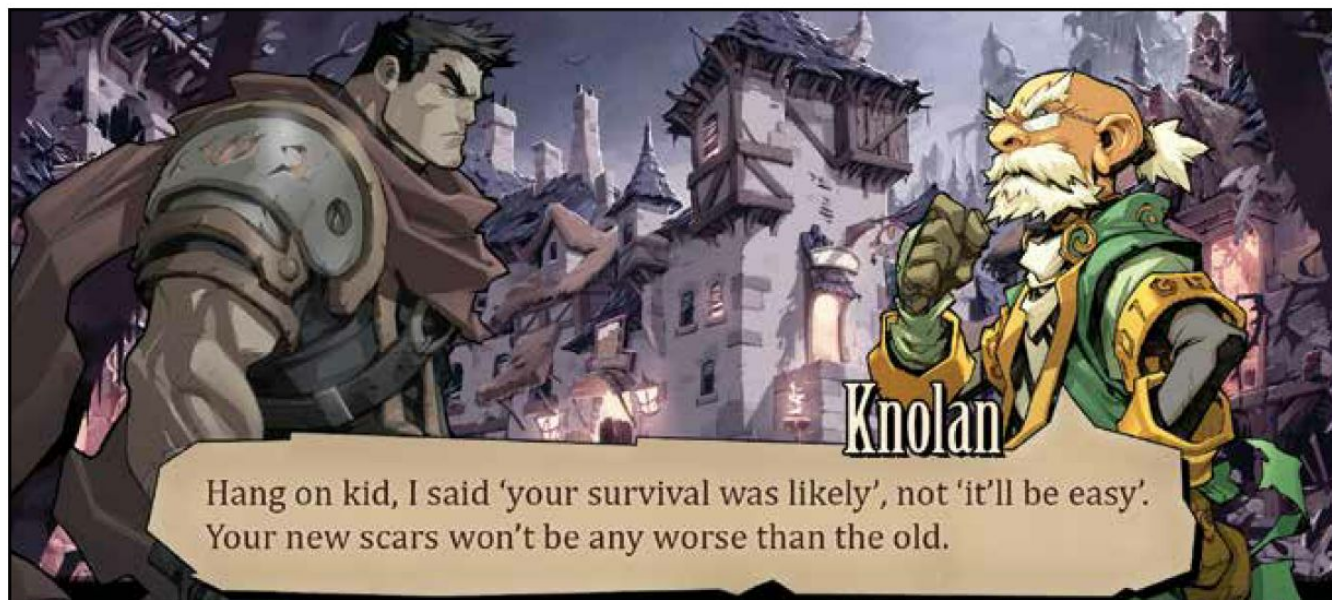
Ramon Santos

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

► Makson Lima

NO BOM ESTILO MADUREIRA

Quadrinista da série *X-Men* investe pesado em game que bebe na fonte dos RPGs japoneses, mas não deixa de lado o estilo de HQs que tornou Joe Madureira um dos papas do gênero entre os fãs antigos da Marvel



Joe Madureira é um grande sujeito. Sua carreira de quadrinista certamente figura nas melhores lembranças dos fãs dos mutantes da Marvel, Os Fabulosos X-Men. Foi em 2007 que Madureira resolveu trocar as HQs pelo desenvolvimento de jogos, tornando-se peça importante para sucesso de *Darksiders*, da extinta THQ.

O jovem empreendedor agora volta com um novo projeto: continuar sua história mais ambiciosa, *Battle Chasers*, na forma de um jogo de RPG nos moldes japoneses e com visão isométrica. Após o Kickstarter de enorme sucesso, com mais de 14 mil backers, totalizando cerca de US\$ 850 mil dos US\$ 500 mil requeridos, *Battle Chasers: Nightwar* se tornará uma realidade.

A história desenvolverá os feitos heróicos da nobre guerreira Gully na busca por

seu pai desaparecido; do paladino caído Garrison, atormentado por seu passado violento; de Monika, uma fugitiva procurada e notória; do ancião Knolan, mago atormentado pelo declínio de mana; e do golem ancestral Calibretto, cuja consciência passou a desenvolver por conta própria. Tais tramas tomarão forma no Continente Perdido, onde uma parede de névoa impenetrável parece dominar as terras.


NA COLA DOS QUADRINHOS

Fãs da HQ de Madureira certamente se sentirão em casa com os cenários e personagens de *Nightwar*. E pelo que vimos até o momento, fãs de *League of Legends* também criarão um vínculo com o estilo gráfico geral do jogo, desde seus cenários com cores vivas, enquanto melancólicas, e

o rico design dos personagens. E espere por animações bidimensionais espetaculares desenvolvendo trechos-chave do roteiro!

No que tange controles, são mesmo os fãs da era de ouro do RPG japonês que terão motivos para comemorar. No campo de batalha geral, a visão isométrica concede vantagem aos heróis para embarcarem nas batalhas com regalias. Fãs de *Grandia*, *Valkyrie Profile* e demais clássicos da Game Arts, Enix e Squaresoft já podem comemorar, pois o sistema de combate é uma bela mistura de estilos consagrados.

Evidentemente que por tratar-se de um jogo de RPG, há um vasto sistema de evolução e ganho de novas habilidades conforme inimigos são derrotado e a narrativa avança. Cada herói está inserido numa respectiva classe, com sua própria árvore de poderes e ações específicas. Algo importante para salientar: não há ataques básicos em *Nightwar*, pois todos os golpes consomem mana, vermelho ou azul.

Com dungeons geradas de forma procedural, uma trama vasta, repleta de personagens fantásticos e robusto sistema de batalhas, *Battle Chasers: Nightwar* é algo a ser antecipado. Seja você fã ou não do trabalho de Joe Madureira, esteja atento para a janela de lançamento em 2016. 



Com o jeito e o feeling de Joe Madureira



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Airship Syndicate | Editora: Airship Syndicate | Lançamento: 2016

P.A.M.E.L.A.

► Paula Romano

MUNDO UTÓPICO DE UMA IA

Em uma estranha ilha futurista, as pessoas sofrem uma estranha infecção que as faz crescer muito rapidamente. Você vai precisar sobreviver o maior tempo possível em um estranho cenário de Inteligência Artificial avançada



Talvez você ainda não tenha ouvido falar de *P.A.M.E.L.A.*, mas nunca é tarde para descobrir que um bom jogo de FPS está prestes a chegar ao PC pelas mãos de um estúdio canadense independente. NYYVE é um estúdio de jogos indie pequeno, mas dedicado, localizado em Mississauga, Ontário, atualmente composto por seis membros. *P.A.M.E.L.A.* é o primeiro jogo do estúdio, que investiu em dois gêneros não muito utilizados nos dias de hoje: ficção científica e terror.

Com jogabilidade em primeira pessoa, o jogo é situado em uma ilha futurista chamada Éden, onde pessoas foram infectadas com uma doença e estão experimentando um crescimento ósseo rápido. O objetivo do jogador é permanecer vivo o maior tempo possível.

Em *P.A.M.E.L.A.*, o jogador descobrirá “os eventos trágicos que levaram à queda da civilização e lutam por sua vida ao

mesmo tempo em que os habitantes de Éden defendem o seu lar”, como informa a produtora. Além disso, cada decisão feita no jogo terá um significado e cada encontro pode ser o último.

INSPIRAÇÃO EM MASS EFFECT

Para ter êxito, o jogador terá que personalizar e melhorar as armas e equipamentos utilizados por Pamela (a IA protagonista do jogo), e ampliar as habilidades da personagem com melhorias que trazem vantagens ao enfrentar cada inimigo. O desenvolvedor-chefe da equipe, Christian McDonald, diz que o estilo de arte foi inspirado por jogos como *Mass Effect* e *Mirror's Edge* — “Com o uso de cores brilhantes pouco usuais em jogos tradicionais de sobrevivência”, defende ele.

A história e o ambiente de *P.A.M.E.L.A.* também nos lembram bastante jogos da série *Bioshock*, com um mundo totalmente

“tecnológico”. Os desenvolvedores afirmam que a história dos cidadãos de Éden, esta cidade utópica e robótica, será rica, profunda e, especialmente, que o jogador irá influenciar o desenrolar do roteiro.

“Ela também vai mudar dependendo das escolhas do personagem. Então, se você passar a impiedosamente matar todo mundo que você vê, ela vai realmente sentir um pouco dessa dor”, explica McDonald.

Os jogadores também podem jogar com uma opção chamada “permadeath” ligada ou desligada. Se escolher a segunda opção, cada vez que o personagem morre ele renasce como um novo personagem e com o mesmo progresso. Explorar a cidade será acompanhado da música composta por Jeff van Dyck, o compositor da série *Total War*.

Com a promessa de oferecer uma experiência de jogo tensa em um mundo aberto futurista, *P.A.M.E.L.A.* leva você a um universo muito esquisito para sobreviver em uma cidade que um dia já foi próspera. Explorar e sobreviver em um futuro utópico devastado pela busca equivocada da humanidade pela perfeição é a lição de ordem no game. 🎮



“A história muda com suas escolhas. Se você passar a impiedosamente matar todo mundo que você vê, a personagem vai sentir um pouco dessa dor”

Christian McDonald



Plataformas: PC | Estúdio: NYYVE Studios | Editora: NYYVE Studios | Lançamento: 2016

THE WITNESS

▶ Fellipec Camarossi

OS PUZZLES ÉPICOS DA ILHA

No alto da ensolarada Califórnia, Jonathan Blow e sua equipe levaram oito anos para terminar de fazer esse jogo – e nesse meio-tempo finalizaram até o superpremiado *Braid*. Não espere pouca coisa desse pessoal...

Quando se pensa em um jogo de mundo aberto, imediatamente nos vem a sensação de se aventurar como quiser, bater nos NPCs (personagens não jogáveis) que aparecem no caminho e desenhar sua própria história. Entretanto, os desenvolvedores do estúdio californiano Thekla resolveram pensar fora da caixa de areia comum dos títulos desse gênero para criar uma ambientação diferente de qualquer outra coisa que já tivesse sido feito no gênero. Não é pra menos que essa produção já está rolando desde 2008 mas, acredite, a espera vai valer.

The Witness é um título de exploração em primeira pessoa que coloca o jogador no controle de um protagonista sem nome, em uma ilha muitíssimo peculiar. Aparentemente, uma antiga civilização a habitou no passado, já que ela guarda uma série de segredos e tecnologias bastante curiosas. Contudo, para conseguir acesso a todos os grandes mistérios desse território, é preciso colocar a cabeça para funcionar, já que não irá a lugar algum se não for um mestre dos quebra-cabeças.

Apesar de ser em mundo aberto, *The Witness* apela para os fãs de puzzles, já que troca a ação desenfreada por exploração e jogos mentais, exigindo que o jogador rache o crânio buscando soluções para cada desafio colocado em seu caminho.

A ideia é tão ambiciosa que o jogo teve de ser migrado da velha geração de consoles para a atual no meio de seu desenvolvimento, já que estava cobrando demais do processamento dos hardwares e ficando grande demais para as mídias comuns. Claro que seu visual em cel-shading polidíssimo também tem seu papel nessa brincadeira.

O CARA QUE FEZ BRAID

Conforme se explora a ilha, mais e mais desafios vão dando as caras, e você vai chegando mais perto de solucionar os grandes mistérios de onde está e quem é. Ao todo, a promessa de Jonathan Blow, designer do game e que também é autor do aclamado *Braid*, é que o título tenha cerca de 650 puzzles, mas apenas uma certa quantidade deles seja necessária para concluir a trama.

The Witness tem a pretensão de ser um jogo didático, que evolui junto com o jogador em dificuldade, com quebra-cabeças que vão se tornando mais complexos conforme se avança na história.

Isso se tornará ainda mais extremo perto do final dos desafios, já que teremos um puzzle que, segundo o designer, apenas 1% dos jogadores conseguirão superar, tamanha sua complexidade e dificuldade. Será que você conseguirá se encaixar nesse seletor grupo?

Com uma ambição que mira alto e se arrisca muito, *The Witness* é o tipo de jogo que é bom ficar de olho. Mesmo que não seja o seu estilo ficar resolvendo problemas enigmáticos e prefira uma atividade com mais ação, não custa nada manter o game sob seu radar e ver do que se trata. Mas se você será capaz de testemunhar esse novo alvorecer nos jogos de mundo aberto e conseguir se manter no ritmo dos complexos puzzles, aí é outra história... 🎮



Plataformas: Mobile (iOS), PC, PS4 |
Estúdio: Thekla | Editora: Thekla |
Lançamento: Janeiro/2016



STAR OCEAN

▶ Makson Lima

A PARTY QUE FAZ DIFERENÇA

Intitulado *Integrity and Faithlessness*, o quinto jogo da série está ambientado entre *Star Ocean: The Second Story* e *Till The End of Time*, mas não tem transição entre world map e dungeon para as batalhas mais épicas



Quando penso na conferência da Square Enix na E3 deste ano, ainda fico surpreso. Sim, o novo *Star Ocean*, portador do excepcional subtítulo *Integrity and Faithlessness*, já havia sido anunciado, porém, mais detalhes do sistema de batalha foram mostrados lá e caso você seja tão fã da série quanto eu, sabe muito bem como mais um membro na sua party pode sim fazer toda diferença (e aproveite a deixa para lembrar o fato mais inusitado possível: *Nier 2* será lançado!).

Seis personagens compõem uma party completa e, por mais que não seja possível controlar todos ao mesmo tempo durante


os nervosos embates (afinal, tudo acontece em tempo real), o ritmo parece mais acelerado e intenso do que nunca. Dos seis, três servem como suporte e três são mais ativos, onde o jogador pode intercalar entre quem quiser o momento que bem entender. A Tri-Ace sabe como fazer bons sistemas de jogo (*Resonance of Fate* e, especialmente, *Valkyrie Profile*, sentimos saudades!) e a nova odisseia espacial da veterana produtora japonesa parece ser o pináculo de uma era.

Quem comanda o novo projeto é Hiroshi Ogawa, velho de guerra do gênero e diretor de outra obra bastante subestimada da geração passada, exclusivo de X360: *Infinite Undiscovery*. Pelo que vimos até agora em vídeos, um dos elementos mais interessantes de seu último projeto está no novo *Star Ocean*: não há transição entre world map ou dungeon para as batalhas. Assim como em *Final Fantasy XII*, por exemplo, tudo ocorre no mesmo plano. Não haver transições entre diferentes estruturas de jogo causa grandes diferenças no escopo geral das coisas.


Star Ocean não tem nada a ver com precisão em apertar botões nem nada do tipo, mas sim sobre estratégia e construção. A inteligência artificial parece cooperar, criando condições favoráveis com buffs e

debuffs de elementais e demais status. Também importante notar é a capacidade do jogo de segurar uma taxa fluida de frames por segundo, mesmo com muitos personagens na tela ao mesmo tempo. *Star Ocean 4* sofreu com slowdowns consideráveis, então é legal ver evoluções de forma tão concreta.

Motoi Sakuraba, compositor de todos os jogos anteriores, retornará e fica a certeza de uma trilha sonora nada além de soberba. É incrível pensar o primeiro *Star Ocean* ter sido lançado para SNES em 1993 e, mesmo com as limitações dos cartuchos, havia músicas cantadas! Quem também está de volta ao time é Yoshiharu Gotanda, programador e atual presidente da Tri-Ace. Ou seja, o time está reunido para entregar um grande jogo, digno do nome *Star Ocean*.

Quanto à trama, pouco nos foi revelado. É fato estarmos dentro da linha temporal de todos os outros jogos da série, e a quinta iteração da franquia se posiciona entre *Star Ocean: The Second Story* e *Till The End of Time*, com Spacedate de 537. O protagonista será Fidel Camus e o planeta onde a aventura dispara é Faykreed, 6 mil anos-luz da Terra. 



 **Plataformas:** PS3, PS4 | **Estúdio:** Tri-Ace | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** Fevereiro/2016 (Japão)

PATHOLOGIC CLASSIC HD

▶ Flávio Ferreira

ESSE TÍPICO TERROR RUSSO

Remake de um verdadeiro clássico do survival horror feito na Rússia volta com cara nova e promete acabar com a horrível tradução para o inglês de 10 anos atrás – prepare-se para 12 longos dias de muitos sustos!



Já tem algum tempo que o financiamento coletivo se tornou bastante comum no universo dos videogames e, desde que isso começou, várias joias raras chegaram às mãos dos jogadores. Por mais estranho que pareça, *Pathologic Classic HD* promete ser mais um desses e pretende se tornar um marco no estilo survival horror.

Remake de um game lançado em 2005 pela desenvolvedora russa Ice-Pick Lodge, a principal promessa da nova versão é trazer todo o terror psicológico do original com muitas novidades. O pessoal da General Arcade, que está por trás do projeto no Kickstarter e participa ativamente do desenvolvimento, também afirmou que o jogo terá direito a muitos sustos e cenas completamente bizarras.

Pathologic Classic HD se passa em uma aldeia isolada nos confins da Rússia, onde três personagens acabam sendo obrigados

a investigar uma praga muito estranha, da qual a ciência e as orações não foram capazes de resolver. Bachelor, Haruspex e Devotress precisam descobrir qual é a origem dessa doença conhecida como Sand Plague. É claro que a aldeia estará quase completamente abandonada, mas contará com a presença de personagens bizarros, que poderão auxiliar ou atrapalhar o jogador em sua missão.

SEGREDOS DO TERROR RUSSO

A história acontece em um período de 12 dias, nos quais NPCs (personagens não jogáveis) darão missões ao longo de cada dia para o jogador. É claro que eles não são infinitos e acabarão mesmo se a missão do dia não for concluída. O grande objetivo é simplesmente sobreviver até o final desse período, o que pode parecer fácil, mas não é. Além das missões principais, existem

diversas missões secundárias, que ajudarão a encontrar novos itens, coletar novas informações e descobrir todos os segredos da misteriosa aldeia.

Um dos ápices do game original são os diferentes pontos de vista com os quais os jogadores são apresentados para entender a história, de acordo com o personagem escolhido para jogar.

Assim como o original, o remake será um misto de game de sobrevivência com RPG, o que permitirá a livre circulação pelos mapas, contando com muita ação pelo caminho e uma experiência fora do comum. A ideia do game é assustar o jogador não só nas cenas, mas também na história.

O pessoal da General Arcade foi bem enfático ao afirmar que todos os problemas do game anterior foram solucionados, desde os antigos bugs até mesmo a tradução para o inglês, que havia estragado bastante a experiência original. O game virá totalmente masterizado, com gráficos atualizados, áudio restaurado e novas dublagens.

Com uma premissa intensa, ambiciosa e estranha, o remake de *Pathologic* promete tornar-se uma verdadeira joia do estilo survivor horror, trazendo uma experiência inquietante, sinistra e inesquecível a todos os jogadores. 🎮



Survival horror com gosto de vodka...



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Ice-pick Lodge | Editora: Gambitious Digital Entertainment | Lançamento: Novembro/2015

DIRETAMENTE DA CALIFÓRNIA

A EGW viajou até a sede da 2K Games nos Estados Unidos para testar em primeira mão lançamentos como *Battleborn*, *NBA 2K16*, *WWE 2K16*, *Mafia III*, *Xcom 2* e *Civilization: Beyond Earth – Rising Tide*. E foi louco!



A convite da 2K Games, no finalzinho de setembro embarcamos para a Califórnia para conferir (e jogar!) os principais lançamentos da publisher deste final de ano e início do próximo. Localizado em um antigo hangar para aviões construído na década de 1930, a discreta entrada seria a porta para conhecer mais sobre *WWE 2k16*, *NBA 2k16*, *Xcom 2*, *Mafia III*, o colorido FPS *Battleborn* e a expansão *Rising Tide* de *Civilization: Beyond Earth*.

O quartel-general fica em Novato, uma pequena cidade próxima a San Francisco e a Oakland, na Califórnia. Pouco tempo

após nossa chegada ao hotel, a equipe de comunicação da 2k recebeu cerca de 10 jornalistas de toda a América Latina, incluindo Porto Rico, México e a famigerada Argentina. Felizmente, ninguém tocou no assunto “Maradona x Pelé”.

No primeiro dia de visita, conhecemos alguns amigos que estariam conosco na área comum durante os intervalos das apresentações e sessões de gameplay: Big Daddy, Booker Dewitt e Elizabeth, da franquia *Bioshock*. Óbvio que ninguém resistiu e tiramos umas boas fotos com eles.

Além deles e das animadas conversas, que muitas vezes se confundiam entre o

inglês e o espanhol, idioma falado pela maioria dos presentes, no fundo da área encontramos algo que não vemos por aqui há bastante tempo: máquinas de fliperama. Quem esteve por lá se apaixonou pela máquina de pinball da *Família Addams*. Outro destaque foi as partidas acaloradas do clássico *NFL Blitz 2000*.

Mas, não era para jogar fliperama que estávamos lá. Durante a maior parte do tempo estivemos no auditório, presenciando e jogando as apresentações dos títulos citados, além de entrevistas com os produtores. O resultado dessa aventura você acompanha agora.



É lógico que nosso repórter tinha que pagar esse mico com as estátuas...



... E depois compensou tudo na sala de fliperamas. Que tal uma assim?

A teatralidade das lutas foi muito aperfeiçoada em WWE 2K16



Sim, o Arnoldão é um dos personagens bônus de WWE 2K16



Parece uma palestina futurista, mas é da equipe de Xcom 2



WWE 2K16

A nova edição da franquia de luta livre está dando o que falar. Com foco na história da organização, uma das mais tradicionais e queridas dos Estados Unidos, o título alterna versões atuais e mais jovens de alguns de seus astros, além de figuras que já fizeram sua história na franquia.

Em nossa demonstração, pudemos lutar diversas partidas rápidas para apenas um jogador. Os modos de luta disponíveis eram o simples e em duplas. Neles, pudemos escolher estrelas atuais do esporte, como Brock Lesnar, Randy Orton e Kalisto, e trocar sapatos para lá de teatrais. Levamos algumas boas surras para aprendermos as mecânicas do game, mas em pouco tempo as partidas ficaram mais equilibradas.

A versão experimentada estava bem polida e encontramos poucos bugs pelo caminho, mas nenhum que atrapalhasse a experiência. Um deles, por exemplo, acontecia enquanto o oponente levantava do chão. Ao tentar acertá-lo, seu perso-

nagem batia em direção ao chão, errando completamente o adversário.

Achamos a movimentação um tanto truncada, apesar de funcional. Em alguns momentos, não aparentava existir uma transição entre estar andando ou correndo pela arena. Um dos melhores pontos foi a melhoria na teatralidade das partidas: dificilmente você derrotará um oponente em questão de segundos, da mesma maneira que podem ser vistas nas partidas reais de luta livre.

Além das partidas convencionais, também jogamos uma das partidas históricas da WWE. Através de cutscenes e narração vibrante, pudemos conhecer a carreira do grosseirão Stone Cold Steve Austin e viver uma de suas lutas — nela, jogamos com a versão de 1997 da figura. O modo promete ser uma ótima maneira de conhecer o passado dos lutadores da organização, principalmente para quem está começando o hobby agora.

Como brinde de pré-venda desse título, a 2K está oferecendo ninguém menos que

Arnold Schwarzenegger no seu papel mais famoso do cinema: o de Exterminador do Futuro. Com a icônica frase "I'll be back!", o não menos icônico robô entra nos ringues pela primeira vez para encarar os grandalhões da WWE.

XCOM 2

O foco da apresentação de *Xcom 2* foi na parte de gerenciamento da base e capital, tanto humano quanto financeiro. Durante a demonstração, nos foi mostrado como o Comandante (seu personagem) sobreviveu aos 20 anos da dominação alienígena, além dos novos personagens, da base móvel chamada Avenger, das instalações inéditas e de algumas ações possíveis na administração de seu contingente.

Fora da base, foi apresentado como se dá a interação entre os núcleos de resistência e como eles provêm recursos para sua organização. Por fim, algumas confirmações sobre a jogabilidade do novo título foram esclarecidas pela equipe presente no evento.

Para situar os que não acompanham a série, o novo *Xcom* se passa 20 anos após os acontecimentos de *Xcom: Enemy Unknown*. Porém, a grande reviravolta é que o *Xcom* perdeu a guerra contra os aliens. Não apenas isso: perdeu feio, logo no início do game. Após o período citado,

WWE 2K16: um dos melhores pontos foi a melhoria na teatralidade das partidas: dificilmente você derrotará um oponente em questão de segundos, como é na vida real

o corpo de seu personagem é resgatado de uma instalação alienígena que o manteve congelado por esse tempo.

Após uma cirurgia para remover implantes alienígenas, você é apresentado à nova base. Diferente do antecessor, sua base sai do subsolo e se torna aérea. A Avenger é uma nave alienígena adaptada para uso dos seres humanos, mas seus segredos ainda não foram revelados, embora se saiba que tenha uma consciência própria.

As novas instalações permitem ao jogador ter mais controle sobre o desenvolvimento de suas pesquisas e comandados. Os engenheiros e cientistas, antes números, se tornam personagens, com habilidades específicas. Dessa vez, os soldados novatos contarão com uma instalação de treino, na qual você poderá guiar sua evolução de acordo com a classe necessária no momento.

Dentre os personagens estreantes, temos Dr. Tygan, um cientista que trabalhava para os alienígenas, mas foi convencido a se juntar ao Xcom. Ele comanda a pesquisa das tecnologias extraterrestres. A

Xcom 2 não contará com batalhas aéreas. A dominância alienígena já foi estabelecida e as abduções não são mais necessárias, a resistência acontecerá no chão

Dra. Shen, filha do chefe de engenharia de *Enemy Unknown*, toma o lugar do falecido pai e é responsável por executar suas ordens no setor de engenharia.

A forma de angariar recursos foi uma das principais mudanças. Como sua base está em constante movimento, agora você fará contato direto com os núcleos de resistência, construindo sua rede de contatos e vigilância das atividades inimigas. Serão esses núcleos que o enviarão recursos para combater a ameaça. Um destes se chama intel. Será com este material intangível que estabelecerá sua rede mundial, além de poder descobrir mais das operações alienígenas, ampliando sua gama de escolha de operações.

Por fim, foi revelado que o novo Xcom não contará com batalhas aéreas. Como a dominância alienígena já foi estabelecida

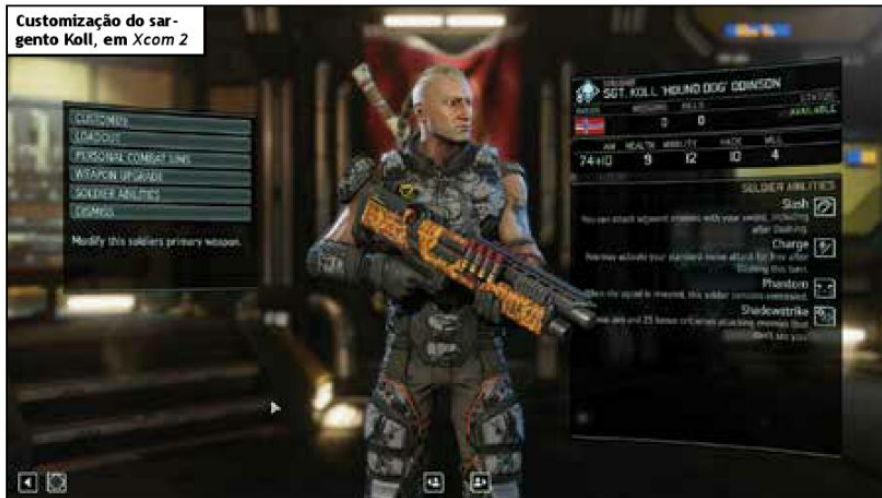
e as abduções a partir de OVNI não são mais necessárias, a resistência acontecerá no chão. Isso não impedirá sua base de ser atacada enquanto sobrevoa o planeta, mas este será um dos recursos a serem usados na narrativa do game.

SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH – RISING TIDE

No ano passado, uma das franquias de estratégia mais cultuadas deu um passo diferente do que estávamos acostumados. Apostando em uma abordagem de ficção científica, *Sid Meier's Civilization* abandonou as civilizações terráqueas e pôs a humanidade em seu maior desafio: estabelecer-se em um novo planeta.

Um ano depois, foi anunciada sua expansão, que promete dar uma bela guinada neste novo episódio. *Rising Tide* significa

Customização do sargento Koll, em Xcom 2



Rising Tide promete ser ainda mais completo na série Civilization

Arshia Kishk, lider da facção Al Falah, de Civilization





Emoção das quadras reais em NBA 2K16



Modo Carreira faz toda a diferença em NBA 2K16

“maré alta” em português, suficiente para indicar que os mares dos novos planetas serão o grande destaque. E não é para menos: pela primeira vez na franquia, será possível construir cidades sobre o mar.

Este tipo de cidade conta com duas grandes vantagens. A primeira: explorar recursos inalcançáveis por terra e a possibilidade de mover esta cidade pelos mares. Apenas isso é suficiente para mudar a forma de caminhar para a vitória. Mas tem mais vindo por aí.

Novas unidades, alienígenas e recursos marítimos foram revelados. Entre as criaturas nativas, uma nova espécie anfíbia foi mostrada: fugir para as águas ou para a terra não significará nada para ela. As novas unidades são em sua maioria híbridas em relação aos alinhamentos. Uma das críticas direcionadas a *Beyond Earth* era a grande desvantagem que os jogadores tinham ao escolher mais de um alinhamento em relação aos que seguiam apenas um. Estas novas unidades prometem balancear as coisas.

Um dos pontos fracos mais apontados em todos os episódios da franquia também receberá uma reformulação. Estamos falando da diplomacia, cujas mecânicas

Mais do que uma mera atualização, NBA 2k16 traz uma grande novidade: o diretor Spike Lee criou um filme especialmente para o modo Carreira do jogo

mudarão totalmente. Desta vez, os líderes ganharão traços de personalidade de acordo com sua atitude em relação ao novo planeta. Estes traços podem ser melhorados usando “pontos políticos”, liberando novas opções diplomáticas que poderão ser usadas para manipular os adversários.

Por fim, quatro novos patrocinadores foram anunciados. Em nossa visita, fomos apresentados aos Chungsu, liderados por Han Jae Moon. Essa facção é especializada em espionagem e, para os mais ansiosos, é a mais indicada para testar as novas funcionalidades de *Rising Tide*. Uma de suas particularidades é justamente ter sua primeira cidade montada sob as águas!

NBA 2k16

A maior liga de basquete do mundo recebeu há pouco mais de um mês sua versão atualizada. Mais que uma mera atualização, *NBA 2k16* traz uma grande novidade

em relação às edições passadas. Para dar início à sua carreira como jogador da grande liga, o diretor Spike Lee criou um filme especialmente para esse modo.

Antes de contarmos do que se trata este filme, jogamos algumas partidas comuns entre os times da liga. Primeiramente, vale notar que além das edições atuais dos times da NBA, equipes lendárias de seu passado também marcam presença, como os Chicago Bulls de Michael Jordan nos anos 1990 e os Boston Celtics de 1985/86, entre muitos outros.

Iniciada a partida, tudo flui muito bem, sem grandes problemas e funcionando perfeitamente. Um dos poucos inconvenientes que encontramos foi na movimentação. Por algumas vezes, o jogador que possui a bola permanece correndo mesmo quando um adversário está na frente. Ele permanece por mais alguns segundos nessa posição, até que o oponente aperte o botão para roubar a bola. Apenas com esta exceção, todo o restante da jogabilidade permanece excelente.

Além das partidas em quadras, também foi possível competir partidas de basquete de rua. Pudemos selecionar o número de jogadores em cada time e escolher qualquer jogador presente nas escalações. Como fã do Bulls na infância (graças ao filme *Space Jam*, confesso), Michael Jordan e Dennis Rodman foram os escolhidos da minha sessão!

Voltando ao filme de Spike Lee, conferimos o início da história, com seu personagem interagindo com a irmã Cee Cee e o amigo de infância Víctor Van Lier nas quadras do Harlem, além de jogar sua primeira partida, ainda na liga colegial.



Battleborn já conquista logo de cara por conta dos gráficos



Cuidado com os personagens que viram casaca em *Battleborn*: você pode ser a próxima vítima!

Este modo serve como uma introdução ao modo MyCareer e traz uma pegada totalmente diferente do que estamos acostumados nos simuladores de esportes.

BATTLEBORN

Um dos grandes destaques da visita, o FPS com elementos de MOBA *Battleborn* contou com uma extensa sessão de gameplay, onde tivemos a oportunidade de testar 15 dos 25 personagens que estarão presente na versão final do game. Também pudemos jogar diversos modos, entre eles parte de um estágio do modo história cooperativo e para um jogador, além das diversas modalidades competitivas.

Começamos o teste encarando uma parte de uma fase da campanha. Uma das



“O que achamos tão especial em *Bor-derlands* é que as pessoas sentiram facilidade em aprender. *Battleborn* levará isso ao multiplayer competitivo”

Melissa Miller

surpresas que não haviam sido reveladas é que alguns dos personagens presentes no título serão vira-casacas, ou seja, começarão como inimigos, mas se juntarão após derrotados. Nele tivemos as primeiras sensações sobre os papéis que cada personagem pode cumprir no grupo e das diferenças em sua jogabilidade.

O grande destaque desse modo foi a ba-

talha contra o chefe. O combate acirrado contou com diversas fases e, em cada uma delas, era necessário descobrir o que fazer para remover seus escudos e evitar que se recuperasse, o que exigiu um tanto de trabalho em equipe até se entender o que estava fazendo. Apesar do número reduzido de inimigos em relação a uma equipe completa, jogar sozinho foi bem mais desafiador.

Também tivemos a revelação do antagonista dos Battleborns, que mantém o carisma marcante dos vilões criados pela Gearbox. O inimigo se julga incompreendido pelos seus algozes, mas esbanja ironia, sarcasmo e uma boa dose de arrogância, além de rompantes dignos de vilão de novela. Carolina Ferraz e seu “Eu sou rica!” que se cuidem...

Após a campanha, chegou a hora da competição. Um dos modos é o bom e velho mata-mata entre equipes, no melhor estilo *Team Fortress 2*, mas com mais variações estratégicas por conta da quantidade de personagens. A segunda é inspirada no modo Conquest, consagrado



O mata-mata de *Battleborn* vai bem na lixa de *Team Fortress 2*



Guiar NPCs virou até missão em *Battleborn*

pela franquia *Battlefield*.

O último modo vem sendo o mais badalado e fez com que o título seja bastante comparado aos MOBAs. Nele, é necessário guiar grupos de NPCs (personagens não jogáveis) de um ponto a outro do mapa para marcar pontos, ao mesmo tempo que evita seus inimigos de fazer o mesmo. O time que tiver conseguido guiar mais laçaios ganha a partida. *Battleborn* não foi o destaque das demonstrações apenas pelo tempo reservado a ele, mas pela diversão que o game proporcionou.

Aproveitamos para bater um papo com a gerente de desenvolvimento de produtos da 2K, que nos contou mais sobre o projeto inédito.

EGW: Como funciona todo esse cenário de *Battleborn*?

Melissa Miller: Os 25 personagens de *Battleborn* estão reunidos pois as estrelas do universo estão sumindo. Alguns dos povos de planetas extintos tiveram a oportunidade de fugir para um sistema chamado Solus. Os personagens são divididos em cinco facções diferentes, que vão desde a mercenários que desejam o lucro, seres afiliados à natureza e poderosos impérios. Uma dessas, inclusive, é parte do problema. Essa disputa é a que dá gás para o multiplayer competitivo. Porém, a força que deseja destruir o universo está com as miras apontadas para Solus. Então, essas facções são obrigadas a colocarem

suas diferenças de lado para que possam evitar a destruição do universo.

Qual foco principal no desenvolvimento de *Battleborn*? Competitividade, facilidade em começar ou uma junção de ambos?

Quando olhamos em jogos bem-sucedidos no mercado, eles normalmente são acessíveis para quem começa e não fazem iniciantes se sentirem incompetentes. Mas, ao começar a jogar, existe toda uma profundidade em termos de jogabilidade. Em game design, o conceito “fácil de aprender, difícil de se tornar mestre” é uma espécie de “cálice sagrado” e a Gearbox tem uma ótima experiência em fazer isso com shooters e RPGs. O que achamos tão especial em *Borderlands*, por exemplo, é que as pessoas sentiram facilidade em entrar e aprender. O objetivo com *Battleborn* é levar isso ao multiplayer competitivo.

E a Gearbox é expert na criação de personagens fortes...

A Gearbox é ótima em criar personagens e eles estão se esforçando bastante nesse aspecto. A importância que as armas tiveram em *Borderlands* foi direcionada aos personagens em *Battleborn*. O ponto aqui é ter personagens que irão satisfazer todos os estilos de jogos e no qual os jogadores possam ter empatia por ele. Você pode ter o soldado fortão, a elfa arqueira e até o

esquisito vampiro samurai em um mundo no qual eles façam sentido juntos! [risos]

Com tantos aspectos funcionando em conjunto, qual está sendo o mais desafiador até o momento?

Nossa dificuldade não está tanto no desenvolvimento, mas em fazer com que os fãs entendam o escopo de *Battleborn*, principalmente por conta das influências dos MOBAs. Nós temos elementos do gênero, mas o jogo é bem maior do que apenas um MOBA e nós queremos que os jogadores compreendam isso.

O vilão se parece muito com Rath, o vampiro samurai. Eles têm de fato alguma relação?

Sim! Lembra quando falamos que uma das facções é parte do problema? Então, o império Jennerit se separou em duas facções: uma delas acredita na destruição como salvação do universo e é liderada por Rendain, o vilão, que considera os outros separatistas. A outra acredita que esse plano é insano e querem pará-lo.

MAFIA III

Depois de navegar pelo perigoso território da máfia italiana nas décadas de 1940/50, o terceiro episódio da série avança mais uma década. O salto temporal não é apenas uma mera mudança de ares, mas reflete as profundas mudanças na sociedade americana daquela época. O novo *Mafia* se

Cenas de *Mafia III*: os gráficos falam por si!



passa em 1968, na cidade de Nova Orleans e, pela primeira vez na série, contará com um protagonista que não é afiliado à máfia italiana. Muito pelo contrário: seu objetivo será criar a sua própria gangue e tomar o controle da cidade dos mafiosos.

Um dos principais atrativos do título está na trilha sonora, repleta de clássicos inesquecíveis da época, junto à toda pluralidade de gêneros musicais que percorriam pelas ruas da cidade. Esperem ver bastante jazz, blues e rock clássico enquanto passeia pela cidade, por exemplo.

O título retorna sem muitas alterações na jogabilidade, mas promete um mundo aberto mais orgânico do que seus antecessores. Suas ações irão mudar o cenário e como as diferentes organizações reagem ao protagonista.

O grande destaque desta versão são os três tenentes que comandarão seu futuro império. Cada um deles possui uma motivação específica para estar no mesmo barco, mas também sua própria agenda. Isso quer dizer que, além de designar novos territórios ao conquistá-los, será necessário administrar as demandas de cada um, seja dando tratamento equilibrado a todos

ou favorecendo apenas um e ver o negócio pegar fogo. Esta é uma das maneiras pelas quais a equipe de *Mafia III* assegura que nenhuma sessão será igual a outra.

Para confirmar isso, entrevistamos o produtor executivo do game após uma longa sessão de testes na sede da 2K.

EGW: Quais são as mudanças no gameplay em relação ao antecessor?

Andy Wilson: A jogabilidade está mais densa. Agora existe todo um ecossistema da cidade e principalmente na estrutura do crime organizado. Dependendo de sua missão, você pode tentar ir direto ou adquirir informação com informantes, por exemplo. Inclusive pode escolher se os eliminará após conseguir o que deseja ou deixá-los livres — e cada escolha tem sua consequência.

Por que vocês decidiram não mais explorar mais a máfia italiana, mas transformá-los em inimigos?

Não queríamos contar a mesma história de novo. Resolvemos explorar um personagem que está no lado ruim desta máfia, ao invés de beneficiado por ela. Alguns traços

dela ainda estarão presentes na organização, visto que Vito, o protagonista de *Mafia II*, é um de seus tenentes. Mas sua organização é mais diversa e com motivações mais fortes para suas ações.

Sobre o novo cenário: como foi o processo de escolha para época e local?

Em relação à época, foi uma escolha fácil, pois em cada edição avançamos uma década. Escolhemos 1968 por ter sido um dos anos mais turbulentos na história americana. Tivemos a Guerra do Vietnã, dois grandes assassinatos e muita tensão política e social. Escolhemos Nova Orleans pois foi uma das cidades que mais representaram essa turbulência, um dos lugares mais vibrantes daquele período.

Notamos que a parte sonora do jogo tem um grande papel na trama. Conte-nos mais sobre a importância das músicas e efeitos sonoros?

Nosso diretor de áudio veio da LucasFilm, então ele tem uma ótima experiência nessa área. Os sons em geral têm grande importância para ditar o ritmo da cidade, para que faça você se sentir nessa localidade quente e úmida do sul dos EUA. Também é importante para situar a época na qual o jogo se passa: a década de 1960 foi perfeita para se montar uma trilha sonora! A lista é interminável. 🎧



“É importante para situar a época na qual *Mafia III* se passa: a década de 1960 foi perfeita para se montar uma trilha sonora. A lista é interminável”

Andy Wilson

O repórter da EGW viajou aos Estados Unidos a convite da 2K Games.

GREATNESS AWAITS[®]

FABRICADO NO BRASIL COM 1 ANO DE GARANTIA.



Preço Sugerido
R\$ 2.599,00

 PS4[™]

 PlayStationBR  PlayStation_BR  @PlayStation_BR  PlayStationBR  blog.br.playstation.com

© 2014 Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation", "PS4" e os logotipos da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Imagens meramente ilustrativas. Produtos vendidos separadamente.

LIBERDADE, AINDA QUE TARDIA

Terceiro título da franquia coloca túneis secretos e labirintos de cavernas na fantástica ilha de Medici, deixando um dos maiores mapas da história ainda mais rico e cheio de oportunidades de exploração e oportunidades de diversão



Se há algo interessante que a última geração de consoles trouxe para o mundo dos games foi a possibilidade de criar uma sensação de liberdade. É aquela liberdade para ir de um lado para o outro do mapa, completar objetivos da maneira que bem desejar. Enfim, ser livre mesmo. Um dos maiores exemplos disso é *Just Cause*. E o terceiro game da franquia criada pela Avalanche Studios promete ser um passo adiante nesse sentido.

A história se passa, como já era de se imaginar, alguns anos após os acontecimentos de *Just Cause 2*. Ambientado na ilha fictícia de Medici, situada no Mediterrâneo, a ação começa quando a região entra na mira do general Di Ravello. Trata-se de um ditador que almeja dominar o mundo e cabe a Rico retornar 20 anos depois para sua terra natal e terminar com seu reinado de tirania. Como? Da melhor forma que ele sabe: explodindo tudo.

Just Cause 2 foi muito, muito divertido, mas trazia aquele ar de que podia ter sido

muito mais. O problema da Avalanche na época foi ter se focado em demasia na criação de ferramentas para que o jogador interagisse com o cenário, porém, não havia um bom pano de fundo para ajudar ou incentivá-lo a explorar.

As missões eram fracas, desconectadas e repetitivas. Não ajudava em nada que os coadjuvantes eram completamente de-

sinteressantes e possuíam pouca personalidade. Parecia que estavam mais lá para que o jogo tivesse missões do que serem realmente divertidas. E eram sempre com os mesmos objetivos: capture o ponto X, destrua a edificação Y etc.

Com o retorno de Rico à terra onde nasceu, a história agora irá tomar um rumo mais sério, pois você passará a explorar



O motor gráfico Avalanche Engine deixou as explosões absurdamente realistas



O cenário foi verticalizado para atender às exigências do enredo ambientado na ilha



Sleeping Dogs com Rico

RICO EM OUTROS GAMES

Enquanto *Just Cause* nunca recebeu um spin-off em portáteis e smartphones, a vestimenta usada por Rico pode ser encontrada em *Sleeping Dogs*. Para destravá-la, os jogadores precisavam possuir um savegame de *Just Cause 2*.



“O estúdio queria uma região com ambiente vertical, que pudesse trazer variedade para tirar melhor proveito dos novos equipamentos de Rico”

Zach Schlappi

o passado do protagonista. “Queríamos desenvolver melhor Rico como personagem. Percebemos que precisávamos voltar para onde ele nasceu e nos perguntamos: como ele se tornou o Rico que conhecemos?”, contou Roland Lesterlin, diretor da Avalanche, para o site Red Bull.

Uma das novidades desta sequência é a adição da Wingsuit. O traje, que será destravado desde o início, traz uma maneira mais ágil para cobrir longas distâncias sem muito esforço, sempre aliado ao gancho de aço, outra importante ferramenta de Rico que recebeu melhorias para esta edição.

Antes, podíamos apenas usá-lo para nos prender a veículos, puxar soldados inimigos ou para escalar edifícios. Agora, você pode, por exemplo, prender um avião em outro avião e fazê-los colidir. Por mais absurda que soe a ideia, isso é possível porque podemos usar mais de um gancho por vez. Quer prender um tanque em uma ponte com quatro ganchos? Agora você também pode!

A Avalanche explicou recentemente que mesmo que os consoles atuais permitam criar um mundo totalmente destrutível, isso não foi feito por uma questão de design do jogo e para não prejudicar o uso de certos equipamentos.

Just Cause 3 não é apenas sobre criar um mundo convincente e divertido, mas também fazer com que as reações dos ini-

migos se adaptem a cada ato do jogador. Em conversa com a PC Gamer, o próprio Roland Lesterlin explicou: “A IA [Inteligência Artificial] se adaptará melhor a cada situação. Caso o jogador roube um helicóptero e comece a bombardear uma base, os inimigos irão usar defesas antiaéreas para eliminá-lo”, explicou.

UMA BOA INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

A ideia de uma IA mais ativa nos anima bastante. Se há algo decepcionante nos episódios anteriores é a pouca variação dos inimigos. Todas as bases militares antes se resumiam a meia dúzia de guardas, todos iguais, e a sensação de algo realmente

desafiador ficava em segundo plano.

Isso é apenas uma fração do que a empresa colocará para que o jogador interaja com o mundo em sua volta. Outra novidade é a adição de eventos aleatórios que podem vir no caso de lutas entre facções, como rebeldes e o exército controlado por Di Ravello. Se um grupo de rebeldes estiver próximo a uma base militar, eles entrarão em combate.

Por falar em combate, não podemos deixar de lembrar de *Just Cause* sem recordar as insanas explosões e destruições dos antecessores. Elas voltam ainda mais bem produzidas e dinâmicas como resultado do Avalanche Engine, o motor gráfico usado em *Just Cause 2*, que recebeu melhorias e agora oferece suporte a novos efeitos e uma maior quantidade de objetos no cenário. Ele já foi usado com o recente *Mad Max*, que nos trouxe explosões de tirar o fôlego, e mal podemos esperar para ver o que eles farão em *Just Cause 3*.

Destruir as coisas agora está mais dinâ-



Dá pra fazer muita maldade com os ganchos...

JUST CAUSE NOS CINEMAS: E AÍ, SAI OU NÃO SAI?

Rumores de um filme de *Just Cause* já são antigos. Em 2009, a *Variety* revelou que o diretor Adrian Askariéh (*Hitman* e *Agente 47: Hitman*) havia comprado os direitos de produção de um filme baseado na franquia. Desde então foram apenas rumores sobre a mudança de roteirista e nada concreto até então.

A película ressurgiu recentemente em uma entrevista dada por Askariéh à IGN, onde revelou que o filme está prestes a entrar em fase de produção e terá grande influência de *Just Cause 3*. Quanto à data de lançamento, ainda está longe de ser revelada.



Adrian Askariéh

mico, com uma melhor implementação do sistema de física Havok. Nenhuma construção terá o mesmo efeito duas vezes: uma explosão na base da estátua, por exemplo, fará com que ela caia de uma forma específica, enquanto jogar um helicóptero contra ela causará uma reação totalmente diferente.

Beleza e diversão não serão apenas as funções de destruir objetos, como também podem alterar o rumo da jogatina. Pontes — antes meros elementos do cenário — podem ajudar a acabar com uma perseguição. Como? Simplesmente destrua-as! Jogue explosivos C4, lance um míssil, transforme seu carro em uma bomba.

O INCRÍVEL MAPA GIGANTE

Mesmo que não tenha jogado *Just Cause 2*, certamente você ouviu falar do impressionante mapa de 400km² de Panau, um

dos maiores já feito em jogos até hoje. Ele não aumentou de tamanho para *Just Cause 3*, mas está muito mais detalhado. Muitíssimo mesmo!

A primeira área a ser explorada será um exemplo disso, com uma maior densidade de pessoas, veículos e construções. Túneis e um sistema de cavernas também marcarão presença para o jogador explorar, enquanto o combate na água promete mais emoção com melhorias no controle de barcos e na física marítima.

O diretor de arte Zach Schlappi explicou

para o site IGN a decisão de levar Rico para o mediterrâneo: “A Avalanche queria uma região apta para implementar um ambiente vertical, uma região que pudesse trazer variedade e também áreas montanhosas para tirar melhor proveito dos novos equipamentos de Rico”, explicou ele. “Medici é composta de três regiões: a primeira é formada por cidades ricas, pobres e regiões rurais; A segunda mostra cidades pesqueiras e muitas bases militares; E, por fim, a terceira região é formada por áreas de floresta e montanhas.”

Enquanto a destruição sempre foi o ponto forte de *Just Cause*, a movimentação e principalmente as mecânicas de combate terrestre, deixavam a desejar. Controlar Rico e fazê-lo mirar nos inimigos eram um exercício de paciência e este é outro ponto que esperamos uma solução melhor na sequência.

Não precisa ter a fluidez de um jogo como *Uncharted* nem mesmo a precisão e que temos ao jogar *Halo*, mas já ficaremos felizes se o sistema não for tão falho a ponto de termos de lutar com a mira para acertar um inimigo que está a cinco metros de distância.



“A Inteligência Artificial se adaptará à cada situação. Caso o jogador roube um helicóptero e bombardeie uma base, os inimigos irão usar defesas anti-aéreas”

Roland Lesterlin



A IA permite uma reação rápida dos inimigos ao tipo de ataque que você decide fazer: canhões anti-aéreos são o destaque

O QUE VEIO ANTES DENTRO DA SÉRIE

JUST CAUSE (2006) Com pouco mais de um milhão de unidades vendidas, *Just Cause* foi uma empreitada interessante, porém ambiciosa demais para a época. A história se passa na ilha fictícia de San Esperito, localizada no Caribe. Rico era encarregado de depor o ditador Salvador Mendonza, cujo rumores apontavam da possessão de armas de destruição em massa. Lançado no segundo ano de vida do X360, o jogo estava longe de usar o poderio total do console. Animações esquisitas, gráficos que estavam longe do que se esperava para aquela geração, mapa pouco inspirado e uma quantidade muito limitada de atividades prejudicaram a longevidade do game. Esses problemas seriam resolvidos em grande parte na sequência.

JUST CAUSE 2 (2010) Se você ouviu falar de *Just Cause*, é bem possível que tenha sido pela impressionante sequência, que conseguiu resolver os principais problemas do primeiro título e expandiu o conceito de liberdade de movimentação da série. Ambientado no arquipélago paradisíaco de Panau, Rico parte para sua segunda missão e seu próximo ditador a ser deposto. O destaque fica para o gancho, uma das ferramentas icônicas da série, que Rico pode usar para se prender em edifícios, montanhas ou até mesmo helicópteros. As explosões ficaram mais impressionantes ainda e o mapa possuía 400km², um dos maiores vistos até então. Tal popularidade fica ainda mais evidente no PC, onde a comunidade criou uma modificação que permite partidas online dentro do arquipélago de Panau. Voar preso a um 747 com amigos e jogá-lo em uma refinaria? Isso é possível no PC. Atualmente o mod permite corridas de barco, moto ou avião.



A Avalanche adicionará também um total de mais de 4 mil novas animações para a movimentação e ações de Rico, tornando-as mais fiéis e realistas.

MODO MULTIPLAYER... OU QUASE

Um modo multiplayer não está nos planos para *Just Cause 3*, porém, o jogo oferecerá competições com amigos por meio de tabelas de liderança. Elas contarão com desafios como o máximo de tempo voado com a Wingsuit de uma vez só, maior velocidade atingida com veículos ou quantidade de inimigos eliminados com uma única e solitária granada.

Por falar em multiplayer, não podemos deixar de lembrar do famoso *Just Cause 2*

Multiplayer, o mod que permitia com que os jogadores de PC jogassem entre si. A comunidade PC pode respirar aliviada, pois a desenvolvedora está ciente de todos os esforços para a criação de mods para *Just Cause 2* e promete apoiá-los ainda mais em *Just Cause 3*. Quem sabe não teremos um novo mod multiplayer para *Just Cause 3*?

Sobre o arsenal de Rico, pouco foi revelado até agora. Mas sabemos que miniguns, lança-mísseis, helicópteros de ataque e uma variada quantidade de aviões militares estarão à disposição do jogador no game. Isto é, claro, sem contar ideias malucas como usar um dos mais de 80 veículos que estarão presentes como arma ao amarrar explosivos neles.

MERCADO NEGRO DA ILHA

E acabou a história de se preocupar com dinheiro para usar o seu veículo favorito: todo o equipamento será gratuito, basta liberá-lo ao completar missões.

Levar esse material ao combate ficará mais fácil com o Rebel Drop, uma versão reformulada do Black Market, do *Just Cause*. Escolha o veículo desejado e uma caixa contendo-o será posicionada nas proximidades da localização do jogador. Uma melhoria considerável em comparação com *Just Cause 2*, onde era preciso abrir um menu, esperar uma cinematic e aí sim obter o veículo.

Este arsenal será expandido após o lançamento com o passe de temporada Air, Land and Sea. O passe, que é vendido a partir de R\$ 54,99, inclui três expansões com a temática ar, terra e mar. Cada uma delas adicionará novos equipamentos, gadgets, inimigos e missões.

Just Cause 3 está no caminho certo para, no mínimo, se tornar um dos jogos mais divertidos deste final de 2015. Mal podemos esperar para conhecermos mais sobre a história de Rico e contar a nossa — escrita com explosões, destruições e caos em Medici. 🎮



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** Avalanche | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** Dezembro/2015

O ARQUIVO X DA ARGENTINA

A quadrilogia de terror argentino chega a seu episódio final com muitos sustos e reflexões, mas não faz questão de se afastar da pecha de *X-Files* portenho que ganhou dos fãs – e isso acaba virando um marketing eficiente



O estúdio Saibot tem se dedicado muito nos últimos anos à série *Doorways* – a qual, devo admitir, é bastante ambiciosa por tratar-se de um trabalho de estreia. Os dois primeiros atos foram lançados no Steam (e também no site da produtora) em setembro de 2013 e as outras duas partes nos anos seguintes. *Holy Mountains of Flesh*, o capítulo final lançado em agosto deste ano, é, certamente, um amadurecimento ao que foi visto no começo e acompanhar tal evolução (ou seria tal crescente de horror e demência?) foi nada além de espetacular.

Fazendo uso de artifícios bastante comuns em jogos de terror mais modernos, como (e daí vem suas maiores inspirações) *Amnesia: The Dark Descent*, a quadrilogia *Doorways* explora, numa perspectiva em primeira pessoa focada em resolução de quebra-cabeças, diversas psiquês de diferentes assassinos em série.

Doorways é uma espécie de *Arquivo X* da metade do século passado. Agentes

altamente qualificados – mas também com uma predisposição ao bizarro – são relacionados a casos impossíveis, bem menos extra-terrestre (desculpe, Mulder!) e bem mais *CSI* do que o exemplo poderia evocar. O grande diferencial fica por conta do total desligamento do mundano e ordinário, pois *Doorways* explora mundos criados por seus próprios assassinos, quase simulando realidades virtuais por parte de seu investigador, o agente Thomas Foster – dublado pelo excepcional Sam A. Mowry, a voz de Alexander no igualmente excepcional *Amnesia: The Dark Descent* e em outros títulos, como *Dota 2*, *InFamous*, *Ghost Pirates of Vooju Island* e *Gauntlet: Seven Sorrows*.

DE OLHO NA REALIDADE VIRTUAL

E aqui cabem parênteses: *Doorways* foi criado para ser experimentado via Oculus Rift. Alguns momentos de plataforma, onde devemos, por exemplo, saltar por buracos em pontes suspensas, podem não

funcionar direito no clássico esquema WASD de controle, mas devem proporcionar verdadeiras paradas cardíacas quando experimentados em qualquer espécie de acessório VR (realidade virtual). O mesmo pode ser dito das perseguições intensas em corredores escuros.

O primeiro ato coloca de forma metalinguística seus créditos e comandos encrustados em pedra, o que não seria tão estranho caso o ambiente em si não fosse tão soturno: uma espécie de tumba ancestral, com galerias enormes e assustadoras. Foster, então, assume a postura de entidade transcendental, viajando por diferentes realidades e se deparando com assassinos da mais vil estirpe, como infanticidas, estupradores e cientistas despuddorados.

Algumas precariedades, no entanto, desviam as atenções e comprometem a ambientação construída com tanto esforço. Itens passivos de interação produzem luz própria e a física aplicada é bastante precária com o botão direito do mouse –

Mortos-vivos, estátuas ou pessoas petrificadas? Esse é um mistério que nem Mulder e Scully resolveriam!



empurramos caixas ou pedras para longe, enquanto que com o botão esquerdo, puxamo-nas para próximo. Apesar do HUD limpo, esses ruídos interferem na tentativa real de imersão: esse problema é bastante recorrente dentro do gênero e cabe aos desenvolvedores explorarem outras formas de interagir com seus mundos.

No entanto, há pontos explorados em *Doorways* que o diferem de tantos jogos de terror independentes lançados recentemente: a forma como conduz sua narrativa. Documentos e demais arquivos em texto espalhados pelo cenário não trazem informações específicas sobre aquele lugar, mas sim pensamentos do próprio protagonista. Encontrar um papel em meio a uma encruzilhada numa floresta iluminada por tochas de forma bruxuleante seria ordinário caso o conteúdo não explorasse

Doorways é uma espécie de Arquivo X da metade do século passado. E foi criado para ser experimentado via Oculus Rift

divagações do agente Foster. Pode parecer um detalhe tolo, mas o efeito causado a longo prazo é desconcertante.

Aliado a cenários muito inventivos — cito aqui aquele repleto de esculturas, vítimas de um assassino artista, masoquista e cruel — e quebra-cabeças que intercalam o trivial e o complexo, temos em mãos uma obra pessoal e, até certo ponto, distinta.

Mas há momentos furtivos e de morte em *Doorways*. Criaturas e monstruosidades —

seriam exteriorizações de seus assassinos reais? — habitam os bizarros domínios explorados e são, quase sempre, hostis. Correr e se esconder, num verdadeiro jogo de gato e rato bastante desonesto para nosso agente, intensifica-se com o avançar da exploração, passando a ser, nos momentos finais de cada ato, o grande foco do jogo. Sendo assim, sugiro experimentar as partes do início ao fim numa só partida, pois a trama obtusa e os cenários labirínticos requerem atenção redobrada.

CANIBALISMO E MAGIA NEGRA

Conforme os capítulos são avançados, os cenários vão se tornando menos recônditos: florestas, templos e galerias subterrâneas dão espaço para aldeias, hospitais e locais mais urbanos. As temáticas também exploram lugares mais e mais sombrios, envolvendo canibalismo e rituais de magia negra. *Holy Mountains of Flesh* é particularmente extremo nesse aspecto, evocando o mais horrível do ser humano.

A franquia *Doorways* mostrou evolução constante com o avançar de seus capítulos. Seus momentos finais ainda estão disponíveis apenas via acesso antecipado (ou seja, melhorias ainda estão por vir), mas a crescente alcançada pelo Saibot Studios é bastante notável. Estou curioso para descobrir o que o futuro reserva para esses talentosos desenvolvedores argentinos. 🎮

A exploração de locais subterrâneos arripam até a alma no projeto dos argentinos



Plataforma: PC | Estúdio: Saibot Studios
| Editora: Saibot Studios | Lançamento:
Agosto/2015

TRISTE PALHAÇO DO ABRAÇO

O visual em pixel art parece meio tosco quando visto em telas grandes, mas a história do palhaço triste que só queria abraçar as pessoas vai conquistar o seu coração e fazê-lo até refletir sobre a sua própria vida, acredite!

Dropsy é um point'n'click com um enredo curioso, no qual o principal objetivo é distribuir abraços. O palhaço protagonista perdeu tudo quando seu circo pegou fogo e ele ficou sozinho no mundo. Mas todos sentem medo dele, que decidiu então viver isolado. Em busca de autoconhecimento, ele começa a ajudar as pessoas na rua e abraça quem está triste. Simples assim.

O visual em pixel art parece meio tosco quando visto em telas grandes, mas os desenvolvedores colocaram a opção para reduzir o tamanho da tela — e isso muda completamente sua visão do game.

Para entender melhor o conceito do jogo, conversamos com seu criador Jay Tholen, músico e desenvolvedor de games que mora na Flórida, EUA, e tem um estúdio indie chamado Tendershoot — que, na verdade, é o apelido de infância dele.

EGW: Você parece ter um jeito bem particular de criar jogos. Fale-nos um pouco sobre sua carreira.

Jay Tholen: Tenho 28 anos, moro na Flórida e faço jogos pequenos, música e pixel art. Comecei a fazer games com 13 anos de idade, quando descobri uma demo do [software] Klik & Play e nunca mais parei.

Dropsy começa bastante trágico e um clima denso parece pairar sobre o jogo como um todo, por mais que as intenções de seu protagonista sejam as mais adoráveis possíveis. Por que algo tão melancólico?

O desejo de Dropsy de ajudar e abraçar a todos o obriga a ser um pouco triste no início. Grande parte do sofrimento além disso não é intencional. Há alguns momentos bem tristes — como aquela parte do cemitério no início —, mas todo resto parece ser um resultado acidental



Não tem como não criar uma empatia forte com o palhaço Dropsy

de meu estilo de arte. Muito da arte de fundo do jogo é bem old school e parece mesmo velho e estragado: lotes de pintura lascada, rachaduras, manchas de sujeira e um punhado de outras imperfeições assolam o mundo.

Dropsy parece lidar com dualidades todo o tempo. Ou seria ingenuidade? De onde as ideias vieram? E como surgiu o design do palhaço?

O sprite [desenho do personagem] de Dropsy era originalmente um chefe de um jogo de plataforma com zumbis, que eu desenvolvi em 2004. Abandonei o jogo, como aliás a maioria dos meus games feitos durante o ensino médio, e decidi voltar a usar o sprite em 2008, no fórum Choose Your Own Adventure Game

[que aconteceu nos EUA]. Acredito que o jeito infantil de Dropsy e sua natureza esperançosa frequentemente vão contra a tristeza, violência e pobreza do mundo que o cerca.

O jogo gira em torno de ajudar as pessoas. E tudo isso no clássico formato do point 'n'click. Por que esse gênero? E por que a pixel art?

Sinto que adventures tem vantagem quando se trata de contar histórias, porque a maioria das interações com o mundo são contextuais e ao menos um pouco críveis. Jogos que requerem que você atire em algo normalmente pedem um pulo lógico muito maior quando o personagem necessita demonstrar variáveis de emoção. Dito isso, estou ciente que a quantidade absurda de coisas que Dropsy pode guardar em suas calças é meio bizarro [risos]. Já a arte do jogo é em pixel porque é o estilo que estou mais confortável em trabalhar nos últimos 15 anos. 🎮



“Acredito que o jeito infantil de Dropsy e sua natureza esperançosa frequentemente vão contra a tristeza, violência e pobreza do mundo”

Jay Tholen



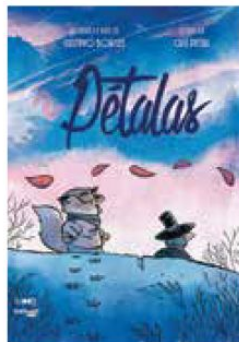
Plataforma: PC | Estúdio: Tendershoot | Editora: Devolver | Lançamento: Setembro/2015

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, HEROBRINE 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, ELAS PARTEM PARA UMA AVENTURA EM BUSCA DE UM TEMPLO NA SELVA. DESTA VEZ, HEROBRINE E JACK GANHAM A COMPANHIA DA MISTERIOSA ARQUEIRA AELLA PARA A JORNADA. ADIVINHE O QUE ELAS 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 ELAS NÃO IMAGINAVAM QUE HÁ UM ZUMBI MUTANTE QUE ATERRORIZA O VILAREJO LOCAL, MATANDO ALDEÕES À LUZ DO DIA!



MINECRAFT COMICS #4

ARANHAS GIGANTES ESTÃO ATERRORIZANDO A REGIÃO. UMA BRUXA CHAMADA AZULA É A RESPONSÁVEL POR ESSAS MONSTRUOSIDADES. É HORA DE HEROBRINE 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

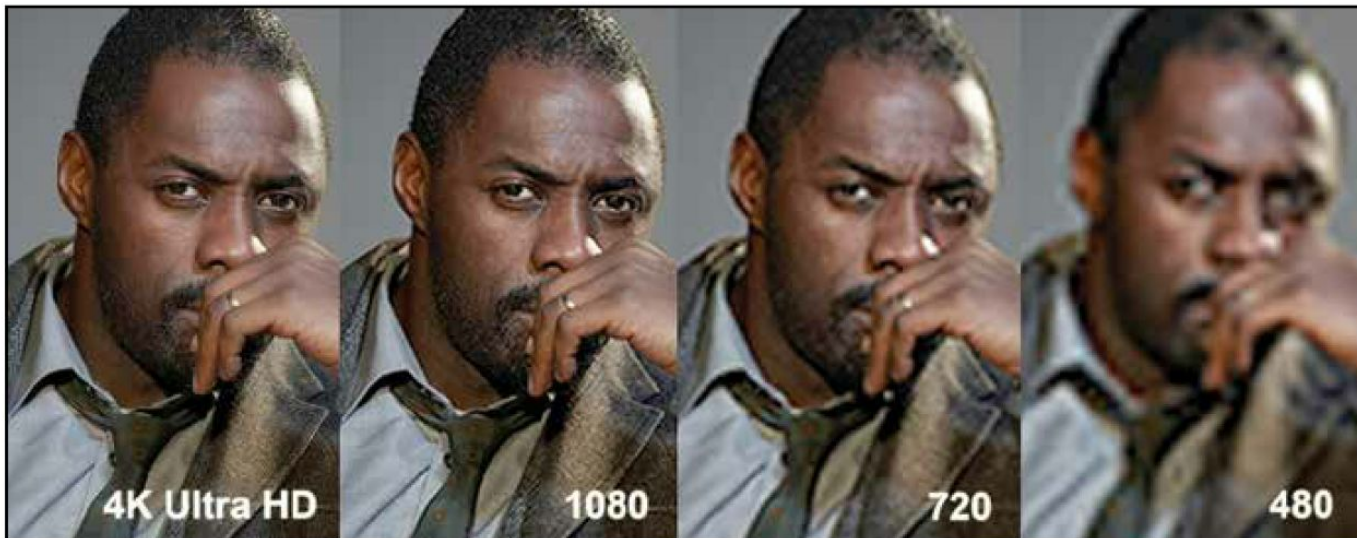
TAMBOR
QUADRINHOS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br

5 DÚVIDAS DE UM PC GAMER

Você já ouviu falar muito sobre resolução 4K, não é? Mas que diferença ela vai fazer para quem joga? E o que é SLI? Reunimos as principais dúvidas para quem joga no PC se preparar para as novidades que já chegaram



1. O QUE É 4K?

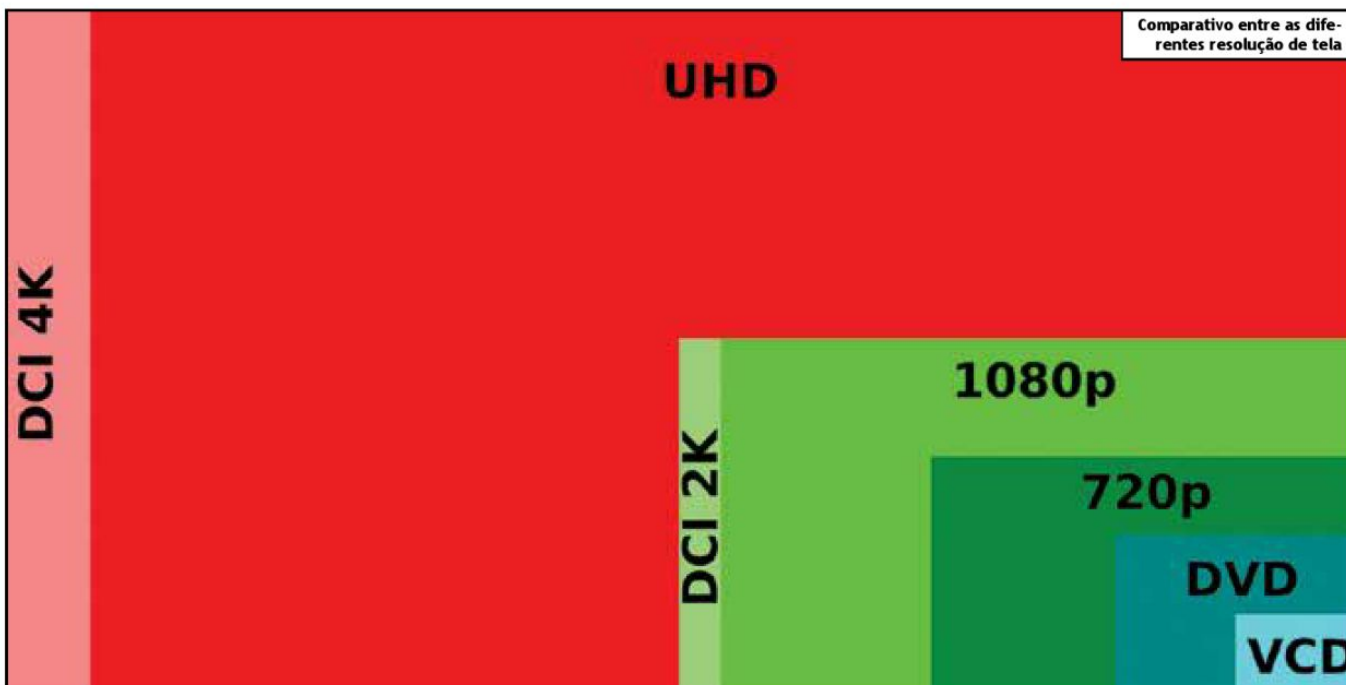
Ultimamente só se fala em 4K. Trata-se de um padrão de altíssima resolução de imagem para televisores e monitores. O Ultra-HD possui resolução de imagem quatro vezes maior que a Full-HD. Então, imagine quatro telas de alta resolução combinadas em uma só. Isso significa que o jogador terá muito mais pixels e uma imagem muito mais definida do que em monitores tradicionais HD (720p, ou seja,

720 linhas de resolução) ou Full-HD (com 1080 linhas). Atualmente existem TVs 4K por menos de R\$ 2 mil que usam o padrão HDMI 2.0 suportados pelas placas GTX 900 (NVidia) e também há monitores com resolução 4K que usam um modelo de conexão específica chamada de Display Port. Há uma quantidade de pixels enorme para o computador processar, por isso, será necessária uma máquina bem potente, principalmente quanto à placa de vídeo.

Uma boa opção é a GeForce GTX 980 TI, com potência e desempenho suficientes para rodar todos os jogos com detalhes no máximo e alto desempenho.

2. EXISTEM REALMENTE TIPOS DIFERENTES DE HDMI?

Apesar de existirem sim várias versões de HDMI, o cabo e o conector é sempre o mesmo e o que muda de fato é o suporte tecnológico oferecido por cada versão. Se



o usuário possuir uma placa de vídeo com suporte a determinada versão mais moderna, mas sua TV for compatível com outro tipo de modelo inferior de HDMI, os dois hardwares se comunicarão normalmente pela mais antiga das versões suportadas, ou seja, o do televisor. Veja o que muda em cada versão:

HDMI 1.0 O primeiro modelo lançado. Suporta a telas Full-HD (1080p) e áudio digital 5.1, os mesmos encontrados nos aparelhos Blu-Ray.

HDMI 1.1 e 1.2 Suporte a novos formatos de áudio, como o DVD-Audio, com alta definição de som — não possui imagens.

HDMI 1.3 Suporte a codificadores novos de som, como DTS-HD Master Audio e Dolby TrueHD, que são formatos com compressão sem perda de qualidade. Outro detalhe interessante é o suporte ao CEC, que permite enviar comandos pelo cabo — uma placa de vídeo consegue controlar o que acontece na TV, por exemplo.

HDMI 1.4 Pela primeira vez, o cabo HDMI recebeu suporte a telas com resolução 4K, mas sua frequência estava limitada a 30Hz para 4K e, em Full-HD, para 120Hz. Sendo assim, jogos para computadores ou filmes exibidos em 4K não são capazes de mostrar mais do que 30 quadros por segundo.

HDMI 2.0 A última versão oferece imagens em 4K a 60Hz, ou seja, o cabo suporta os 60 quadros por segundo, tão cobijados pelos jogadores.

3. PRA SERVE O SLI?

Ele serve para que o PC receba o desempenho de até 4 placas de vídeo combinadas. Isso é importante para quem quer jogar com o máximo de desempenho, nível de detalhes minuciosos e maior quantidade de quadros por segundo — ou tudo isso junto. Se uma placa de vídeo sozinha não conseguir entregar o desempenho que o jogador quer ou na qualidade que ele gostaria, é



possível adicionar uma, duas ou até três placas a mais via SLI. Para isso, é necessária uma placa-mãe com suporte ao SLI (o selinho está na própria placa e na caixa dela), de duas ou mais placas de vídeo idênticas (elas até podem ser de marcas diferentes, mas precisam ser do mesmo modelo), de uma plaquinha chamada de ponte SLI (que é um conector que vem com todas as placas mãe compatíveis) e dos drivers da placa de vídeo, para deixar o sistema todo configurado.

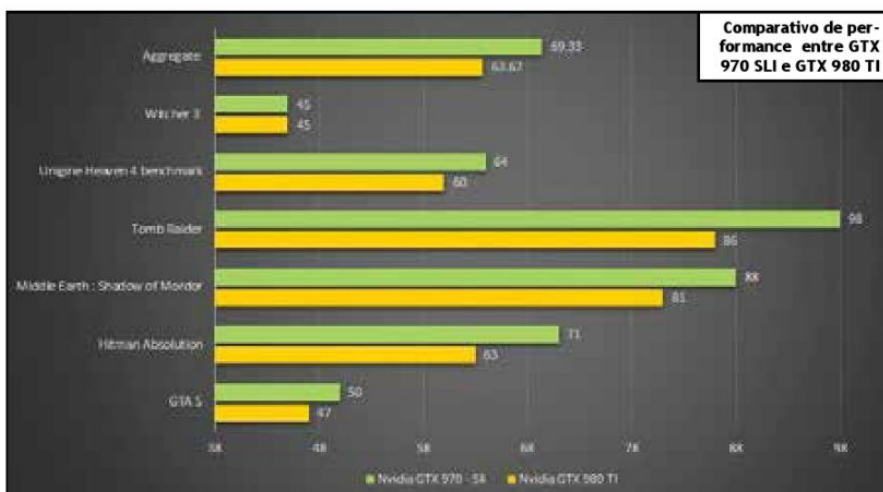
4. É MELHOR UMA PLACA GT OU UMA GTX PARA JOGAR NO PC?

As placas GeForce GT são voltadas para aplicações multimídia, como edição de imagens e vídeos, para assistir vídeos e jogar com gráficos mais simples — como os dos MOBAs (*League of Legends*, *DOTA2*, *Heroes of The Storm*) e alguns títulos online gratuitos. Para esse tipo de jogo, elas entregam até 60 quadros por segundo e resolução 1080p. Mas se o jogador quer aproveitar games mais robustos, uma GeForce GTX é a melhor opção. Modelos mais atuais da GTX, como os da série 900, oferecem ótimo desempenho, mesmo detalhes visuais configurados no máximo de

suas opções, com 60 quadros por segundo. E há outros recursos específicos das GTX, como o Shadowplay, que permite gravar vídeos dos games e fazer transmissões ao vivo sem engasgos.

5. FAZ DIFERENÇA 1GB, 2GB OU 3GB PARA A PLACA DE VÍDEO DO PC?

A memória da placa de vídeo precisa ser suficiente para o seu porte. Caso o jogador possua uma placa de vídeo mais fraca com uma quantidade de memória maior do que seu rendimento suporta, por exemplo, esse excedente não lhe trará vantagem alguma. Entretanto, caso a placa seja muito avançada e sua memória esteja abaixo do recomendável para ela, o desempenho cairá vertiginosamente. Para os jogos atuais, 1GB já é pouco e 2GB muitas vezes é o suficiente para rodar games com configurações altas. Mas é importante citar que já existem games que exigem de 3GB ou mais de memória de vídeo. Para rodar títulos em configurações mais altas, é necessário ter placas rápidas o suficiente para suportar isso, caso contrário o jogador terá de reduzir o nível de detalhes do jogo para poder rodá-lo corretamente. 1GB de memória é uma quantidade adequada para placas da série GeForce GT. Para a série GeForce GTX 750 1GB também é suficiente, embora alguns games já peçam 2GB. A GeForce GTX 960 se encontra em uma situação parecida, já que 2GB são suficientes, porém em alguns casos serão necessários 4GB. Modelos superiores como as GeForce GTX 970 e 980 possuem 4GB, que é uma quantidade suficiente para rodar praticamente qualquer jogo em resolução Full-HD com detalhes máximos. Para jogar em 4K, o recomendado é uma GeForce GTX 980 Ti, que tem 6GB de memória e uma GPU muito mais potente. 🎮



Alexandro Ziebert é técnico da NVIDIA na divisão de NVIDIA Gaming e este texto menciona produtos recentes lançados pela empresa.

NOVIDADES PRA QUEM JOGA

BENQ XL2411Z

Mais um monitor desenvolvido para o mercado de games. O XL2411Z é um monitor criado com a consultoria de equipes de e-sports. Com tela de 24", resolução Full HD (1920x1080) – com tempo de resposta de 1ms GTG – e taxa de atualização ajustável de 100Hz até 144Hz – é uma excelente opção em custo-benefício para a modalidade. O monitor tem features interessantes, como a motion blur reduction, que proporciona mais clareza e conforto, com a redução de borrões e de imagens desfocadas. Tem também a flicker-free (elimina a cintilação da imagem em todos os níveis de brilho, reduzindo a fadiga dos olhos, o que é muito bom para longas horas de jogo) e a low blue light (reduz borrões de imagens em movimento e proporciona maior clareza ao longo do jogo). Outro destaque é a GROM (Gaming Refresh Optimization Management), que permite as melhores taxas de atualização (100/120/144Hz) independente da resolução. As opções de conectividade do XL2411Z incluem portas HDMI, VGA, USB, DVI-DL, D-Sub e DisplayPort 1.2.



Fabricante: BenQ
Preço médio: R\$ 1.900,00

MOUSE BUNGEE SCORPION

Este mouse tem uma particularidade interessante para quem precisa espetar diversos gadgets: o HUB com quatro portas USB 2.0. Ele apresenta uma superfície emborrachada e backlight com dois níveis de iluminação. Também vale conferir nesta linha com preços mais em conta o Tiglon Mouse Gamer com 3.200 DPI e Mouse Pad, com um tempo de resposta de até 2 milissegundos. Quatro botões programáveis que utilizam tecnologia Hyperresponse, iluminação pulsante em azul e vermelho, ergonomia para destros e canhotos e superfície emborrachada compõem o produto.



Fabricante: Maxprint
Preço médio: R\$ 69,00

RAZER SERVAL

A ideia aqui é jogar em um dispositivo Android com gamepad adaptado para quem sempre jogou em consoles, particularmente o Xbox. Quem curte títulos para touchscreen, especialmente RPGs e corrida, vai ter a vida facilitada com esse hardware. Ele antes era vendido em um combo com o Razer Forge TV (microconsole Android), mas agora você pode adquiri-lo separadamente, fixar seu smartphone no acessório e literalmente esquecer do mundo ao seu redor. Ele funciona com Bluetooth 3.0, ou seja, é ligar e sair jogando. Por enquanto, ele não roda em dispositivos com iOS e nem Windows Phone.



Fabricante: Razer
Preço médio: US\$ 80

HALO 5

G U A R D I A N S



ID 5854076

ID 5854079

a partir de:
R\$199,90

Fallout 4

por apenas:
R\$249,90



ID 5443543

ID 5443545

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

Televentas
4002-3050

ra do universo, eliminavam os inimigos em segundos e sabiam como usar cobertura para atacá-los. No restante, corriam que nem baratas tontas pelo cenário fingindo que faziam alguma coisa de útil. Em determinado momento, um deles estava parado em um canto aproveitando a vista, enquanto nós e o resto da equipe tentávamos derrubar duas metralhadoras que impediam nosso avanço.

Para derrotar os inimigos, o arsenal de *Halo 5* ganhou uma tão necessária repaginada. As armas clássicas, incluindo o sempre sensacional rifle de batalha, continuam tão boas quanto antes, mas o brilho fica para as armas Promethean, apresentadas primeiramente em *Halo 4*. Apesar de bonitas, elas eram completamente inúteis em combate, mas agora os disparos da pistola de raios seguem o inimigo, enquanto o rifle de repetição teve seu coice reduzido, tornando ambas mais eficazes em seu propósito.

Uma das novidades nas mecânicas de disparo fica para a inclusão de uma mira parecida com o que temos em outros shooters, como *Call of Duty* e *Battlefield*. Por um momento, ficamos receosos que o estilo de *Halo* havia sido perdido em meio essa estranha decisão da 343 para atrair mais fãs. Mas, no final, a adição não fedem cheira. Entre disparar da maneira tradicional (sem a mira) e com ela não notamos nenhuma mudança na precisão. Coisa que seria terrível para o Multiplayer.

E POR FALAR EM MULTIPLAYER...

Halo é sinônimo de multiplayer divertido e *Halo 5* tem isso de sobra. São poucos os jogos que conseguem acertar tanto na fluidez do combate e ele faz isso com uma mão nas costas. Do momento em que iniciamos o multiplayer, não conseguíamos mais parar de jogar. O destaque fica para o Warzone: nele, duas grandes equipes de 12

A mira agora ficou bem mais parecida com o que vimos em *Call of Duty*



Halo 5 dá cinco passos para frente na jogabilidade e oito passos para trás na história – mas acaba com as terríveis lembranças deixadas por Halo 4...

jogadores e uma dezena de soldados controlados pela IA batalham pelo controle de pontos espalhados pelo mapa. Ganha quem controlar as bases e o núcleo do oponente.

É um modo muito diferente do que estamos acostumados em *Halo*, principalmente por ele mostrar algumas similaridades com MOBAs. A dinâmica entre combater inimigos controlados pela IA e toda a fluidez no combate nos faz lembrar da constante troca entre quem está no controle do mapa, parecido com que vemos em *DOTA* e em *League of Legends*.

Para quem prefere algo mais tradicional, o modo Arena mantém a mesma sensação de *Halo* que tínhamos antes e retém as adições feitas em *Halo 4*. Com a já consagrada interface fácil de usar, não tivemos dificuldades de encontrar partidas nem problemas com lag ou desconexões. Em suma, achamos que os mapas são mais divertidos e diversificados do que o ante-

cessor, com ênfase em verticalidade para criar oportunidades para usar os boosters e ataques aéreos.

Após uma partida de Warzone ou de Arena, você pode ganhar um REQ Pack ao subir de nível ou completar objetivos. Esses pacotes, que também podem ser comprados com dinheiro real, incluem armas especiais para o Warzone ou itens cosméticos para arena. Mas é difícil não fazer cara feia para microtransações em um jogo com um preço salgado como *Halo 5*. Não nos sentimos em vantagem ao usá-los, já que algumas armas ficam disponíveis apenas de acordo com o desempenho da sua equipe no modo Warzone, mas estaríamos mais aliviados se a desenvolvedora tivesse optado apenas por itens cosméticos.

AVANÇA E RETROCEDE

Halo 5 dá cinco passos para frente na jogabilidade e oito passos para trás na história. Acaba com as terríveis lembranças deixadas por *Halo 4*, traz mudanças para o multiplayer e possivelmente é o melhor da série desde *Halo 3*. De pouco em pouco, a 343 começa a de fato se encontrar dentro da franquia *Halo*. Só esperamos que não demore muito mais.

Warzone ou Arena: é no multiplayer que o bicho pega!



8,5
Plataforma: XO
Estúdio: 343 Industries
Editora: Microsoft
Lançamento: Outubro /2015

COLEÇÃO UNCHARTED 3 EM 1

Enquanto *Uncharted 4: A Thief's End* recebe os toques finais para sair em março do próximo ano, os fãs podem comemorar a chegada dos três primeiros títulos em um único jogo, agora devidamente anabolizados para o PS4

Foi emblemático: no mês de outubro último, um renomado site fez uma resenha de *Uncharted: The Nathan Drake Collection* como se ele fosse *Uncharted 4: A Thief's End*, que só será lançado em março de 2016. A polêmica foi grande, o editor pediu desculpas publicamente e o episódio serviu para muita gente refletir sobre a qualidade de uma certa nova safra de “jornalistas de internet”. Por outro lado, ponto para o game: esta reedição do tipo 3 em 1 ficou tão boa que teve gente achando que já era o novo jogo!

The Nathan Drake Collection reúne pela primeira vez no PS4 três títulos que foram sucesso na geração do PS3: *Uncharted: Drake's Fortune* (2007), *Uncharted 2: Among Thieves* (2009) e *Uncharted 3: Drake's Deception* (2011). Mais do que uma simples reedição, esse lançamento é fruto dos resultados de uma pesquisa que a própria Sony fez em sua base de assinantes do serviço PlayStation Networks: 80% dos donos de PS4 nunca jogaram nenhum título da série *Uncharted*. O número nem é tão surpreendente se analisarmos que 50% dos donos de PS4 nunca tiveram um PS3, segundo a mesma pesquisa.

Diante desse quadro, reunir os três títulos em um só, depois de um leve banho de tecnologia, foi uma decisão certa. E o resultado final, tenha você jogado ou não algum deles no PS3, é excelente. A evolução tecnológica entre um e outro é muito evidente, mas o fator diversão permanece igualmente viciante em todos eles — em maior ou em menor grau. E ainda há um atrativo extra para nós brasileiros: os três jogos estão devidamente dublados em português, com opção para mudar para o inglês, se você assim desejar.

DRAKE'S FORTUNE

Começamos pela ordem cronológica com *Uncharted: Drake's Fortune*, que já tem oito anos de vida e é o que mais sofreu com a passagem do tempo. Ainda que o estúdio



Bluepoint tenha feito um bom trabalho na migração pro PS4, determinadas limitações do PS3 ficaram até mais evidentes na nova geração de consoles.

Veja bem que usei a palavra “migração” ao me referir a essa versão para PS4, pois não há nenhuma mudança perceptível no gameplay em si, se compararmos ao original. Isso não significa nem de longe que o resultado final é ruim, muito pelo contrário: ele continua tão divertido quanto oito anos atrás, com seus designs bem verticalizados, ainda que tenhamos percebido uma ou outra escorregadela nas animações.

Na verdade, *Drake's Fortune* no PS4 apenas confirma aquilo que imaginamos anos atrás: este jogo é tudo o que o megaclássico *Tomb Raider 2* (1997) teria sido se tivesse sido lançado uma década mais tarde. Os puzzles, os saltos cronometrados e as cenas à beira de lugares muito altos são quase uma homenagem ao estilo de *Tomb Raider* dos anos 1990.

Os cenários coloridos têm mais jeitão de ilustração dos quadrinhos da clássica revista *Heavy Metal*, mas conseguem simular

profundidade em 3D mesmo onde não haja mecânica alguma para ação tridimensional. Isso acaba criando um fator de imersão único, pois não raro a gente se pega simplesmente apreciando a paisagem — como na famosa cena do submarino encalhado — antes de partir pra ação propriamente dita.

AMONG THIEVES

Lançado originalmente dois anos depois do primeiro título, *Uncharted 2: Among Thieves* é até hoje considerado o melhor da série para uma imensa legião de fãs. E é de fato impressionante notar a qualidade do design mesmo após seis anos de seu lançamento: as ruínas do Nepal do cenário, meu camarada, não ficam nada a dever ao background de nenhum jogo atual já feito para a geração PS4.

É bem evidente também que aqui a Bluepoint teve espaço para fazer um upgrade mais completo pra nova geração de consoles. O manejo das armas, por exemplo, ficou bem mais suave do que no “port” de *Drake's Fortune*. A ação frenética do início do jogo, que deixou nossa adrenalina saindo pelos cabelos na época do PS3, continua intacta na nova versão. A sequência do helicóptero no Nepal ganhou mais brilho e continua sendo a mais clássica e emocionante de toda a série até hoje. O começo em flashback é muito legal

A evolução tecnologia entre um e outro é muito evidente, mas o fator diversão permanece igualmente viciante em todos eles — em maior ou menor grau



Cenários de *Among Thieves* são lindos, mas os bugs atrapalharam



Nathan Drake, ainda adolescente, conhece Victor Sullivan e Kate Marlowe na Colômbia, em *Drake's Deception*

para nos situarmos melhor em como começou a obsessão pela busca do tesouro escondido de Marco Polo. É aqui que volta com força total aquele espírito de aventureiro arqueólogo, que tanto sucesso fez com personagens como Indiana Jones e, claro, Lara Croft. As explorações em ruínas e catacumbas são de tirar o fôlego, especialmente se lembrarmos que não havia HUD/minimaps para ajudar a achar a saída nas missões mais complexas.

Se por um lado esse que é o melhor título da série ficou ainda mais bonito e funcional, por outro é o que tem mais bugs. Inimigos que parecem desprovidos de qualquer IA (Inteligência Artificial) passam ao seu lado sem te ver, enquanto outros que não estão em seu campo de visão já estão até atirando após localizar você em um ponto cego, quando você estava bem escondido. Mas o pior mesmo é a missão na selva do Bornéu: apesar do belíssimo visual das cachoeiras, dos lagos e da mata fechada, o jogo trava miseravelmente no PS4 a ponto de termos que reiniciar o console diversas vezes para ele voltar a funcionar. E são diversas vezes mesmo: fizemos 8 tentativas reiniciando o console, para conseguir continuar com algum sucesso apenas na 9ª. Aí não dá, né.

E, quando apesar de todos esses problemas ainda podemos dizer que o jogo ficou ótimo, é porque ele é bom mesmo.

DRAKE'S DECEPTION

E chegamos então ao título de 2011, o maior de todos. A narrativa é cinematográfica, feita com roteirista de Hollywood, então pode ter certeza que você não vai querer pular nenhuma das cinematics. Nesta chegada ao PS4, *Drake's Deception* foi o que fez mais bonito, pois ganhou uma nova dimensão que sinceramente não havíamos percebido em toda sua plenitude nos tempos do PS3.

O início do jogo, temos realmente "outras cores" com o episódio em flashback mostrando Nathan Drake ainda pré-adolescente, fazendo pequenos furtos em Cartagena, Colômbia. Para quem não conhecia o enredo em profundidade, o primeiro encontro do protagonista com Victor Sullivan e Kate Marlowe em terras colombianas é revelador. Os cenários coloridos da cidade colombiana também são um show à parte, com edificações típicas de cidades latinas e até feiras de rua bem vivas.

As cinematics do início são sem dúvida as mais grandiosas da série, parece coisa de superprodução hollywoodiana. Justamente por isso, esse tipo de seção do game ganhou um brilho especialíssimo no PS4: não por acaso este é dos três jogos o que mais ganhou vida na nova geração de consoles. Preste atenção nos detalhes de cenário na missão do castelo em ruínas no interior da França e nas escavações do episódio do

metrô abandonado de Londres: você vai querer ficar parado olhando o background em vez de cotinuar a missão e sair das cenas tão cheias de cores e detalhes.

SPEED RUN E AS OMISSÕES

The Nathan Drake Collection também traz uma novidade: o modo Speed Run (Corrida Contra o Tempo). É uma adição do tipo "perfumaria", pois são corridinhas que servem apenas para aproveitar scripts não usados do motor gráfico e não acrescentam nada à experiência do modo História, este sim o prato principal dos três jogos.

Tão dispensáveis quanto o Speed Run só mesmo os multiplayer de *Uncharted 2* e *3*, que foram solenemente ignorados nesta versão para PS4. Mas, eles não fazem a menor falta, uma vez que todo o foco de *Uncharted* é para seu modo História.

A única "perfumaria" que talvez fizesse sentido nesta *Collection* seriam biografias dos personagens ou mesmo artes conceituais das fantásticas locações reproduzidas nos três games. Isso não só serviria de referência aos novos jogadores (aqueles 80% da pesquisa da Sony) como daria uma nova perspectiva a quem já conhece a série desde 2007. Bastaria ver o que a Rare fez em sua coletânea *Rare Replay*, lançada recentemente: ficou brilhante!

No geral, *The Nathan Drake Collection* não é apenas mais uma reedição, mas sim uma belíssima compilação anabolizada que serve de aperitivo delicioso para *Uncharted 4: A Thief's End*, que logo mais está chegando por aí. 🎮



Ah, a famosa cena do submarino de *Drake's Fortune*...



9,0

Plataforma: PS4
Estúdio: Naughty Dog, Bluepoint
Editora: Sony
Lançamento: Outubro

THOR SAIU PARA UM COCHILO

Construa um vilarejo viking, agrade os deuses e garanta o seu lugar em Valhalla com personagens carismáticos, belo visual e mapas variados. Loki vai morrer de inveja – pelo menos enquanto o Deus do Trovão estiver dormindo

Desde a explosão de sucesso de *Dwarf Fortress*, os construtores de cidades, mas com um escopo menor, mais pessoal, vêm ganhando atenção dos jogadores. *Valhalla Hills* bebe da mesma fonte, mas não com a mesma qualidade: com uma temática viking curiosa, o jogador é encarregado de levar os habitantes de uma ilha para o caminho de Valhalla.

Ele funciona mais como um gerenciador de habitantes do que um construtor de cidades. Ao construir um edifício, você deve designar quem será responsável pelo seu funcionamento. Fora isso, é preciso ter moradia para não dormir ao ar livre, logística para produção de alimentos e aparato militar para defender a sua cidade de invasões de espíritos.

A ideia em si é interessante, já que os habitantes criam a sua própria rotina, têm suas necessidades e desejos. *Valhalla Hills*, porém, passa de péssima maneira as informações para o jogador. Nas primeiras missões, que estavam indicadas como sendo um tutorial, já estávamos confusos. A primeira indicou que deveríamos construir uma tenda de lenhador. Após fazermos isso, já estávamos prontos para avançar na campanha. O que aprendemos? Nada, apenas como clicar em um local no chão para que uma construção aparecesse.

E por aí fomos, aos trancos e barrancos, tentando domar a estranha interface que ocupa mais espaço do que deveria e não apresenta informações que julgamos importantes sem precisar ter que navegar por dois ou três menus escondidos.

Passadas algumas fases, sentíamos que estávamos no controle da situação. Conse-



guíamos gerar comida o suficiente, manter nossos habitantes felizes e lutar contra as forças do além sem sofrer baixas em nossas tropas. Foi então que notamos que não havia mais nada para fazer. Por ser extremamente limitado na interação jogador-habitantes, a única coisa que nos restava era vê-los seguir com suas vidas.

POUCA COISA PRA FAZER

Um jogo como *Prision Architect*, que tem um estilo similar a *Valhalla Hills*, contorna esse problema ao criar eventos aleatórios que fazem com que o jogador interaja com os sistemas ali criados para isso. Por exemplo: uma fuga de prisioneiros requer que você acione a tropa de choque ou feche portões. O máximo que aconteceu em *Valhalla Hills* foi um Golem de gelo aparecer em um dos mapas. Fora isso, foi uma das experiências mais tediosas de 2015.

Não podemos desmerecer, porém, o belo trabalho que a Funatics Software fez com a estética e o carisma dos personagens. Cada viking de seu vilarejo possui um estilo próprio de vestimenta, cabelo e acessórios.

Desenvolvido no Unreal Engine 4, o jogo oferece vasta seleção de opções gráficas para PCs potentes ou fracos. Alguns bugs apareceram durante a movimentação dos personagens no mapa, mas nada que chegasse a atrapalhar a diversão. A Funatics aponta que nos próximos meses planeja implementar novas mecânicas, inclusive recompensas mais interessantes para o jogador e um novo sistema de sacrifícios, usado para agradecer aos deuses.

Valhalla Hills carece desesperadamente de variedade para que o jogador interaja com o ambiente. Por mais interessante que seja criar a vila, ver o pequeno viking caminhar até a árvore para cortá-la não vai durar uma, ou duas, se muito três horas. E o jogo pede que você invista esse mesmo tempo mais tarde, para assistir a mesma cena com uma casa nova. Não dá. 🐼



O design é muito bonito, mas o gameplay atrapalha



6,0

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

A NOVA ONDA DO HORROR

Nas partes mais densas e fúnebres profundezas dos labirintos do Steam reside o verdadeiro terror, aquele que não está nas grandes publishers, mas nos indies que não acreditam em limites e vão aonde você nem imagina

Talvez *P.T. Silent Hills* esteja morto e enterrado, mas seu pequeno legado vive. O impacto midiático causado pelo teaser resultante da parceria brilhante entre Hideo Kojima e Guillermo Del Toro influencia e ainda influenciará um sem fim de produtores. E *Layers of Fear* é, até o momento, a mais significativa cria dessa junção bizarra, abortada de forma tão deliberada.

Vivemos uma nova era de ouro do terror. A Frictional Games, da trilogia *Penumbra*, *Amnesia: The Dark Descent* e do mais recente e igualmente excepcional *Soma*, é das grandes responsáveis por essa retomada. Onde as grandes desenvolvedoras se encontravam em dúvida, as independentes pavimentaram seu caminho fúnebre e muito decidido.

Layers of Fear é, certamente, dos títulos mais promissores desta nova safra altamente ardilosa. Caso você entre no balaio dos insatisfeitos (ou insatisfeitas) com franquias grandes (e um dia significativas) — a citar *Resident Evil* e *Silent Hill* —, decerto já se deparou com obras do alto escalão de *Lone Survivor*, *The Last Door* e *Neverending Nightmares*, só para citar alguns. Insatisfação leva a caminhos tortuosos, porém significativos. E é com imensa alegria, além de lágrimas de sangue nos olhos, que lhes afirmo: *Layers of Fear* é digno de fazer parte de tão horrendo panteão de títulos de terror.

A trama acompanha o declínio de uma antes abastada família de artistas. Ele, um renomado pintor; Ela, uma musicista de respeito. Tragédia abala a vida do casal quando ela é vítima de um incêndio, queimando a maior parte de seu corpo e a tornando alguém (ou algo?) diferente por completo. Os comentários do pintor, suas cartas, relatos e correspondências de amigos indicam tal diferença.

UM ENREDO DE ARREPIAR

A história se passa numa frondosa mansão da metade do século passado, com gráficos surreais, se considerarmos que estamos lidando com um estúdio independente. Cada cômodo, corredor, alçapão escondido e mobília são cuidadosamente pensados e detalhados. Os quadros que compõem as



paredes misturam obras reais com fictícias, e é exercício dos mais interessantes tentar descobrir quais foram pintadas pelo protagonista da história e quais não. É certo que, após a tragédia com sua esposa, seu trabalho se tornou um “show de horrores”, como aponta cruelmente seu agente. Mas sua realidade já fora bela e vívida, e o contraste resultante dessas duas realidades é assustador. Por consequência, é frequente a sensação de pesadelo, sendo difícil distinguir “o que do quê”.

A exploração de *Layers of Fear* acontece como em diversos jogos em primeira pessoa focados em exploração e narrativa. *Gone Home* vem à mente de pronto, mas aqui o horror não mede esforços para vir à tona, diferentemente da obra de arte da *Fullbright*, cheia de minuendos e elementos implícitos. *Layers of Fear* faz uso de sua perspectiva para colocar o jogador, quase que literalmente, dentro da mente doentia e perturbada de seu protagonista — e fica a recomendação: jogue com headsets e luzes apagadas.

Apesar do ritmo lento de início, peça um pouco de paciência para que o clima seja “criado”. Alicerce é importante para cres-

centes de horror, e *Layers of Fear* compõe tal paisagem macabra com maestria. As viagens alucinógenas que resultam daí são absolutamente aterrorizantes, pareáveis aos “piores” momentos de *Outlast*, por exemplo.

Construir, pouco a pouco, a magnus opus do pintor, sua obra mais horrenda e significativa, é exercício para os verdadeiros amantes do horror, dispostos a maus tratos físicos, como dores no pescoço e tensões musculares. “A morte é apenas uma camada”, está escrito numa das paredes da mansão, e não haveria de concordar mais. *Layers of Fear* aborda diversas camadas de uma mente perturbada, fazendo com que o jogador conclua o inevitável: morrer é apenas uma consequência do todo. 🎮



9,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Bloober Team
Editora:
Bloober Team
Lançamento:
Agosto / 2015

OS MUTANTES DA 3ª GUERRA

Preso em um hotel após a 3ª Guerra Mundial, um homem deve sobreviver aos perigos ali presentes e encontrar a saída. O enredo é curioso e bastante interessante, mas as mecânicas bem que poderiam ser melhor elaboradas



Skyhill traz uma história batida de mutantes, monstros e de sobrevivência. A maneira como ela é contada é uma das poucas coisas na qual o game acertou a mão. Preso no hotel *Skyhill*, o jogador inicia cada partida no andar VIP. Não deixe que o nome o traga algum conforto, pois ele mostra justamente o contrário.

Dentro da base de operações improvisada, o jogador irá descansar, criar novos itens e torná-la mais eficaz com a ajuda de mantimentos e ferramentas obtidas durante a exploração. Ele adiciona um não tão comum elemento de aleatoriedade: o estresse. A cada noite de sono, o protagonista pode ter madrugadas tranquilas ou pesadelos. Quando pesadelos ocorrem, existem penalidades aos pontos de vida ou fome — elementos que são essenciais para se manter vivo em sua exploração em *Skyhill*. Ainda que não fuja muito do conceito de “hub central”, os pequenos momentos de pesadelos do protagonista são suficientes para que sentíssemos vontade de voltar e ver o que nos esperava em nossa próxima noite de sono.

Chegada a hora de explorar, demos de cara com uma progressão bem linear. Cada andar conta com duas salas e temos a chance de obter itens, trechos de história, equipamentos e monstros. Ao encontrar um monstro, o jogo entra automaticamente

em modo combate, realizado por turnos. Clique no monstro para atacá-lo e fique esperto com o sistema que permite direcionar os ataques a certas partes do corpo, como cabeça, braços ou tórax. Cada um desses com uma chance menor de acerto. Tal sistema funciona e só. Mas “funcionar” não é só o que se precisa aqui, ainda mais em um jogo onde a morte mais cedo ou mais tarde é certa.

Enquanto esperávamos que isso se limitasse aos primeiros andares, nem o combate ou a exploração evoluíram. Desça um andar, torça para que não tenham tantos monstros, mas sim itens importantes, e torça para que não seja nesse andar que irá morrer. Os elementos de roguelike — como a distribuição de itens aleatória ao recomeçar — garantem que nenhuma partida será igual a outra. Na prática, dos mais de 100 andares, só víamos o número de monstros aumentar e o de itens diminuir.

A MORTE É UMA LIÇÃO

Compreendemos que a morte é um elemento importante de aprendizado em um roguelike, só que ao menos precisamos de outros para que nos sintamos motivados a não desistir do jogo de puro desprezo após a milésima morte.

Os ambientes são estáticos, desprovidos de uma identidade, caminham para a me-

lhor definição do “genérico”.

A sala que você entrará no penúltimo andar será um tanto quanto parecida com a do primeiro — dependendo de como os cenários foram gerados, talvez seja até igual. Nem mesmo os monstros escapam da repetitividade, com os mesmos golpes — apenas mais fortes — sendo vistos a cada andar ou apartamento que visitávamos.

Foram nos pequenos trechos de história, contados por SMS, notas ou nos vezes corpos deixados para trás e avassalados pela guerra, que vimos algo de único em *Skyhill*. Enquanto não se cria uma narrativa elaborada, nem se tenta criar uma conexão por meio delas com o jogador, ele fornece a quantidade necessária de informação para que consigamos imaginar como foi viver nesses momentos finais da humanidade. É uma pena que este seja um dos poucos pontos interessantes e menos explorados pela desenvolvedora. 🎮



6,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Mandradora
Editora:
Daedalic Entertainment
Lançamento:
Outubro / 2015

UM CAMINHO PARA A COROA

Não é bem um point'n'click, mas o episódio *A Knight to Remember* segue a estrutura do gênero para contar uma história forte, cativante e deliciosa, que prende você do primeiro ao último minuto com belíssimas ilustrações

Este primeiro capítulo do game, de um total de cinco, traz as aventuras de Graham antes de ele se tornar rei de Daventry. Embora a primeira parte do jogo mostre o feito que lhe trouxe a coroa, na maior parte do tempo viveremos a sua primeira aventura, quando o então jovem aspirante a cavaleiro chegou ao reino que um dia iria comandar.

Assim, embarcamos em uma jornada que segue a essência dos jogos point'n'click, embora não precisemos clicar em nada para realizar nossas ações. O game foi claramente idealizado para ser jogado com um controle: os comandos são simples, bastando basicamente dois botões para seguir com nossa aventura.

Mas, fora isso, o jogo segue a estrutura do gênero, o que significa que em nossa jornada encontraremos uma série de puzzles e problemas que precisam ser solucionados (geralmente com a ajuda de itens) para que sigamos em frente.

CARECE DE MAIS DESAFIOS

Em geral, o nível de desafio do game é pequeno e, ao explorar os cenários com cuidado e prestar atenção ao que cada situação pede, você provavelmente não ficará muito tempo perdido e sem saber o que fazer. O nível de desafio ameno não foi um problema, afinal, a narrativa do game é tão encantadora que tudo que eu queria era saber como a fantástica aventura iria terminar.



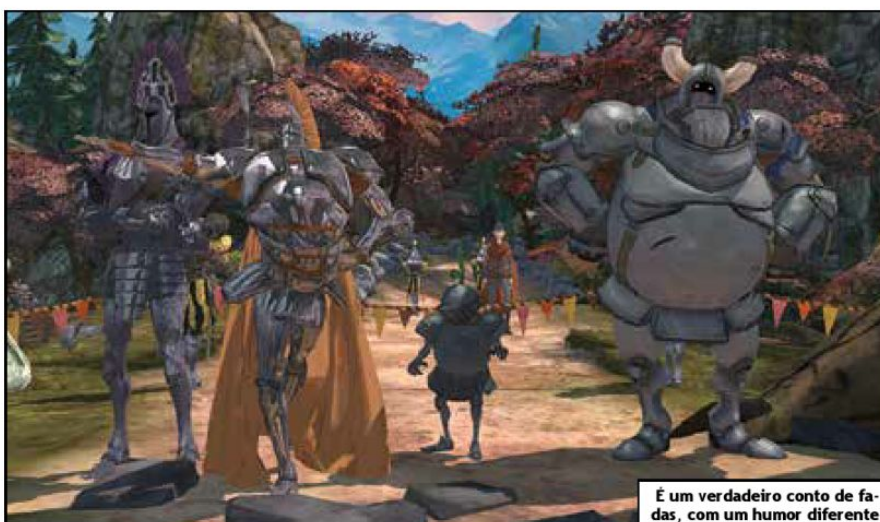
King's Quest é um grande conto de fadas, uma jornada leve, infantil e cheia de carisma, que consegue ser engraçado e algumas vezes extremamente cativante e singelo, como o ato de contar uma história para uma criança. E não é a toa que os fatos do game são narrados pelo velho Graham para sua neta.

A narrativa consegue prender o jogador por ser muito bem-humorada e recheada de personagens carismáticos. Graham é um protagonista interessante e, seja em sua versão mais idosa (dublada magistralmente por Christopher Lloyd, o Doc do filme *De Volta para o Futuro*), ou no seu

Eu mais jovem, suas ações e sua personalidade cativam o jogador e nos fazem torcer sempre por ele.

Claro que os outros personagens não deixam a desejar e o excelente trabalho de dublagem do game nos leva a curtir a aventura que está sendo contada e nos esquecermos dos pequenos problemas que este título tem. O senso de humor do game é um dos seus pontos mais fortes, com tiradas espirituosas, um humor físico bem pontuado com uma pitada de humor non sense que me colocou um sorriso no rosto em várias situações.

Apesar do preço salgado pelo qual o jogo está sendo vendido, *King's Quest Episode 1: A Knight to Remember* é um título que vale a pena ser conferido para os amantes de um point'n'click ou para aqueles que gostem de uma história bem contada. É um título que se mostra promissor e que é um belo retorno para uma série tão clássica. 🎮



É um verdadeiro conto de fadas, com um humor diferente



8,0

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
The Odd Gentlemen
Editora:
Sierra Entertainment
Lançamento:
Julho/2015

AQUELE BELO TRILHER SCI-FI

Survival horror feito na Suécia por um dos estúdios mais promissores da nova geração de indies, ele vai testar a sua capacidade de se recuperar de sustos durante um game que não faz questão de dar pistas durante a ação



Quando pensamos no trabalho da Frictional Games, logo refletimos se não seria melhor comprar um novo estoque de roupas íntimas... Afinal, imaginar o que a desenvolvedora responsável por *Amnesia: The Dark Descent* está fazendo já faz a gente se borrar de medo. Mas fico feliz em dizer que este não é o caso de *Soma* e por isso agradeço (e as roupas de baixo também).

Não que este game seja desprovido de tensão, muito pelo contrário. Quando Simon Jarrett acorda em uma estação subaquática, após realizar o que deveria ser um simples exame neurológico, ele se vê envolto em uma jornada que irá levá-lo ao limite da sanidade. Mas o game aposta menos no horror para investir em uma trama mais pautada em um bom trilher sci-fi, investindo mais na história que está querendo contar, do que nos sustos que pode causar.

O título se baseia sobretudo na sua narrativa para cativar e faz isso de forma competente. Embora ainda seja um survival horror e traga muitas das características que encontramos neste gênero, elas são pontuadas ao longo da aventura, para dar

suporte à história que está sendo contada. Em determinados pontos, encontramos inimigos dos quais precisamos nos esconder e que irão nos deixar com o coração prestes a sair pela boca, enquanto em outros momentos precisaremos solucionar pequenos puzzles para avançar no game. Mas é o enredo que realmente vai nos impulsionar a seguir em frente.

O QUE ACONTECEU NA ESTAÇÃO?

A narrativa é passada de forma direta e investe principalmente nos diálogos e nos “arquivos de áudio”, que são apresentados de uma forma muito interessante, para nos contar o que aconteceu na estação aquática de Pathos-2 e o que houve com o mundo que Simon conhecia. O fato de existirem poucos personagens ajuda a compreendermos a história sem grandes dificuldades e já que basicamente acompanhamos apenas Simon e sua amiga Catherine durante toda a jornada, acabamos nos apegando ao herói, intrigados com seus constantes questionamentos sobre o conceito de humanidade.

O game parece não querer que nada atrapalhe esta experiência e por isso investe em uma estrutura limpa. Não existem

medidores, mapas nem qualquer layout na tela, apenas o mundo que está ao seu redor. Enquanto explorava este universo, fiquei sem saber a onde ia 90% do tempo, fazendo com que me sentisse estranhamente perdido e sozinho, o que combina maravilhosamente bem com a proposta do game. Felizmente, estrutura é bem elaborada o suficiente para que naturalmente encontrasse meu caminho e, embora tenha encajado aqui e ali, minha progressão no game aconteceu sem grandes dificuldades.

Soma é uma aventura interessantíssima, que traz conceitos que raramente são tratados em um game, seja em seu design ou em termos narrativos. Um jogo que vale a pena, é um dos melhores exemplos de survival horror que joguei neste ano. 🎮



8,5

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Frictional Games
Editora:
Frictional Games
Lançamento:
Setembro/201

...DE VOLTA AOS ANOS 1980

Você já se imaginou estar no filme *Mercenários*? Ou em um do Rambo dos anos 1980? Pois é mais ou menos isso que você vai sentir aqui, com feeling, mecânicas e até trilha sonora oitentista – e diversão garantidíssima!

Começou a guerra pela liberdade e você deverá usar suas armas e lutar com a ajuda de seus amigos para derrotar todo o Mal que ameaça o mundo. Essa é a premissa básica de *BroForce*, um game feito pela Free Lives Games e lançado pela Devolver. Apesar do “enredo”, na verdade tudo aqui é uma imensa sátira aos filmes de ação dos anos 1980.

A *BroForce* é uma organização paramilitar americana com um treinamento diferenciado, focado na força e em técnicas pra lá de violentas. Seu objetivo é derrotar terroristas que ameaçam a vida das pessoas, mas eles enfrentam qualquer outro perigo que aparecer. Seus integrantes são guerrilheiros de todos os tipos, com armas e estilos de combate diversos.

Todos são baseados em heróis (ou anti-heróis) do cinema, como Rambo, inspirado em Rambo; Brominator, em *Exterminador do Futuro*; e MacBrover, que foi feito com base no *McGyver*. Além deles, temos personagens baseados em *Duro de Matar*, *Matrix*, *Juiz Dredd*, *Robocop*, *Conan*, *Indiana Jones* e mais um monte de personagens de filmes – isso sem falar nas referências a outros jogos e mídias, como *Terraria* e até *Super Smash Bros*. Nem o lendário Chuck Norris escapou da brincadeira! A Free Lives promete lançar novas missões e personagens todos os meses para a aventura sempre se renovar.

Usando o estilo shoot'em up, você deverá controlar esses incríveis personagens na luta contra o Mal, atirando e destruindo



tudo o que vir pela frente. Tudo mesmo! Os pisos e as paredes também podem ser destruídos e é possível até mesmo “cavar” túneis pelo caminho. D

urante as fases, o chão ficará todo sujo do sangue dos adversários, que podem ser trucidados dependendo da quantidade de tiros ou golpes. Tudo isso é pixelado e muito colorido, de forma que não parece tão violento. O game se destaca pela ação frenética, onde tudo acontece muito rápido: é preciso prestar atenção o tempo todo para não se perder.

ESPÍRITO DOS ANOS 1980

As fases se espalham por meio de campos de batalha, mas também podem ser florestas ou cidades, com vários tipos de inimigos e chefes que utilizam diferentes habilidades e tornam as campanhas alucinantes. Dá para traçar estratégias para chegar no final, o que permitirá avançar para as próximas fases. Se você gosta de jogar com seus amigos online ou presencialmente, *BroForce* é um prato cheio, já que conta com modo cooperativo e competitivo. Até quatro pessoas podem realizar missões em conjunto e, quando quiserem disputar, pode-se optar por um modo mata-mata, no qual só o mais forte sobrevive.

No geral, *BroForce* é uma ideia genial, cheia de pequenas referências e detalhes que fazem a diferença, no meio de uma ação sem limites e personagens engraçados. Você precisa experimentar! 🎮



8,0

Plataformas:
PC
Estúdio:
FreeLives
Editora:
Devolver Games
Lançamento:
Outubro/2015

TEM JÚLIO VERNE NO GAME

O sucesso dos tablets e smartphones chega ao Steam sem novidades realmente marcantes, mas mantém aquele clima que nenhum fã da obra de Júlio Verne deixa passar em branco, com aventura e “turismo virtual”

Júlio Verne foi e sempre será dos nomes mais reconhecidos e cultuados da literatura mundial. O poder criativo de suas obras ecoa por décadas e suas influências transcende as mais diversas mídias. Podemos dizer ser o cinema aquela que mais se apropriou das capacidades imaginativas do escritor francês, mas os videogames também clamam por sua parte.

Em 2014, *A Volta ao Mundo em 80 Dias* foi base para um dos maiores sucessos das plataformas Android e iOS. *80 Days* é uma ficção interativa das mais intuitivas e de fácil acesso, onde assumíamos o papel de Passepartout, o assistente atrapalhado do negociante e trambiqueiro inglês Phileas Fogg. Ambos também são protagonistas do clássico de 1873 de Verne. *80 Days* chega ao Steam por preços módicos (e é algo a ser considerado nestes tempos de crise), oferecendo a mesmíssima experiência de antes, o que é bom, por tratar-se de um jogo de altíssimo nível, mas também decepcionante, pois esse atraso poderia ter sido beneficiado com algumas regalias.

Num certo dia qualquer, diante sua pontualidade e cordialidade inglesas, o Senhor Fogg resolve dar a volta ao mundo em 80 dias. Claro que trata-se de uma aposta e o jogo gira em torno de administrar recursos, estabelecer negociações e interagir com diversas pessoas para concluir tal objetivo. Ou seja: há limite de tempo para o fim da aventura.

80 Days é visualmente simples, porém muito charmoso e funcional. Há um mapa-mundi esférico com rotas que surgem conforme itens são conquistados (como guias e cartas) e dinheiro é necessário para viajar. Acontece que este universo em especial é alegorizado na temática steampunk, ou



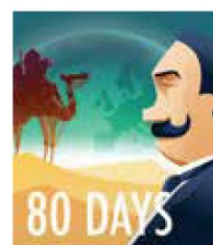
seja, espere viajar em banheiras vaporizadas e demais obras arquitetônicas muito malucas. Das preferidas: uma cidade móvel construída sobre um platô metálico com quatro pernas robóticas enormes!

TURISMO VIRTUAL PELO MUNDO

As opções de viagem são tantas, com tantas possibilidades de diálogos e negociações, que viajar uma única vez ao redor do mundo significa ter visitado uma ínfima parte do jogo. Um dos diretores, Jon Ingold, é renomado e prestigiado escritor britânico, portanto, espere por diálogos excepcionalmente bem redigidos, com diversas possibilidades de respostas. Cada região do mundo traz pessoas condizentes, com personalidades distintas, assim como

suas intenções. Levando isso em consideração, só imagine a quantidade de linhas de texto presentes. Um verdadeiro deleite para fãs de boa leitura e também aos entusiastas de visual novels.

Mas lábia é só parte do todo, pois vender e trocar itens é parte integrante da narrativa interativa de *80 Days*. A estátua de um artista renomado do Leste Europeu pode ser muito requisitada em alguma região da África, por exemplo. Saber o que carregar na mala — cujo espaço é limitado — pode vir a fazer toda a diferença. As possibilidades são muitas, mas confesso que muito do apelo de *80 Days* está na possibilidade de jogá-lo pouco a pouco, durante viagens. O Steam não oferece tal possibilidade, portanto, sugeriria a versão para smartphones ou tablets como ideal para o formato apresentado. 🎮



7,0

Plataformas:
Mobiles (Android, iOS), PC
Estúdio:
Inkle
Editora:
Inkle
Lançamento:
Setembro / 2015

É CAVALEIROS DO ZODÍACO!

Apesar da boa dublagem em português, do gameplay divertido e de dezenas de personagens interessantes, o excesso de repetição e sistema de luta com falhas pode incomodar os fãs da série que dominou os anos 1990



O *Cavaleiros do Zodíaco* é aquele tipo de obra que dispensa apresentações em nosso país. O desenho animado original do Japão — ou anime antes que algum fã me ameace — que surgiu pela primeira vez por aqui na metade dos anos 1990, numa espécie de “Efeito Chaves”, atravessa gerações até os dias de hoje acumulando fãs num sucesso que parece apenas crescer. Prova disso é que o novo game da série para PS3/PS4, terceiro a sair totalmente localizado para o Brasil, é ainda mais especial: o jogo chega totalmente dublado pelas mesmas vozes que deram vida aos personagens lá quando este que vos escreve estava apenas na quinta série — e muitos estavam nascendo.

Alma dos Soldados, como seu antecessor, é um jogo de luta puro que revive as maiores batalhas da série. Porém, o novo título não faz muita firula. Ao invés de acompanhar novamente Seiya, Shun, Hyoga, Shiryu e Ikki desde a batalha das 12 casas até o icônico embate contra o Deus do Submundo, Hades, desta vez o jogador pode muito bem escolher o trecho da história por onde começar. Aproveitando a crítica também da última versão, foi incluso o capítulo intermediário de Asgard na trama, colocando os Cavaleiros de Bronze contra os temidos Guerreiros Deuses que servem Odin.

Não precisa nem dizer que a nostalgia

rola solta. Acompanhar praticamente todos os cavaleiros que já apareceram durante o enredo trocando golpes e provocações com suas vozes originais brasileiras confere outro sentimento ao game. Mas, claro, nada disso faria sentido se o gameplay não fosse divertido — e este aqui é! Muito melhor que o último lançado para PS3? Melhor sim, mas “muito melhor” é exagero.

COMBATES COM MAIS FLUIDEZ

Em geral, todo o combate retorna bem mais fluente do que antes e agora combos antes impossíveis se conectam criando as mais belas sequências. Entretanto, os desenvolvedores ainda insistem em certos ataques que interrompem demais o quebra-pau — vide os sempre belos Big Bang Attacks, que novamente acabam funcionando mais como medidas defensivas do que ataques em si.

Não são elementos que vão estragar a diversão daquela tarde jogada com amigos, mas tendem a frustrar sim principalmente aqueles que optarem por se aventurar online, onde a busca pelo mais belo combo da lugar a busca pelo jeito mais certo de vencer. De qualquer forma, o novo episódio conta com dezenas de personagens, muitos deles clones (leia-se: Seiya com seis armaduras diferentes), mas muitos totalmente inéditos, e a variedade de modos e formas

para se destravar todos os combatentes geram, dependendo do jogador, pelo menos 20 horas de gameplay entre o modo história e os desafios paralelos.

Outra coisa que deve alegrar os fãs: *Alma dos Soldados* também traz os Cavaleiros de Ouro com suas novas Armaduras Divinas, apesar de não tocar realmente no enredo no novo anime que está em exibição, *Cavaleiros do Zodíaco: Soul of Gold*. Como no caso dos clones, são novas armaduras para velhos personagens. Mas, sinceramente, não é o tipo de coisa que deve ser repleendida. Não neste jogo.

Cavaleiros do Zodíaco é sim um jogo de luta, porém, uma produção muito mais voltada para o fã que acompanhou a série por seus longos anos, do que aquele que busca um título complexo para superar o desafio imposto por outros jogadores. Este é na verdade um jogo divertido, para tardes de domingo, para lembrar a infância. 🎮



7,5

Plataformas:
PS4, PS4
Estúdio:
Dimps
Editora:
Namco Bandai
Lançamento:
Outubro/2015

GRIDBERD

▶ Makson Lima

NOVO TERROR MADE IN UCRÂNIA


A sempre crescente popularização do cenário independente de jogos tem aberto portas para o surgimento de produções de diversos lugares diferentes do mundo. Recentemente, tive o prazer de jogar *Vapour* (da África do Sul), *DreadOut* (Indonésia) e *The Last Door* (Espanha), só para citar alguns dentro do gênero terror. *Gridberd* vem diretamente da Ucrânia e isso já instiga curiosidade por si só.

Com perspectiva em primeira pessoa, começamos a tortuosa e nefasta aventura amarrados a uma cadeira, prisioneiro de um assassino bastante eloquente. O sujeito dá um pouco de contexto enquanto afia seu machado e logo descobrimos tratar-se de um fantasma e de estarmos numa mansão bem antiga. A entidade se intitula Kary e está ali pois um forte rancor e sentimento de vingança o prende.

Nas duas horas que seguem daí, uma mistura pouco funcional de estilos dá o tom de *Gridberd*. É bom saber que estamos lidando com um jogo independente criado no Cry Engine, talvez o motor gráfico mais

parrudo disponível no mercado. Ou seja, tenha em mente ser necessário um PC bem poderoso para conseguir rodar *Gridberd* de forma satisfatória.

Após o protagonista sem nome e sem voz conseguir escapar de sua clausura, o clima se apresenta como em *P.T.*, aquele finado teaser do que deveria ser *Silent Hills*. Um longo corredor, barulhos macabros, visões assustadoras e demais elementos clássicos de terror compõem a paisagem. O que segue logo após é uma quebra total do que fora apresentado até então, pois um verdadeiro jogo de gato e rato toma forma, onde Kary se torna seu nêmesis e perseguidor e é necessário fazer uso de armadilhas no cenário para manter o fantasma longe.

Gridberd pode não ser tão inovador quanto outros jogos de terror lançados recentemente, mas apresenta-se como tentativa válida de um estúdio de empenhados desenvolvedores, comprometidos bem mais com poderio técnico do que com mecânicas. Se persistirem, certamente veremos algo bem mais promissor no futuro. 



5,0

Plataformas:
PC
Estúdio:
Wareberd
Editora:
Wareberd
Lançamento:
Setembro/2015

TRINE 3: THE ARTIFACTS OF POWER

▶ Rafael Barbosa

JOGO ACABA ANTES DE COMEÇAR


Trine 3 é um jogo que curti e esta é provavelmente minha maior crítica a ele. Mas não me entendam mal, gosto de avaliar o custo/benefício de um título não pelo tempo que passo com o controle em mãos e sim pelo quão gratificante foi minha experiência enquanto segurava o joystick. Meu problema com *Trine 3* não está nas quase quatro horas de duração e sim no fato de que, quando terminei a aventura, não me sentia satisfeito.

Com cenários lindíssimos, me peguei mais uma vez apaixonado pela estética da franquia e pelo cuidado gasto em cada um dos cenários, que são únicos e cheios de detalhes que “enchem os olhos”. Os seus três protagonistas também continuam carismáticos, com habilidades e personalidades bem distintas, que nos ajudam a superar os desafios que encontramos enquanto nos divertem com seus diálogos.

Infelizmente, o mesmo cuidado feito com os cenários e na personalidade de cada um dos protagonistas não é gasto nos desafios que enfrentaremos nesta jornada. A ideia

é que tenhamos que combinar as habilidades de cada um dos heróis para vencer os desafios apresentados pelos estágios, mas o problema é que eles geralmente são bobos e despretensiosos demais para oferecer qualquer desafio relevante.

Coloque uma caixa aqui, dê uma “espada” ali, pendure-se para ir até lá, e isso é basicamente tudo que você fará durante esta aventura. Como uma franquia que sempre foi baseada no estilo plataforma 2D, a entrada do jogo na terceira dimensão traz algumas ideias interessantes, mas em geral parece que os desenvolvedores não sabiam muito bem como utilizar a nova noção de profundidade de maneira interessante e durante toda a minha aventura não vi nenhum desafio digno de nota.

Quando o game finalmente começa a pegar ritmo, matamos o primeiro grande inimigo e nos vemos prontos para ir até um “segundo mundo”, ficamos perplexos com o aparecimento dos créditos do game, mostrando que aquela era apenas a primeira parte da aventura. Uma decepção! 



7,0

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

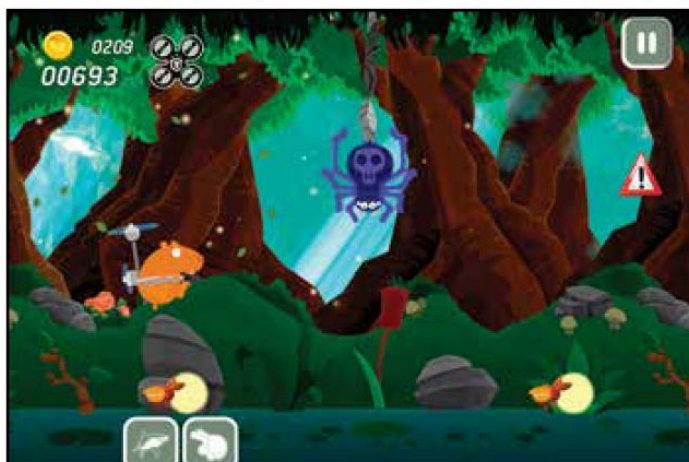
CAPYFLYER

▶ Fernando Souza Filho

A INCRÍVEL CAPIVARA FOFA DE CURITIBA

Este curioso projeto indie F2P (free to play) paraense tem como personagem central uma capivara que mora em um parque da cidade de Curitiba. A trama se desenrola com o sonho da capivara em voar: se os passarinhos podem, ela também deve poder, ora bolas! No entanto, esse sonho pode desequilibrar o meio-ambiente do parque, por isso, os insetos se revoltam e tentam impedir a capivara de voar. E é aqui que você entra na história, controlando o voo da capivara contra os insetos inimigos e coletando moedas sempre que possível. É um game casual sim, mas caprichado, feito com mecânica de one touch, ou seja, você toca a tela para jogar em qualquer lugar: ônibus, metrô ou na fila de espera do dentista. E é muito viciante, acredite!

Plataformas: Android, iOS | Editora: Yellowshark | Lançamento: Outubro/2015



NEYMAR JR. QUEST

▶ Fernando Souza Filho

É O NEYMAR, MAS PARECE O PELEZINHO

O game tem o jogador de futebol Neymar como protagonista, mas não consegue esconder aquele jeitão de Pelezinho. O fato é que a arte do jogo foi feita pelo estúdio Mauricio de Sousa, criador da Turma da Mônica e do próprio Pelezinho, e traz todo aquele colorido que é marca registrada na obra do desenhista. As mecânicas do game misturam puzzle, match-3 e um pouco de aventura infantil, com a história que começa quando um vilão rouba a coleção de bolas de Neymar. Para recuperá-las, você terá que montar um time e explorar quatro cenários distintos: praia, bairro, fundo do mar e espaço. *Neymar Jr. Quest* é F2P (free to play), mas o jogador poderá adquirir itens adicionais. O usuário também pode se conectar ao Facebook e acompanhar o desempenho dos seus contatos em um mapa interativo e compartilhar seus melhores resultados.

Plataformas: Android, iOS, Windows Phone | Estúdios: Skillab, Smyowl | Lançamento: Outubro/2015



ASAS DE AÇO

▶ Fernando Souza Filho

INDIES RASGANDO OS CÉUS OUTRA VEZ

Esse jogo de bombardeio aéreo é baseado nos eventos da 1ª e da 2ª Guerra Mundial e oferece os modos Missão e Desafio. No primeiro, o jogador segue um roteiro pré-definido, enquanto no segundo é possível escolher missões já exploradas. Você pode optar por dezenas de armamentos usados nesses dois eventos históricos, que podem ser adquiridos com moedas virtuais dentro do jogo ou com dinheiro real. É possível também adquirir novos aviões e melhorar ainda mais a velocidade e dano dos seus tiros. Parabéns à Playspot por oferecer esse espaço para muitos desenvolvedores indies brasileiros, pois é assim que se encontra muitos novos talentos.

Plataforma: Android | Editora: Playspot | Lançamento: Outubro/2015



STEAM

► Lucas Moura

SOMA

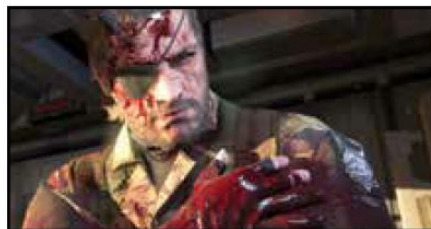
O que é o ser humano? Essa é a pergunta feita pelos criadores de *Amnesia: The Dark Descent* em *Soma*. Ambientado na base submarina Pathos-II, uma inteligência artificial avançada tomou o controle de boa parte dos sistemas e agora estranhos acontecimentos começam a ocorrer. O jogador controla Simon Jarrett, um dos membros da equipe. Com a linha entre o real e o sobrenatural a cada momento que passa se tornando mais tênue, deverá ele confiar em outros sobreviventes? Seriam eles mesmo sobreviventes? *Soma* é jogado em uma perspectiva em primeira pessoa: você irá resolver quebra-cabeças, enfrentar inimigos e descobrir como que uma próspera estação de pesquisa se tornou palco para um circo de bizarrices. O destaque fica para o uso dos efeitos sonoros para criar uma ambientação assustadora, detalhes na iluminação e personagens misteriosos.



Editora: Frictional | Lançamento: Setembro/2015

METAL GEAR SOLID V

Big Boss está de volta no que pode ser considerado o mais revolucionário game da franquia criada por Hideo Kojima. Nada de áreas pequenas: o jogador agora irá explorar imensos cenários, como um Afeganistão ocupado por tropas soviéticas. Gerenciamento de soldados, construção de base e uma história intrigante são apenas alguns dos outros pontos positivos de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. O game permite que o jogador complete objetivos da maneira que achar melhor. É possível invadir bases de forma furtiva, requisitar apoio aéreo – com bombardeios ou helicópteros de ataque. Até mesmo ter uma ajudinha da natureza é possível, com chuvas que reduzem a audição dos soldados inimigos e tempestades de areia que prejudicam a visibilidade. Tudo isso aliado ao retorno de personagens icônicos e missões secundárias muito divertidas.



Editora: Konami | Lançamento: Setembro/2015

DROPSY

Acusado injustamente de atear fogo no circo que trabalhava, o simpático palhaço Dropsy busca limpar seu nome nesse game inspirado pelos adventures clássicos dos anos 1990. Com personagens caricatos, estilo pixel art que esbanja cores e variedade de cenários, o jogador acompanha a jornada de autodescoberta do palhaço, como ele vê, interage com a sua família e a sua motivação para amar, ajudar e abraçar estranhos. *Dropsy* promove a não-linearidade e tenta fugir dos estereótipos que adventures são chatos, complicados demais e possuem soluções pouco intuitivas. Os quebra-cabeças não possuem ordem a serem resolvidos, deixando a seu cargo como irá progredir. Já os diálogos se desenrolam por meio de ícones, mostrando apenas o essencial. O resto da história se desenrola por meio de cinemáticas e pistas no cenário.



Editora: Devolver Digital | Lançamento: Setembro/2015

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

FATAL FRAME: MAIDEN OF THE BLACK WATE

Uma das maiores franquias de terror dos consoles Nintendo, *Fatal Frame* chega ao Ocidente via eShop do Wii U. O título conta com três histórias conectadas entre si e caberá ao jogador desvendar o mistério acerca de uma floresta com um grande histórico de suicídios, com o poder de ver almas penadas e tendo apenas uma câmera como arma, que é usada com o GamePad do Wii U para exorcizar os espíritos que o atacam. O equipamento conta com diferentes lentes para usar na “captura” das criaturas.



Editora: Koei Tecmo | Lançamento: Outubro/2015

WHISPERING WILLOWS

Em busca de seu pai desaparecido, a protagonista Elena tem o curioso poder de conseguir projetar seu espírito no plano astral. Nessa forma, ela consegue interagir com almas tanto benéficas quanto maléficas que habitam a mansão Willows. Mas, para conseguir falar com eles, é necessário que ela encontre objetos pertencentes aos espíritos. O título é um platformer 2D para Wii U com foco na resolução de puzzles e na interação com os espectros. Na busca por seu pai, ela deverá ajudar estas pessoas a encontrar a paz para que possam partir para o outro mundo.



Editora: Abstraction Games | Lançamento: Agosto/2015

SLENDER: THE ARRIVAL

Um dos maiores fenômenos da internet chegou ao Wii U, na adaptação do icônico *Slender Man*, sucesso que fez muita gente morrer de medo de encontrar o esguio monstro. Para não ser apenas uma adaptação do original, esta versão possui mais conteúdo: novos personagens, inimigos inéditos e uma nova narrativa. O título é bastante curto, levando cerca de duas horas para ser finalizado. Nele, você precisa fugir do monstro que dá nome ao título. Ele não pode ser combatido e encontrá-lo é assinar sua sentença de morte.



Editora: Blue Isle | Lançamento: Outubro/2015 (Wii U)

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

ONIGIRI

Lançado inicialmente em 2014 para PC, este MMORPG japonês de fantasia medieval nipônica desembarca agora na nova geração de consoles. A ação tem mecânicas de 3D com um estilo visual típico das animes, recheado de dungeons misteriosas, armas exageradamente poderosas e uma visão meio sexista das mulheres (peitões, roupinhas que parecem sadomasô etc.). O maior diferencial aqui é a participação de NPCs (personagens não jogáveis) que são desbloqueados quando você avança na ação: eles participam ativamente das aventuras ao seu lado. Graças ao combate em tempo real e aos múltiplos modos de dificuldade de cada dungeon, *Onigiri* consegue ser atrativo tanto para jogadores casuais quanto para os mais hardcore. Não é um arquivo muito leve para baixar (4,5 GB) e o visual se perde um pouco no PS4, mas o gameplay compensa tudo isso.



Editora: Cyberstep | Lançamento: Outubro/2015

THE TALOS PRINCIPLE

Finalmente chegou ao PS4 o jogo desenvolvido pelo estúdio indie croata Croteam, que foi lançado em 2014 para PC e no início deste ano para Android. Com 4,8 GB de arquivo, trata-se de um espetacular projeto indie que tem preço de game AAA: R\$ 192,00. Basicamente, é um jogo de puzzles com um enredo bem filosófico, baseado na história de Talos, o homem-máquina da Mitologia Grega que protegia a ilha de Creta de piratas e invasores. São cerca de 120 puzzles que você explora entre ruínas da Grécia antiga e tecnologia futurista, uma licença poética que permite que você seja um robô que tem consciência humana. Ao longo da caminhada, você precisa achar símbolos mágicos que vão ajudá-lo avançar na história, o que não será uma tarefa das mais fáceis. A mistura de mitologia, futurismo e magias funciona bem em *The Talos Principle*.



Editora: Devolver Digital | Lançamento: Outubro/2015

LASER LIFE

Cerca de um ano atrás, o estúdio indie californiano Gaijin Games mudou seu nome para Choice Provisions e este já é seu quinto lançamento desde a mudança. *Laser Life* é um jogo bem simplista, que é dividido em três partes. Na primeira, você está em uma exploração espacial para coletar orbs flutuantes; Na segunda, é uma viagem visual através de fragmentos de memórias pessoais; Na terceira, você precisa destruir objetos que aparecem na tela. É uma viagem de maionese experimental que se torna cansativa com muita rapidez. Na terceira parte do game, por exemplo, músicas e efeitos visuais que estavam na primeira parte voltam à tela, dando aquela sensação de que estão “enchendo linguiça”. Se você um dia já gostou dos jogos de Tetsuya Mizuguchi (*Rez*, *Child of Eden*), vai curtir *Laser Life*.



Editora: Choice Provisions | Lançamento: Setembro/2015

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

OVERLORD: FELLOWSHIP OF EVIL

A franquia *Overlord* retornou, mas em um molde diferente ao que estávamos acostumados. Ao contrário dos games anteriores, *Fellowship of Evil* segue uma linha similar à série *Gauntlet*. Isso quer dizer que você escolherá um entre quatro vilões e deverá explorar masmorras, matar inimigos e espalhar o Mal pelo mundo. Embora siga um estilo muito diferente dos que estamos acostumados na série, o game mantém características muito inerentes à franquia, como o humor negro e o tom cartunesco e bem colorido.



Editora: Codemasters | Lançamento: Outubro/2015

INSTANT INDIE COLLECTION: VOL. 1

Esta é uma coletânea que traz em um único pacote os jogos *Stealth Inc. 2*, *Thomas Was Alone* e *The Swapper*. Ela oferece a chance de jogar estes três ótimos games por um preço camarada (consulte a sua Live). Além de serem títulos de qualidade, cada um dos jogos conta com uma temática e mecânicas muito diferentes umas das outras, o que aumenta ainda mais a tentação em se adquirir este pacote. Uma coletânea com ótimo conteúdo, principalmente se levarmos em conta o seu custo-benefício.



Editora: Curve Digital | Lançamento: Setembro/2015

MINECRAFT STORY MODE: EPISODE 1

Esta aí um jogo que mostra que a Telltale Games está disposta a provar que pode levar uma narrativa envolvente a qualquer franquia existente. O alvo desta vez é a série *Minecraft* e se você conhece os últimos jogos da desenvolvedora, já sabe o que esperar: uma história baseada na narrativa e nas decisões do jogador. *The Order of the Stone* é apenas o primeiro episódio de cinco capítulos e neste arco acompanhamos o jovem Jesse em sua busca pela Ordem da Pedra, que pode salvar seu mundo do esquecimento.



Editora: Telltale Games | Lançamento: Outubro/2015

EU, JOGANDO NO HOSPITAL

Mesmo convalescendo em um hospital, é impossível ficar totalmente livre do espírito gamer que nos acompanha nas 24 horas do dia: conheça aqui a história de uma internação que quase virou um game com cinematics e tudo!

Era uma quarta-feira quando o telefone de casa tocou. Minha tia ligava para saber como eu estava e meu pai de 3 anos respondia: “Meu pai está morrido. Não mora mais aqui. Virou uma estrela!” (talvez uma tentativa de antecipar a herança e transformá-la em cupcakes).

De fato, passei por uma situação grave. Após uma semana com dor de cabeça constante, febre e cansaço, decidi ir ao pronto-socorro onde fui diagnosticado com meningite viral. Fiz diversos exames, tomei medicação para dar uma levantada no esqueleto e recebi alta. Porém, dois dias depois o meu quadro se agravou e voltei para um longa e dolorosa internação.

Quanto a gente fica doente, a família dá aquela revezada para ficar junto e a logística fica de cabeça para baixo (pelo menos na minha casa com duas crianças, cachorros, gato etc.). Nos 10 dias que se passaram, minha mulher ficou no final de semana, meu pai ficava no período da manhã e minha mãe era a minha principal companhia nas noites do hospital — aquelas em que a cada 3 horas te acordam para verificar sinais, fazer exames ou servir alguma coisa.

Já estava sem dormir havia um bom tempo. Com muitos eletrodos presos ao corpo e só podendo dormir de barriga para cima, decidi usar técnicas de games para reverter o quadro. Só não contava com um fato: minha mãe. Na noite anterior, ela tinha cuidado do meu filho mais novo de 1 ano (que também estava doente) e tinha varado a madrugada. Com isso, às 20h30 já estávamos preparados para dormir. Luz apagada e em 15 minutos o ronco já surgia da cama ao lado. Como sabia que entrariam às 21h para me medicar, esperei. Os enfermeiros entraram, acenderam a luz, fizeram o que tinham para fazer e minha mãe continuava naquele sono profundo e barulhento.

A próxima “invasão” só ocorreria às 0h. Pensei em algumas técnicas. A primeira foi usar um protetor de ouvido. Chamei a enfermeira, porém eles não tinham disponível. Agradei e resolvi fazer o meu de papel. Erro fatal, pois o barulho não foi amenizado. Minha segunda tentativa



foi usar o som da televisão e esperar que o NatGeo pudesse me confortar com os sons de animais. É claro que também não funcionou.

Olhando o adversário (minha mãe), percebi que o volume abaixava toda vez que ela mudava de posição, saindo da original (barriga para cima) e virando de lado.

Resolvi tentar a tosse. Tossi uma, duas, e deu certo! Ela mudou de posição! Mas aí os enfermeiros entraram para checar se tudo estava OK também, fazendo com que a minha conquista retornasse à estaca zero. Havia exagerado na interpretação. O jogo começava a ficar cada vez mais difícil. Meu objetivo era simples, as regras eram conhecidas, o adversário muito familiar e, claro, cada um traçando a melhor estratégia para vencer.

Tinha uma arma secreta: a minha cama hospitalar que fazia um barulho ao se movimentar. Pressionei para eu ficar sentado e o barulho era tremendo. Minha mãe sentiu o golpe. Virou de lado e parou... por três minutos. E lá voltou o ronco, tão forte quanto o motor da minha cama.

Já eram mais de seis da manhã e me sentia igual ao Pica-Pau em um episódio

clássico em que ele não consegue dormir por nada. Todos contra ele. Nesse caso, todos da equipe e minha mãe, cuja habilidade para jogar esse tal jogo do sono era de um sniper jogando FPS (first person shooter).

Aos poucos o barulho do amanhecer começava a aparecer e lá chegou o meu café da manhã. Minha mãe despertou e logo soltou: “Está melhor? Dormiu bem?” E agora? O que responder?

“Dormi mal, mas estou me sentindo melhor”, respondi. E ela respondeu: “Que bom. Dormir só mesmo em casa. Aqui é muito difícil com toda essa intervenção!” Ouvi, processei e ri.

Afinal, quem teve a sorte de jogar uma partida por mais de 10 horas ininterruptas com sua mãe? Tomei uma lavada, um 7x1, ou qualquer outro resultado. Mas no fundo, me senti um vitorioso. Ter minha mãe, minha família e amigos nesse momento crítico fez com que esse placar de derrota no fundo, fosse uma vitória. 🎮

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

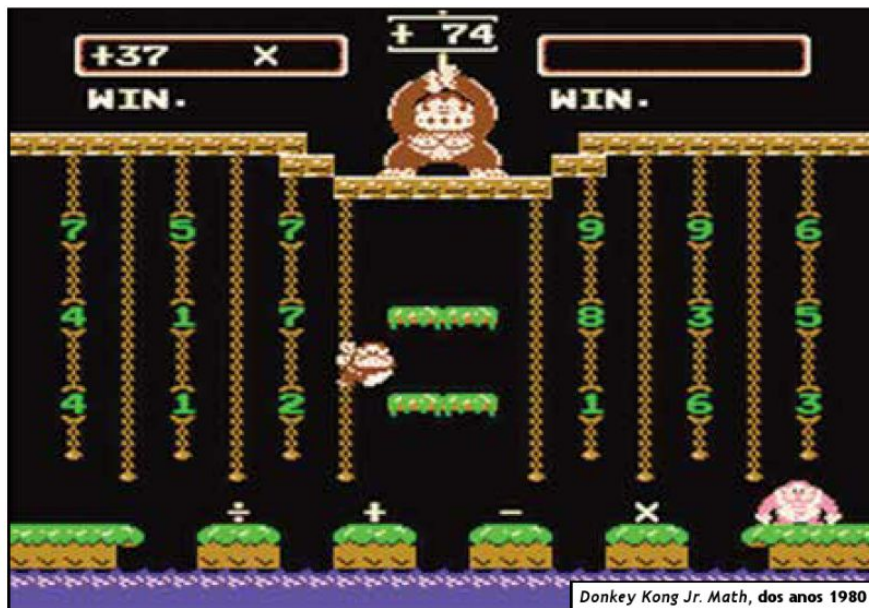
JOGOS EDUCATIVOS DA BIG N

Em algumas tentativas de integrar atividades educacionais com jogos eletrônicos, as escolas criavam produtos vistos pelas crianças como pouco atrativos, mas a Nintendo mudou isso com games divertidos e educativos

Não é de hoje que sabemos que os jogos sempre cativaram as crianças, eles nos conquistaram e continuam nos fascinando até então. Desde que os videogames começaram a se popularizar na década de 1980, os críticos sempre traziam opiniões distintas sobre a relação entre as crianças e adolescentes com os jogos, e muitos foram os que tentaram de alguma forma justificar a falta de atenção e a violência culpando os videogames, enquanto outros apontavam para uma relativa melhoria no aprendizado por conta da atividade.

Em algumas tentativas de integrar atividades educacionais com jogos eletrônicos, as escolas criavam produtos geralmente vistos pelas crianças como pouco atrativos. Muito do esforço que era colocado no desenvolvimento desses jogos era focado em expandir a capacidade criativa e as habilidades do dia-a-dia, porém, deixavam o fator diversão de lado ou nem sequer consideravam isso, o que era uma tragédia, pois não estimulava o uso. Muitas empresas fizeram um ótimo trabalho criando jogos educativos para videogames, mas a Nintendo foi além, colocando lado a lado características que tornavam possível criar jogos que educassem e divertissem, ensinando sem ser chato, estimulando ação e criatividade.

Ainda nos anos 1980, temos um ótimo exemplo da Nintendo chamado *Donkey Kong Jr. Math*, que aproveitava um jogo que já tinha se tornado conhecido pelas crianças e adolescentes e colocava uma disputa dentro de um contexto educativo. Era necessário subir rápido entre os cipós para escolher os números e operações que resultasse no número oferecido deste o início de cada tela.



Donkey Kong Jr. Math, dos anos 1980

Outro exemplo fantástico de jogo educativo divertido é *Mario is Missing!*, no qual a Nintendo uniu o universo de *Super Mario* com um jogo que exige conhecimentos de geografia. Você controla o personagem Luigi, que precisava visitar diversos lugares no mundo inteiro procurando o seu irmão desaparecido. Cada nova dica histórica te levava pra mais perto do Koopa, que sequestrou o Mario.

Outro jogo com uma temática parecida foi *Mario's Time Machine*, no qual você tem que recuperar objetos roubados pelo Koopa, que possuía uma máquina do tempo. É uma bela aula de história.

Pegando um WarpZone dos anos 1980/90 até os anos 2000, principalmente dos anos 2005 pra cá, temos jogos novos e em consoles de maior capacidade que conseguem envolver além de temas lúdicos como também exercícios físicos e interação, relacionam melhor pais e filhos, de qual-

quer idade, com jogos que possibilitam cooperação. Com o Wii, lançado em 2006, a Nintendo conseguiu criar muitos jogos divertidos com mecânicas que só os consoles novos permitiriam – e interação –, sem deixar a diversão de lado, uma pitada da fórmula de sucesso da empresa.

Não é à toa que o Nintendo Wii é utilizado por diversas instituições e organizações como um meio de estimular o aprendizado e melhorar habilidades diversas. O jogo *Big Brain Academy*, tanto para Wii quanto para o portátil Nintendo DS, com mais de 5 milhões de unidades vendidas, é um ótimo exemplo: disputas diversas entre temas relacionados com memorização, análise e até cálculo, além de muita diversão.

Os mais novos sempre foram fascinados por jogos que exigem persistência e memória, passando um nível atrás do outro, os adolescentes já estavam um passo adiante, sendo conquistados por jogos de estratégia que exigiam concentração e os jogos esportivos que requeriam agilidade.

Uma coisa é certa: desde os anos 1980, a Nintendo faz um trabalho sem igual: seus jogos educativos se misturam com os títulos mais comuns e populares do mercado. Isso transforma o papel dos pais e educadores em uma brincadeira de ensinar. 🎮



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

CARTA DO MÊS

UM LEITOR DE "SORTE"

Olá, galera da redação! Acompanho a revista desde que a minha querida e finada Super Dicas Playstation (SDP) foi encerrada e nunca perdi uma edição depois disso. Mesmo quando nem tinha um console (comprei um PS2 em 2009 e o PS3 no fim de 2012), não deixava de ler sobre games aqui com vocês da EGW/EGW. Hoje sou um orgulhoso dono de um PlayStation 3 e de um PS Vita. Nunca tinha escrito para nenhuma revista que acompanho mensalmente (atualmente são quatro), mas infelizmente hoje me senti obrigado. Passei na banca de jornal como faço todo fim de mês pra ver se a EGW já foi lançada e ela tinha acabado de chegar. Comprei rapidamente e fui para o trabalho e no caminho fui folhear a revista e percebi algumas páginas com problema de impressão. Nas primeiras, se restringe apenas às imagens (principalmente as da matéria sobre *Call of Duty: Black Ops 3*), mas próximo ao fim da revista o problema também afeta o texto e imagens de marketing. Não sei se fui um azarado que acabou pegando uma cópia com problemas ou se todas acabaram saindo assim da gráfica. Nunca deixarei de comprar a revista por esse pequeno problema mas espero que tenham um pouco mais de cuidado nessa área, afinal quem coleciona quer ver tudo perfeito. Aproveite e deixo um parabéns a todos vocês que lutam todo mês pra entregar a melhor revista sobre games do Brasil.

Valter Gleber da Silva (Vila Mazel, SP/SP)

Poxa, Valter, sentimos muito pela sua "sorte" de comprar uma revista com problemas. Já entramos em contato para compensar esse inconveniente, OK? [FSF]

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



COMUNIDADE GAMER

Olá, primeiramente gostaria de dizer que a revista é ótima, acompanho desde a edição nº6 e sempre vem cumprindo com o dever de informar os leitores sobre o que vem acontecendo no mundo dos jogos. E é exatamente sobre informar que essa mensagem é sobre: venho aqui divulgar a comunidade de speedrunners do Brasil, a Speed Games Record Brasil (SGRB): é uma comunidade pequena, mas que vem crescendo. Já aconteceram maratonas no Twitch e agora estão preparando uma presencial, que será beneficente e acontecerá em São Paulo. A SGRB

possui speedrunners que jogam os mais variados games: *Sonic, Mario, Megaman, Resident Evil, Ghost 'n Goblins, Crash Bandicoot* entre vários outros – tem até *Pepsiman*. Então, se gostarem de jogos sendo completados da maneira mais rápida possível, confiram a SGRB, aproveitem e confiram também os eventos beneficentes americanos *Awesome Games Done Quick* e o *Summer Games Done Quick* e o europeu *European Speedster Assembly*. Link do Face: <https://www.facebook.com/groups/sgrbrasil/>

Césare A. G. Guimarães (via e-mail)

Tá divulgado, Césare! E fica a dica: quem quiser divulgar seus grupos, é só mandar e-mail pra gente: redacao@egw.com.br. [FSF]

A TAL DA NOVA GERAÇÃO

Dois anos se passaram e nada mudou. Mandei uma mensagem pra EGW dois anos atrás sobre esse etma, mas está tudo na mesma. Não conheci a EGW quando ela se chamava EGM, mas desde que comprei uma edição da revista, há uns dois anos, tornei-me leitor fiel por causa da qualidade dos textos e das informações. É uma questão de opção: adoro ir a uma livraria (não há bancas perto de minha casa), comprar a revista e ler com calma em casa. E é exatamente por uma questão de opção que não pretendo comprar nem o PlayStation 4 e nem o Xbox One. Continuo firme nessa intenção. Eu já tenho um PS3 que comprei com meu suado dinheirinho e um X360 que ganhei de meus pais no meu aniversário. Nesses dois anos que tenho ambos, compro uma média de um jogo por mês, pois faço questão de ter o jogo original, e sempre intercalo: em um mês, um jogo de PS3; no outro, de X360. Assim fiz uma coleção da qual me orgulho, pois joguei TODOS os títulos que tenho, sem sofrer daquela síndrome de comprar 50 games piratas e só jogar efetivamente dois ou três.

Aí chega a next-gen e diz que devo comprar um PS4 ou um XO, mas que nenhum jogo de minha coleção de PS3/X360 vai rodar? Como assim? Vão simplesmente ignorar toda a base de jogadores que há anos coleciona jogos originais e não se rende à pirataria? Obrigadão, Sony e Microsoft, mas não tenho a menor intenção de comprar um console que não rode meus jogos antigos, cuja coleção moldei ao longo dos anos, com meu suado salário de assistente administrativo.

Marion W. Loolivio (São Paulo/SP)

Não, Marion, de fato não mudou. Mas a realidade é que tanto Sony quanto Microsoft estão investindo bastante para conquistar o coração dos fãs antigos e trazer também alguns novos. A Sony até fez uma pesquisa e constatou que 80% dos donos de PS4 nunca tiveram um PS3 – confira mais sobre isso na resenha do jogo *The Nathan Drake Collection*, na pág. 66 desta edição da EGW. Mas que é complicado para os fãs, ah, isso é. [FSF]

TAMBOR

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 Sirna
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiliense
Thiago Avila

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
Janáina 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 EdCase com a Tambor

ALISTE-SE JÁ EM BATALHAS ÉPICAS EM ESCALA INTERGALÁCTICA.

Lançamento
19/11



Combate terrestre
em escala galáctica

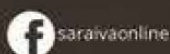


Voe e trave batalhas
aéreas épicas



Multiplayer on-line¹
para até 40 jogadores

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



saraivaonline



@saraiva



@saraivaonline



ANOS

Saraiva

Este produto estará disponível para venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas a partir do dia 19/11/2015 podendo ser alterado a critério do fornecedor. O preço do produto entre loja física e virtual pode variar. Consulte disponibilidade do produto e lojas participantes antes de comprar. 1. O recurso multiplayer exige internet banda larga, sujeita as taxas do provedor de acesso e subscrição (vendido separadamente).

STAR WARS™ BATTLEFRONT™



LANÇAMENTO EM NOVEMBRO

PS4 XBOX ONE PC

[f /WBGamesBR](#) [f /EAStarWars](#) [t @WBGamesBR](#) [t @EABrasil](#)

12

STAR WARS © & ™ 2015 Lucasfilm Ltd. Todos os direitos reservados. Usado sob autorização. Código do jogo e certos materiais visuais e de áudio © 2015 Electronic Arts Inc. EA, o logotipo da EA e o logotipo da DICE são marcas registradas da Electronic Arts Inc. ou suas subsidiárias.

JICE

LUCASFILM

