

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



WARCRAFT: THE BEGINNING

Conheça o filme que vai mudar
os rumos do game da Blizzard

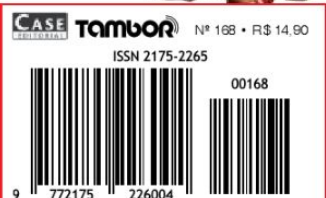


JOGOS OBRIGATÓRIOS PARA 2016

UNCHARTED 4: A THIEF'S END STREET FIGHTER V
FINAL FANTASY XV FAR CRY PRIMAL QUANTUM BREAK
HALO WARS 2 DISHONORED 2 THE LEGEND OF ZELDA
MARIO & SONIC AT RIO 2016 MAFIA III DEAD ISLAND 2



NESTA EDIÇÃO: **ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE** **FALLOUT 4**
CALL OF DUTY: BLACK OPS 3 **RISE OF THE TOMB RAIDER**
STAR WARS: BATTLEFRONT **SEXTA-FEIRA 13** **NBA 2K16**





SARAIVA GAMES



**O IMPÉRIO GALÁCTICO
ESTÁ AVANÇANDO.
A ALIANÇA REBELDE,
SE MOBILIZANDO.
E VOCÊ VAI
FICAR PARADO?**



Combate terrestre em escala galáctica.



Voe e trave batalhas aéreas épicas.



Multiplayer on-line¹ para até 40 jogadores.



Imagens meramente ilustrativas.

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



saraivaonline



@saraiva



@saraivaonline



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 às taxas do provedor de acesso e subscrição (vendido separadamente).

EDITORIAL

Finalmente fechamos mais um ano em nossa longa caminhada gamer, que completa 14 anos agora em 2016 (a primeira **EGW** é de 2002).

E como a próxima temporada promete ser um pouco mais modesta em termos de lançamentos (principalmente no Brasil, que passa por grave crise econômica), nossa capa desta edição reuniu 100 games para você ficar de olho no ano que se inicia. Foi um trabalho de “garimpo” que durou três meses para reunir informações concretas sobre os títulos já confirmados. Sabe o que você vai encontrar neste especial? *Far Cry Primal*, *Uncharted 4*, *Dark Souls 3*, *Mass Effect: Andromeda*, *Gears of War 4*, *Final Fantasy XV*, *Kingdom Hearts 3*, *Might N° 9*, *Outlast 2*, *Resident Evil Origins Collection*, *Deus Ex: Mankind Divided*, *King of Fighters XIV*, *Tom Clancy's The Division* e mais 85 títulos. Também incluímos informações fresquinhas dos bastidores das sempre presentes franquias de *Assassin's Creed*, *Call of Duty*, *PES* e *Fifa*.

Além desses títulos, temos *Quantum Break* despontando como uma das grandes promessas do ano. Era pra ser *Alan Wake 2*, acabou crescendo, tornou-se xodó da Microsoft e é o game que levará o Xbox One até o seu limite.

E como os videogames já se tornaram parte crucial da indústria de entretenimento, em 2016 teremos o filme *Warcraft: The Beginning*. Entregamos o jogo pra você nesta edição contando quando estreia, quem dirigiu e quais atores farão os papéis principais no longa-metragem.

Pra fechar a edição, a seção de reviews tem *Fallout 4*, *Assassin's Creed Syndicate*, *Call of Duty: Black Ops 3*, *Rise of the Tomb Raider*, *Star Wars Battlefront*...

Fernando Souza Filho



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.



GAMES PARA JOGAR EM 2016

► Luiz Silva

O ano de 2015 foi bastante agitado para os fãs de jogos eletrônicos. Com tantos lançamentos para todas as plataformas e públicos variados, muita gente já está com uma pulga atrás da orelha imaginando o que “restou” para 2016. Para você que gosta de ficar antenado no calendário de lançamentos, aqui vai um superguia com 100 jogos que serão lançados em 2016. Tem para todos os gostos (e bolsos), desde títulos indies até os mais aguardados AAAs – além de suposições do que pode acontecer com as franquias anuais mais clássicas.

1. FAR CRY PRIMAL

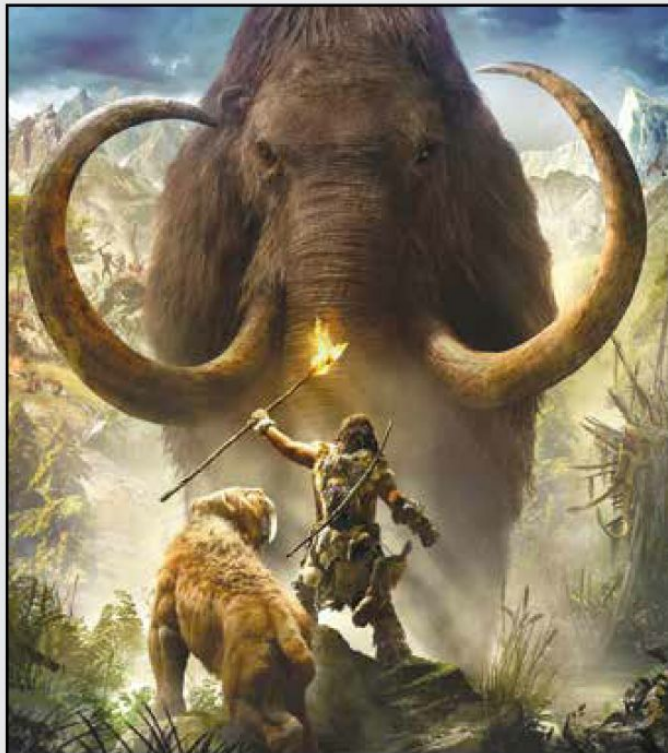
Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Ubisoft | **Lançamento:** Fevereiro/2016

Quando se fala em *Far Cry*, é necessário considerar duas afirmações: a primeira é que a Ubisoft não tem medo de arriscar; a segunda é que geralmente os produtores só têm dado tiros certos. Basta analisar o retrospecto da série: das áreas inóspitas do Himalaia às florestas selvagens da África até passar pelo mundo futurista de *Blood Dragon*, não faltou variedade e qualidade para manter os jogadores interessados na franquia.

Os desenvolvedores não deixaram esse aspecto de fora no novo título: em *Primal*, você estará em Oros no ano 10.000 A.C. e encarnará na pele de Takkar, um caçador da Idade da Pedra que deve completar diferentes missões até alcançar o posto de líder de sua tribo. Nesse ambiente, a humanidade acabou de descobrir o fogo e a usar pedras como ferramentas de sobrevivência. Os conflitos serão contra animais selvagens e tribos rivais.

Esse sopro de novidade na série nos dá a possibilidade de ver mamutes, dentes-de-sabre e muitos outros animais extintos. Há um ciclo de dia e noite bastante importante no jogo, sendo que durante a noite os inimigos são mais violentos e alertas. O fogo não se limita ao uso culinário, mas também para explorar durante a noite e para autodefesa. Entretanto, há um preço a pagar: não há mais a possibilidade de utilizar veículos ou armas de fogo. Todo o progresso depende do esforço do jogador, ou seja, se quiser uma arma mais potente, faça-a com as próprias mãos.

Se depender da equipe da Ubisoft Montreal, podemos esperar que a franquia continue arriscando e dando tiros certos.



2. UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Plataforma: PS4 | **Editora:** Sony | **Lançamento:** Março/2016

A equipe da Naughty Dog trabalha em *Uncharted 4* com um gosto de despedida na boca. Membros do time já deixaram nas entrelinhas que este é possivelmente o último jogo de Nathan Drake e, consequentemente, da franquia *Uncharted*.

Muitos fãs consideram absurda a disposição da produtora em acabar com sua franquia mais lucrativa, mas a Naughty Dog parece pensar de outra forma.

“Se for o último, não terei problemas, pois acredito que sairemos no topo”, disse Nolan North, o ator responsável pela voz e pela captura de movimentos do protagonista Nathan Drake.

Mas, como sair por cima? De acordo com a produtora, *Uncharted 4* terá muito mais ação do que o antecessor e uma trama ainda mais envolvente. A aventura começa três anos após os eventos de *Uncharted 3* e apresenta Nathan como um caçador de recompensas aposentado, curtindo o casamento. Tudo ia bem até que seu irmão, que se acreditava estar morto, surge para colocá-lo em uma busca por um mítico tesouro pirata. Nesse ínterim, surgem conspirações e problemas que colocarão Nathan nos seus limites físicos e psicológicos.

O game também parece que vai ter um tom dramático de despedida: na demo apresentada na última E3, vimos uma perseguição alucinante pelas ruas de uma cidade suburbana. A cena deixa claro que Nathan e seu irmão Sam não terão vida fácil e terão de fugir de muitos inimigos. A demo também sugere que *Uncharted 4* possivelmente será o jogo mais bonito do PlayStation 4 desta safra 2016.



“Se for o último *Uncharted*, não terei problemas, pois acredito que sairemos no topo”

Nolan North



3. QUANTUM BREAK

Plataforma: XO | **Editora:** Microsoft | **Lançamento:** Abril/2016

A primeira vez que ouvimos falar de *Quantum Break* foi em maio de 2013, durante o evento de revelação do Xbox One para o mundo. Naquela ocasião, havia poucos jogos pra então futura plataforma e entre eles quase nenhum merecia atenção especial. *Quantum Break* foi a grande exceção. Bastava uma rápida olhada para saber que algo grande viria da Remedy: a produtora finlandesa lançou pouquíssimos títulos, mas os que lançou (*Alan Wake*, *Max Payne*, *Death Rally*) são muito bons e *Quantum Break* parece não fugir à regra.

Todo o hype em torno do shooter é motivado pela jogabilidade ambiciosa que envolve manipulação temporal. No papel de Jack Joyce, o jogador deve buscar uma maneira de “consertar” o tempo, que foi bagunçado após um experimento mal sucedido da Universidade de Riverport. Tal experimento concedeu habilidades temporais a Jack e a Beth Wilder (a outra protagonista do jogo), mas o problema começa quando a corporação Monarch Solutions, liderada pelo vilão Paul Serene, passa a perseguir a dupla e utilizar o controle do tempo em benefício próprio. Serene também possui poderes especiais.

Para fugir de seus perseguidores, Jack pode parar o tempo, paralisar inimigos, disparar ondas de energia e criar escudos invisíveis. A jogabilidade é bastante complexa e inovadora e, surpreendentemente, tudo parece funcionar muito bem, conforme visto nas demos apresentadas à imprensa. Ao contrário de muitos jogos atuais, *Quantum Break* pode ser perdoado pelos diversos atrasos, afinal a Remedy está trabalhando para torná-lo o mais perfeito possível e, dadas as dificuldades de mexer com o tempo, podemos entender pacientemente.

Confira um preview completaço de *Quantum Break* a partir da pág. 48 desta edição da EGW.

4. DISHONORED 2

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Bethesda | **Lançamento:** 2016

Neste sequência do jogo de 2012, o jogador volta a entrar na pele de Corvo Attano, o silencioso assassino que tenta salvar seu mundo das garras de uma conspiração para usurpar a coroa. A grande mudança é a possibilidade de jogar com a princesa Emily Kaldwin, que possui suas próprias habilidades.

De acordo com Harvey Smith, game designer da Bethesda, em recente entrevista para a imprensa norte-americana, as diferenças entre os dois personagens são bastante perceptíveis: Corvo é um pouco mais bruto, enquanto que Emily é mais sutil e ágil.

Apesar de termos dois personagens jogáveis, o estúdio Arkane, responsável pelo desenvolvimento do game, descarta um modo multiplayer por enquanto.



5. STREET FIGHTER V

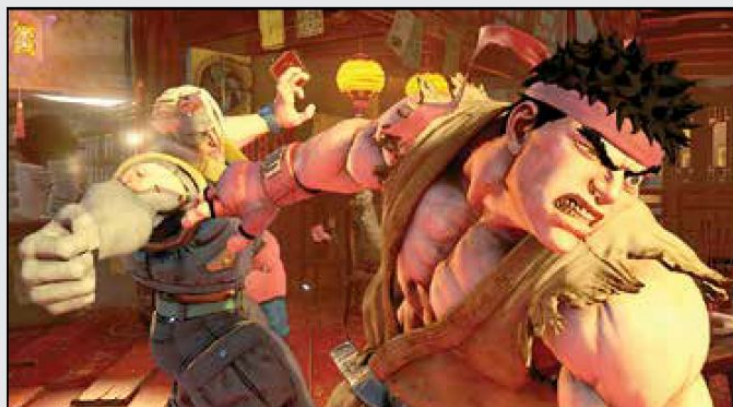
Plataformas: PC, PS4 | **Editora:** Capcom | **Lançamento:** Fevereiro/2016

Street Fighter IV é considerado por muitos como o melhor jogo de luta da geração passada. Sabendo disso — e da importância da série para suas finanças —, a Capcom não mede esforços para que o quinto título da série corresponda às expectativas: o combate está menos acelerado e um pouco mais equilibrado. Além disso, o design dos personagens foi refeito, de modo que os personagens parecem mais realistas.

Apesar de um pouco mais lento, a jogabilidade parece não ter sofrido grandes alterações, mas sabe-se que os produtores mantiveram os movimentos EX, além da barra de defesa — que quando esgotada deixa o personagem indefeso. A novidade fica por conta da barra V-Gauge, que possibilita realizar movimentos especiais à medida que é carregada. Essa barra enche quando o jogador recebe danos, ou seja, uma chance única de virar aquela partida especialmente complicada. Outra adição bacana é que algumas partes do cenário são destrutíveis, como edificações, muros e ônibus.

Agora, a melhor parte: de acordo com a Capcom, futuras expansões e melhorias não serão vendidas em novos discos, mas sim poderão ser adquiridas através de DLCs normalmente. O game tem lançamento para PC e PS4 — e usuários das plataformas poderão realizar partidas multiplayer entre elas.

Confira um especial de *Street Fighter V* a partir da pág. 42 desta edição da EGW.



6. DOOM

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Bethesda | **Lançamento:** 2016

A franquia *Doom* andou esquecida por anos, mas o estúdio iD Software trará o shooter demoníaco de volta do limbo na forma de um reboot. A trama é basicamente a mesma do original, ou seja, após uma experiência mal sucedida nas luas de Marte, estranhas criaturas infernais surgem e destroem todos os tripulantes de uma estação espacial.

A iD não revelou muitos detalhes, mas as imagens divulgadas mostram um título com forte apelo multiplayer. Nesse modo, há a possibilidade de coletar power-ups e até se transformar em criaturas demoníacas para atacar os adversários. Sabemos ainda que a produtora permitirá que os jogadores criem mapas e modos de jogo para compartilhar online.



7. HALO WARS 2

Plataformas: PC, XO | **Editora:** Microsoft | **Lançamento:** 2016

Halo Wars 2 apareceu em um trailer que não mostrou muita coisa, mas serviu para deixar os fãs empolgados. Segundo informações preliminares, o game está ainda mais intuitivo que o anterior e os jogadores poderão conferir um número maior de unidades interagindo na tela ao mesmo tempo. A Microsoft já adiantou que os jogadores do Xbox One poderão competir com os de PC via integração com o Windows 10. O desenvolvimento ficou a cargo da Creative Assembly, os mesmos responsáveis pela franquia *Total War*.



8. THE TECHNOMANCER

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Focus Home Interactive | **Lançamento:** 2016

O jogo é da produtora Spiders, os mesmos caras responsáveis pelo RPG *Bound by Flame* e por *The Testament of Sherlock Holmes*. O game coloca o jogador no papel de Zachariah, um technomante, ou seja, um cara que possui poderes mágicos relacionados às máquinas. Há elementos de RPG e você pode fazer upgrade de habilidades de combate, além de criar novas armas. Na trama, você precisa escapar da perseguição da polícia secreta, que está atrás de Zachariah.

9. GEARS OF WAR 4

Plataforma: XO | **Editora:** Microsoft | **Lançamento:** 2016

Provavelmente, o primeiro grande jogo do X360 foi *Gears of War*, o TPS (jogo de tiro em terceira pessoa) da Epic Games que chegou de mansinho e se tornou uma das IPs mais lucrativas da geração anterior. Após três grandes jogos e um spin-off, a franquia ficou tão associada ao X360 quanto *Halo*. O único problema eram os rumores incessantes de que *Gears of War* poderia se tornar um título multiplataforma, afinal ele pertencia à Epic Games. A solução foi comprar a franquia e colocar um dos novos estúdios para trabalhar na série — e é aí que entra o The Coalition.

Ainda que *Gears of War* seja uma série extremamente conhecida, o novo estúdio não é. Na verdade, o primeiro título lançado por eles foi o remaster dos primeiros jogos da série, mas o resultado final foi animador. Durante a E3 2015, a Microsoft revelou um gameplay de *Gears of War 4* e a impressão que tivemos foi que *Gears* está de volta às suas origens, ou seja, está muito sombrio.

Judgment foi um grande jogo e provavelmente o mais bonito graficamente, porém as reclamações foram especialmente direcionadas para a paleta de cores mais claras e coloridas, abandonando o tom sujo e escuro dos primeiros jogos. Na prévia de *Gears 4*, pudemos constatar que o jogo não permite que o jogador veja muitos passos a sua frente, gerando uma sensação de perigo a cada nova curva no caminho. Os inimigos serão mais violentos e rápidos, qualquer vacilo será fatal. Outro detalhe importante é que Marcus Fenix não deu o menor sinal de sua graça.

Ao final, mais dúvidas do que certezas: quem são os novos personagens? A ameaça ainda permanece sendo unicamente os Locusts? Onde está Marcus Fenix?





10. DARK SOULS III

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Bandai Namco | **Lançamento:** Março/2016

Nenhum outro jogo se adequa melhor à categoria “ame-o ou odeie” do que *Dark Souls*: a franquia da From Software colecionou notas altíssimas em diversos veículos especializados, porém, em contrapartida, também conquistou o desgosto de diversos jogadores por causa de sua dificuldade exagerada. Para os fãs de jogos desafiadores, temos uma boa notícia: *Dark Souls III* manterá essa premissa de levar os jogadores ao desespero por causa de sua dificuldade.

Em entrevista ao site VG24/7, o diretor do game, Hidetaka Miyazaki, disse que tudo em *Dark Souls III* foi construído para “acabar com a vida” do jogador. Palavras bastante ameaçadoras, não? Até mesmo os inimigos estão mais agressivos e ameaçadores, conforme visto nas demos apresentadas pela produtora.

Mas o nível de dificuldade não é o único trunfo que a From Software guardou para criar seu melhor jogo: *Dark Souls III* apresenta um salto gráfico gritante em comparação com seu antecessor. A clássica cena em que um dragão surge e acaba com os inimigos menores ainda está presente, porém, desta vez ao cuspir chamas o jogador será agraciado com a nuvem de poeira, labaredas e partículas do cenário voando na sua cara. Sério, os efeitos de iluminação e partículas estão espetaculares!

Sobre o gameplay, a princípio parece que estamos jogando *Dark Souls II*, porém algumas mudanças são bastante perceptíveis: a barra de agilidade se foi (aquela que é afetada pelo peso das armaduras), deste modo temo a impressão que a movimentação do personagem é mais fluida, assim como os combates. Provavelmente, essas mudanças foram influenciadas pelo desenvolvimento de *Bloodborne*, do PS4.

Por fim, *Dark Souls III* entrega áreas de exploração maiores, porém com mapas menores. A intenção da produtora foi incentivar a exploração e talvez surpreender o jogador. E para os preguiçosos, uma boa notícia: é possível utilizar o Fast Travel desde o início do jogo.

O game foi produzido para ser familiar aos veteranos, mas com um gosto de novidade para fãs do gênero. Não é absurdo imaginar que *Dark Souls* já é um dos maiores RPGs dos jogos eletrônicos e *Dark Souls III* deve posicionar a From Software como um dos principais estúdios de desenvolvimento do mundo.



11. THE LAST GUARDIAN

Plataforma: PS4 | **Editora:** Sony | **Lançamento:** 2016

Nós entendemos perfeitamente o ceticismo dos fãs em crer no lançamento de *The Last Guardian* em 2016. A primeira vez que vimos um anúncio foi na E3 de 2009 — e era para o PS3! Desde então, o jogo passou por todos os tipos de problemas, desde atrasos na produção até ao afastamento de Fumito Ueda do projeto.

Originalmente anunciado para a geração passada dos consles, *The Last Guardian* apresenta elementos estilísticos e de jogabilidade de *Shadow of the Colossus* e *Ico*. A dinâmica do game gira em torno do relacionamento entre um garoto e uma criatura semelhante a um grifo. Ambos deverão trabalhar juntos para resolver puzzles.

Basicamente, você vai correr, pular e escalar muros. Alguns lugares são inacessíveis para o garoto e é aí que o grifo aparece: jogue algum objeto para chamar-lhe a atenção — ou mantenha a criatura entretida em algum canto a fim de não atrapalhar em seus movimentos necessariamente precisos. Mas não pense que tudo se baseia em resolver quebra-cabeças: em alguns momentos, você deve cuidar da criatura alimentando-a ou tratando de ferimentos causados ao longo da aventura.

A notícia ruim é que usuários de PS3 não poderão jogar este título ambicioso: depois de tantos anos em desenvolvimento, a Sony decidiu lançar o game apenas para PS4. A boa notícia é que a Sony assinalou que o game realmente deve ser lançado já no próximo ano sob a batuta da desenvolvedora Gen Design.



12. THUMPER

Plataformas: PC, PS4 | **Editora:** Sony | **Lançamento:** 2016

Thumper é um jogo estranho, talvez dos mais estranhos que já vimos. Trata-se de um game musical em que o jogador deve pressionar os botões se modo a sincronizar com a batida das músicas. Até aí, parece um *Guitar Hero*, mas a estética é muito diferente. É como se o jogador fosse colocado em uma viagem em um trilho sem fim enquanto ouve músicas desconexas e é atingido por cores psicodélicas. É bem experimental. E estamos muito curiosos.

13. MASS EFFECT: ANDROMEDA

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Electronic Arts | Lançamento: 2016

A Bioware sabe que pisou feio na bola com o desfecho de *Mass Effect 3* e talvez isso justifique todo o mistério em torno de *Mass Effect: Andromeda*. É sério: os produtores não revelaram praticamente nada sobre o jogo, exceto por um teaser na E3 2015.

Outro motivo para tanto silêncio é que os produtores ainda não têm mesmo muita coisa para mostrar, visto que *Andromeda* só deve chegar às prateleiras no final de 2016. Ainda assim, algumas informações começam a pipocar pela comunidade de fãs.

O que se sabe é que *Andromeda* não deve ter o comandante Shepard e nem nenhum dos personagens visto na trilogia original. O intuito é distanciar ao máximo o novo game do que fizeram no passado e isso tem uma razão: de acordo com os produtores, a história de Shepard acabou. Deste modo, *Andromeda* se passa anos após a conclusão de *Mass Effect 3* e em uma nova galáxia (Andromeda). Os jogadores poderão explorar mundos totalmente novos como planetas desérticos, oásis alienígenas e cadeias de montanhas intocadas.

A única coisa que teremos da herança da trilogia original são os elementos de gameplay. O próprio nome do jogo não recebeu o número "4" no título justamente para deixar claro que ele não é continuação do anterior. Os produtores ainda explicaram que os elementos de exploração serão mais importantes, e não por acaso será possível pilotar Mako, um veículo de seis rodas que fez aparições no primeiro título da série.

Também vale destacar que o sistema de diálogo entre os personagens será mais dinâmico e há novas formas de interagir com os membros do grupo, ainda que a Bioware não tenha ainda dado detalhes sobre isso. No mar de especulações em que *Andromeda* está afundado, a única certeza é que a Bioware quer dar fôlego novo à sua franquia e parece ter aprendido com os erros do passado.



14. FINAL FANTASY XV

Plataformas: PS4, XO | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

A primeira vez que ouvimos falar deste jogo foi em 2006 e muita coisa mudou desde seu anúncio — até mesmo o próprio título. Quando foi revelado, *Final Fantasy XV* era chamado *Final Fantasy Versus XIII* e seria tratado como parte da mitologia de *Fabula Nova Crystallis*. Provavelmente, a Square Enix se tocou que o jogo tinha pouco em comum com a história de Lightning e sua trupe.

Em *Final Fantasy XV*, temos personagens com traços mais realistas do que qualquer outro *Final Fantasy* já lançado e o sistema de combate baseia-se em ação, tal qual *Kingdom Hearts*. Essa dinâmica é influência direta de Tetsuya Nomura como diretor do projeto. O mundo de jogo é aberto e apresenta ambientes grandes, abertos, com paisagens de tirar o fôlego. Apesar da arte mais realista, *Final Fantasy XV* ainda continua povoado por criaturas fantásticas, como dragões e chocobos.

Na trama, o jogador deve ajudar Noctis a restabelecer o controle de poder entre seu reino e os invasores vindos de Niflheim, que chegaram aos seus domínios em busca de cristais de poder. Após uma experiência de quase morte, Noctis adquire estranhos poderes que o ajudarão a combater seus inimigos.

15. THE LEGEND OF ZELDA

Plataformas: Wii U | Editora: Nintendo | Lançamento: 2016

Apesar de ter poucos detalhes oficiais revelados sobre o próximo *Zelda*, é impossível não estar entusiasmado, pois o pouco que se sabe já é bastante animador. De acordo com Eiji Aonuma, produtor da série, o game terá um mundo aberto à la *The Witcher 3*, que será muito maior que o visto em *Skyward Sword*. Os gráficos estão realmente impressionantes e fazem jus ao que se espera do primeiro *Zelda* produzido em alta definição: ao aproximar a visão, é possível ver detalhes da grama e das pedras próximas.

Por causa do tamanho do mapa, teremos o retorno de Epona como meio de transporte primário. Além disso, Link também poderá usar o arco e flecha, portanto, pode esperar missões parecidas com as de *Ocarina of Time*. O título do Nintendo 64, aliás, parece ser uma boa indicativa do caminho seguido pelo novo game: as cenas ingame revelam um mundo colorido e longe do clima sombrio representado por *Twilight Princess*.

Ao contrário do que se especula, a Nintendo já deixou claro que o novo *Zelda* vai permanecer em desenvolvimento para o Wii U. Mas isso não quer dizer necessariamente que está descartado qualquer lançamento do game para a próxima plataforma da empresa. O que é certo em afirmar é que o game chega ao mercado em 2016 mesmo.



16. KINGDOM HEARTS 3

Plataformas: PS4, XO | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** 2016

O novo game está a pleno vapor, após uma geração inteira sem um grande lançamento. De acordo com Tetsuya Nomura, o time de desenvolvimento está totalmente focado para “surpreender os fãs da série”. Pelo que vimos durante a E3 e pela quantidade de informações que já foram divulgadas, não há porque duvidar.

Temos o retorno do trio Sora, Pateta e Donald, desta vez em uma missão para impedir os planos de uma nova guerra de Keyblades orquestrada por Xehanort. Alguns mundos já foram confirmados no jogo, como o de Rapunzel (*Enrolados*), Big Hero 6, Twilight Town e o Coliseum (*Hercules*). No gameplay, haverá algumas adições interessantes como andar pelas paredes, novas invocações e ataques em grupo. E, sim, as Drive Forms estarão de volta.



17. OUTLAST 2

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** RB | **Lançamento:** 2016

O primeiro *Outlast* era repleto de mistério e tensão, com ação ambientada em um manicômio cheio de seres estranhos e de um perseguidor apavorante. Não por acaso, o título da Red Barrels Games tornou-se cult entre os fãs de horror. Para a sequência, os produtores prometem mais momentos de arrepiar, com novos ambientes, personagens e acontecimentos inesperados. Ele se passa no mesmo universo do primeiro jogo, ou seja, pode esperar novas revelações e ligações com a trama do original.



18. MIGHTY Nº 9

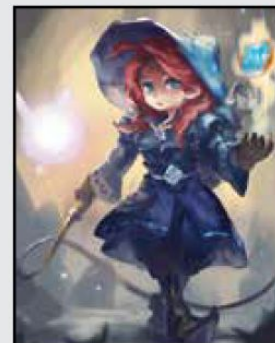
Plataformas: 3DS, PC, PS3, PS4, PSV, X360, XO, Wii U | **Editora:** Deep Silver | **Lançamento:** Fevereiro/2016

Keiji Inafune sempre quis seguir com os jogos da franquia *Mega Man*, mas por razões desconhecidas a Capcom relegou seu mascote ao limbo e isto causou a ruptura entre o mítico desenvolvedor e o estúdio. Em 2013, Inafune deu sua resposta à Capcom com o projeto *Might N°9*, um jogo que tem tudo de *Mega Man*, do estilo artístico ao gameplay. Sério, praticamente não existem diferenças! Mas não acuse Inafune de falta de criatividade ainda: se *N°9* se der bem na plataforma de ação em 2D, quem sabe a Capcom não lança um *Mega Man* após isso, só para rivalizar com o título de Inafune?

19. HEART FORTH, ALICIA

Plataformas: PC, PS4, PSV, Wii U | **Editora:** Chucklefish Games | **Lançamento:** 2016

Este é um daqueles jogos indie feitos mais pela paixão do que pelo dinheiro envolvido. Trata-se de um metroidvania com elementos de RPG: lembra algo de *Castlevania* e *Xenogears*, porém com mecânicas retiradas de jogos modernos. A trama segue a aventura da jovem bruxa que está numa missão para impedir que os deuses destruam sua terra natal. Durante a jornada, é necessário resolver puzzles, enfrentar inimigos e labirintos complicados. Cabe ao jogador conquistar a ajuda de seres mágicos para auxiliar nesta aventura com cara de 16-bit.



20. WE HAPPY FEW

Plataformas: PC, XO | **Editora:** Compulsion Games | **Lançamento:** Junho/2016

O enredo do game da Compulsion é situado numa cidade distópica da Inglaterra dos anos 1960. O lugar é habitado por pessoas viciadas em drogas e em... Máscaras brancas! Parece uma mistura de *V de Vingança*, *Admirável Mundo Novo* e *Bioshock Infinite*. O objetivo é sobreviver aos ataques incessantes desses estranhos moradores, que não encaram estranhos com bons olhos. Você precisará vasculhar casas abandonadas e até corpos, mas não se assuste, apesar da abordagem, o título parece longe de um game de horror que vai trazer pesadelos à noite: o estilo gráfico é cartunesco e a paleta de cores é bem diversificada.



21. CALL OF CTHULHU

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Frogwares | **Lançamento:** 2016
A Frogwares é muito conhecida pelos jogos *The Adventures of Sherlock Holmes*, então, não é exatamente surpreendente o afeto de todo mundo ter ficado curioso quando eles anunciaram que seu próximo game seria inspirado na obra *Call of Cthulhu* (*O Chamado de Cthulhu*), de H.P. Lovecraft. Ele é baseado no também homônimo jogo de tabuleiro, porém com uma pitada de mistério, horror e quebra-cabeças. O projeto é fruto de uma parceria com a Focus Home Interactive, publisher francesa famosa por investir em jogos para PC.



22. THE WALKING DEAD: SEASON 3

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Telltale Games | **Lançamento:** 2016
A Telltale entrou no mapa dos grandes estúdios graças ao sucesso das versões anteriores de *The Walking Dead*, mas a produtora ainda não mostrou tudo o que sabe fazer. É bem verdade que a segunda temporada não foi tão bem-sucedida, mas a Telltale vai apostar no carisma dos personagens, em todo o drama vivido por eles e em puzzles criativos para tornar a terceira temporada um grande lançamento. Se conseguir repetir os acertos da *Season 1* e corrigir os problemas da *Season 2*, ele tem tudo para ser um dos destaques do gênero.



23. CLASS 4

Plataforma: XO | **Editora:** Undead Labs | **Lançamento:** 2016
Class 4 é o codinome que a produtora Undead Labs deu para a sequência do bem-sucedido *State of Decay*. Por ser uma sequência, podemos esperar algumas melhorias significativas, como um mundo aberto maior, mais diversificado e um foco ainda mais marcante no multiplayer. Outro detalhe interessante é que *Class 4* será um dos primeiros MMOs desenvolvidos para o Xbox One. Será que a produtora vai fazer uso da tecnologia da nuvem para melhorar a IA dos inimigos? Até agora, ainda temos poucas respostas.

24. RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

Plataformas: PS4, XO | **Editora:** Capcom | **Lançamento:** Janeiro/2016
A série *Resident Evil* sempre foi considerada o verdadeiro "início" do survival horror, por conta de seu pioneirismo. Mas hoje em dia a franquia anda mais associada ao gênero de ação do que de horror. Uma boa maneira de constatar isso é jogando esse remaster em HD.

No pacote, pode ser encontrado *Resident Evil Zero HD Remaster* e *Resident Evil HD Remaster*, dois clássicos do terror que estão entre os melhores títulos da franquia. Parece que a intenção da Capcom é agradar aos jogadores insatisfeitos com os rumos que *Resident Evil* tomou nos últimos anos. Será?



25. LAST YEAR

Plataforma: PC | **Editora:** James Matthew Wearing | **Lançamento:** 2016
Last Year é um multiplayer online para 6 jogadores simultâneos, com foco em sobrevivência. O grande diferencial é que 5 dos jogadores devem sobreviver, enquanto que um deles desempenha o papel de um serial killer. É como ser jogado no meio de *Sexta-Feira 13* com os amigos. Para sobreviver, é imprescindível cumprir uma série de objetivos. E sim, pode esperar todos os clichês clássicos de filmes de horror, como adolescentes, assassino vestindo máscara, lugares impróprios para férias etc.





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

Plataforma: PC | Editora: NYVE Studios | Lançamento: 2016

Mass Effect e *Mirror's Edge* são inspirações para este thriller psicológico que coloca o jogador em um futuro distópico. Você estará em Eden, uma cidade bastante avançada tecnologicamente, mas que não esconde os traços da decadência da humanidade. Apesar das luzes neon e de todos os equipamentos de sobrevivência, nada conseguiu deter o colapso do qual os residentes de Eden foram vítimas. Sua missão é descobrir meios de sobreviver neste lugar silencioso contra as investidas de estranhas criaturas saídas das sombras.



27. ROUTINE

Plataforma: PC | Editora: Visceral | Lançamento: 2016

Dead Space provou que uma estação espacial pode ser um ambiente de puro terror e desespero. *Routine* quer tomar para si o espaço deixado pelo game da Visceral. Você está em uma base lunar abandonada e deve descobrir o que houve com os outros tripulantes coletando audiotapes, documentos e fitas de vídeo. Os problemas começam quando algo passa a perseguir o jogador. O projeto está em desenvolvimento desde 2012 e o tempo em produção não o tornou desinteressante.

28. THE FOREST

Plataformas: PC, PS4 | Editora: EndNight Games | Lançamento: 2016

The Forest coloca o jogador no meio de uma floresta após um acidente de avião. No local, residem mutantes canibais que o perseguem assim que o sol se põe, mas são pacíficos durante o dia. O ciclo dia/noite é o grande chamariz, pois durante o dia as horas devem ser gastas criando equipamentos para se defender à noite. Entretanto, a EndNight pede que o jogador não seja tão apressado antes de tirar conclusões acerca do comportamento desses canibais noturnos: no primeiro encontro, eles tentam se comunicar com o jogador e durante os combates eles ficam mais preocupados em defender-se do que atacar. O objetivo é fazer você se perguntar se a verdadeira ameaça são as estranhas criaturas ou você mesmo.



29. UMBRELLA CORPS

Plataformas: PC, PS4 | Editora: Capcom | Lançamento: 2016

Umbrella Corps é o *Resident Evil* que ninguém pediu, mas a Capcom vai lançar assim mesmo. Assim como outras tentativas, a Capcom tira o foco do terror para avançar no caminho da ação desenfreada. Aqui, os jogadores encontram um shooter com foco no multiplayer online, com partidas de times contra times no universo de *Resident Evil*. A parte negativa é que ele não conta com uma campanha principal.



30. DEATH'S GAMBIT

Plataforma: PC | Editora: White Rabbit | Lançamento: 2016

O jogo pode ser resumido como a fusão entre *Shadow of the Colossus*, *Super Metroid* e *Castlevania*. Nele, você é um guerreiro que recebe a missão de matar criaturas gigantes em um planeta alienígena de aspecto medieval. Parece muito louca a mistura, não? Mas funciona. Os elementos de RPG de ação garantem que o jogador vai se divertir (e passar raiva) nas mãos dos inúmeros inimigos que inundam o cenário. A pixel art contribui para dar ao game aquela sensação de que ele poderia ter sido um gigante da geração 16-bit.



31. DEAD BY DAYLIGHT

Plataformas: PS4, XO | Editora: Starbreeze | Lançamento: 2016

A premissa aqui é bastante parecida com a de *Last Year*: quatro amigos devem sobreviver às investidas de um assassino. As semelhanças terminam aí, pois o jogo assume perspectiva assimétrica e ambientes bastante escuros que mais se parecem com um dungeon crawler. A desenvolvedora deu um tom mais dark ao game, de modo que as perseguições tornam-se um esconde-esconde mortal. O estúdio Starbreeze é responsável por *Payday 2*, ou seja, pode esperar um foco grande nos tiroteios.



32. THE WALKING DEAD

Plataformas: PS4, XO | Editora: Starbreeze | Lançamento: 2016

Este *The Walking Dead* do estúdio Overkill, lançado pela Starbreeze, se afasta do estilo do jogo homônimo da Telltale, então não vá confundir-lo e se decepcionar na hora da compra. Este aqui é mais voltado para o terror mesmo, com uma história totalmente inédita dentro do universo de *Walking Dead*. O projeto tem consultoria de Robert Kirkman, criador da série, e um dos pontos de destaque é a campanha Co-Op. Mas o que vai chamar mesmo a atenção é o suporte a óculos de realidade virtual que tornam o game em um pesadelo real. Esta é a sua chance de "viver" um apocalipse zumbi.



33. ALLISON ROAD

Plataforma: PC | Editora: Lilith | Lançamento: 2016

O cancelamento de *Silent Hills* foi um dos golpes mais duros que a comunidade gamer já levou em décadas. Mas nem tudo está perdido: um grupo de fãs decidiu continuar o legado deixado pela demo de Hideo Kojima e decidiu criar seu próprio projeto aos moldes do aclamadíssimo *P.T.*: *Allison Road* tem uma casa medonha, puzzles a serem resolvidos, um enredo minimalista e um loop perturbador. Apesar de ter começado como um projeto do Kickstarter, os produtores conseguiram o financiamento, então pode ter certeza que a Lilith não vai cometer o mesmo erro da Konami.



34. KODOKU

Plataformas: PSV, PS4 | Editora: Carnivore | Lançamento: 2016

Kodoku é um título independente do estúdio japonês Carnivore. Nele, você explora uma ilha sinistra em busca de um misterioso livro. O problema é que a ilha está repleta de criaturas do folclore japonês. A arte do jogo é a parte mais interessante: algo mais próximo de um anime. Outra coisa que vai destacar *Kodoku* de outros títulos é o gameplay baseado em stealth: não há armas a serem usadas contra os espíritos. O objetivo é que o jogador, ainda que indefeso, possa passar pelas assombrações com inteligência.



35. THROUGH THE WOODS

Plataforma: PC | Editora: Antagonist | Lançamento: 2016

Você encarna uma jovem mãe em busca de seu filho raptado por uma criatura chamada Old Erik em uma floresta sinistra da Noruega. A princípio, o jogo não parece assustador, mas o estúdio está utilizando truques de luz para garantir alguns momentos de tensão. Uma árvore mal iluminada pode parecer algo grotesco e perigoso no escuro, assim como um galho de árvore pode parecer uma cobra venenosa. A ideia é que a floresta possa parecer tão assustadora quanto possível para uma criança perdida no escuro.



36. DOLLHOUSE

Plataforma: PC | Editora: Creazn | Lançamento: 2016

A história é centrada na mente da detetive Marie, que está tentando descobrir mais sobre seu próprio passado. Quanto mais ela descobre, mais certeza ela tem de que não é quem imaginava ser. O jogo é de suspense em primeira pessoa, em que são apresentadas escolhas ao longo da aventura, que afetam diretamente a narrativa do game. De acordo com os desenvolvedores, o título tem influências de Stephen King e de filmes noir. O objetivo é reviver o terror psicológico, ao invés de jump scares.





37. WHAT REMAINS OF EDITH FINCH

Plataforma: PS4 | Editora: Sony | Lançamento: 2016

Exclusivo para PlayStation 4 e produzido pelos estúdios Santa Mônica em conjunto com a Giant Sparrow, o jogo teve poucas informações divulgadas. Mas podemos adiantar que se trata de uma série de histórias interligadas, cada uma sobre um dos membros da conturbada família Finch, com temas pesados como perda e morte. Os visuais serão sombrios e a trilha sonora adotará uma perspectiva bem depressiva para que o jogador vivencie a história de Edith e descubra porque é ela a única sobrevivente desta família tão peculiar.



39. WORLD OF FINAL FANTASY

Plataformas: PSV, PS4 | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

Não se assuste, o visual infantil e a jogabilidade bem mais simplificada são proposítas. Com *World of Final Fantasy*, a Square Enix quer apresentar sua famosa franquia para os jogadores mais novos mesmo. Tirando isso, muitos elementos de *Final Fantasy* estão presentes, como o sistema de batalhas por ATB (Active Time Battle), personagens com cabelo esquisito e armas desproporcionais. Além de introduzir *Final Fantasy* para a criançada, o game também tem tudo para agradar aos marmanjos graças ao fan-service descarado: espere encontrar localidades de outros jogos da franquia, além de personagens marcantes, como Warrior of Light e Cloud.

41. KINGDOM COME: DELIVERANCE

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Warhorse Studios | Lançamento: 2016

Disposto a ocupar o espaço de RPG mais realista de todos os tempos — e nem estamos falando de gráficos! —, a ideia da Warhorse Studios aqui é criar todo um mundo medieval com riqueza de detalhes, sem apelar para fantasia exagerada. Espere por armas e equipamentos do século XV, além de recriações de castelos reais. Se não quiser ficar doente, você será obrigado a alimentar o personagem e dormir. As armas serão afetadas pelas batalhas e precisarão de reparos constantes, mas pode esquecer confrontos com feiticeiros, gnomos e dragões. Ainda assim, este RPG guarda algumas surpresas interessantes: as decisões afetam as relações com os NPCs (personagens não jogáveis) e fazer inimigos não será uma tarefa difícil.

38. THE HUM: ABDUCTIONS

Plataformas: PC, PS4 | Editora: Totwise | Lançamento: 2016

Você toma o controle de Holly Sanders, uma esposa e mãe que está atrás de respostas sobre o desaparecimento de seu marido. O título é em primeira pessoa e explora um universo sci-fi perturbador. Conforme avança na trama, revelações surpreendentes e terríveis vão se desdortinando. Apesar de todo o pano de fundo, a desenvolvedora parece tentar vender o game como sendo um “filme jogável”. Alguns dos cenários se passam apenas na mente de Holly, enquanto aliens fazem experimentos em seu corpo. A desenvolvedora já confirmou suporte para o Oculus Rift, para garantir sustos adicionais.



40. HORIZON ZERO DAWN

Plataforma: PS4 | Editora: Sony | Lançamento: 2016

A Guerrilla deu um tempo com a franquia *Killzone* para produzir seu primeiro RPG. Nele, acompanhamos a história de Aloy, uma caçadora que precisa sobreviver em um mundo pós-apocalíptico dominado por máquinas semelhantes a dinossauros. Neste mundo, a natureza dominou a paisagem e a humanidade está praticamente extinta, as habilidades de combate são um misto entre *Assassin's Creed* e *The Elder Scrolls*.



42. BRAVELY SECOND: END LAYER

Plataformas: 3DS | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

O game já foi lançado no Japão em abril de 2015 e os fãs ocidentais aguardam ansiosamente pelo lançamento por aqui. A história se passa exatamente dois anos e meio após o final de *Bravely Default* e conta a missão do quarteto Tiz, Magnolia, Yew e Edea para resgatar sua colega Agnes, que foi sequestrada pelo tirano Imperador Oblivion. De acordo com o produtor, Tomoya Asano, o jogo é bem maior do que o anterior e permite que exploração de novas áreas se espalhe pelo reino de Luxendarc.



43. DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Square Enix | Lançamento: Fevereiro/2016

Dois anos após os acontecimentos de *Deus Ex: Human Revolution*, temos uma sociedade dividida entre os aperfeiçoados tecnologicamente e os humanos naturais. Nessa Guerra Civil, acompanhamos como Adam Jensen tenta desvendar uma nova conspiração mundial para acabar com todos os humanos aperfeiçoados. Para ajudar em sua missão, Adam recebe novas melhorias cibernéticas. Assim como em *Human Revolution*, a produtora afirma que o novo game permite vários finais, porém, eles são resultado das escolhas feitas pelo jogador ao longo da aventura.



44. PROJECT SETSUNA

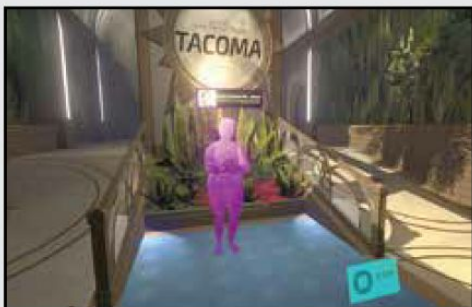
Plataformas: PSV, PS4 | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

Temos aqui uma ode da Square Enix aos fãs de RPG da década de 1990. Na verdade, muitos veículos da mídia especializada já rotularam o título como sucessor espiritual de *Chrono Trigger* por causa do sistema Active Time Battle, a câmera posicionada por cima e o estilo de personagens mais orientais. De acordo com a Square, o jogo terá um roteiro profundo e o sentimento de tristeza é um dos temas recorrentes na história. Não há detalhes adicionais, mas o lançamento não deve demorar muito a ocorrer, visto que os produtores adiantaram durante a Tokyo Game Show 2015 que optaram por um ciclo de desenvolvimento bastante restrito.

45. TACOMA

Plataformas: PC, XO | Editora: Fullbright | Lançamento: 2016

Muito provavelmente você nunca tenha ouvido falar do estúdio Fullbright, afinal, ele desenvolveu apenas um único jogo desde sua criação — o aclamado *Gone Home*, que até ganhou um prêmio de Melhor Debut durante o British Academy of Film and Television Arts 2014. O estúdio foi formado por antigos desenvolvedores que trabalharam em *Bioshock* e é justamente deste arrasa-quarteirão que vem a inspiração para *Tacoma*. O jogo se passa em uma estação lunar com uma estética semelhante ao título da 2K Games. Nesse ambiente de solidão, o jogador deve desvendar mistérios sobre o desaparecimento de pessoas na estação.



46. FACTORIO

Plataforma: PC | Editora: Wube Software | Lançamento: 2016

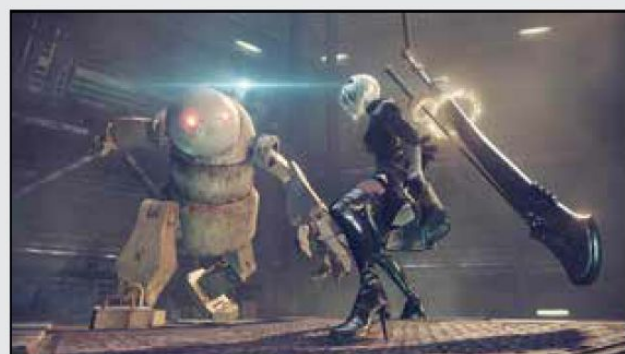
Jogos de gerenciamento e administração estavam ausentes nos últimos anos, mas a Wube Software resolveu ressuscitar o gênero com *Factorio*, um game em que o jogador deve criar e administrar fábricas. Para isso, você deve coletar recursos naturais, pesquisar novas tecnologias e construir estruturas automatizadas. Além disso, é necessário “combater” os seres vivos que tiveram o habitat invadido por sua grande (e poluidora) fábrica. O título mistura elementos de RTS (estratégia em tempo real) e survival com influências claras de *Minecraft*. Você começa com estruturas simples, como trens de carga, e vai evoluindo sua tecnologia até desenvolver drones e exoesqueletos.



47. STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

Plataformas: PS3, PS4 | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

O quinto jogo da série principal *Star Ocean* pode embaralhar a cabeça dos fãs, pois ele é ambientado entre os acontecimentos de *Star Ocean: The Second Story* e *Star Ocean: Till the End of Time* — o segundo e terceiro título, respectivamente. De acordo com a Square, não devemos esperar por mudanças drásticas na série, pois o sistema de batalhas é praticamente idêntico ao de *Last Hope*, ou seja, lutas mano-a-mano. Durante as lutas com chefes, ainda é possível utilizar todo o grupo. A produtora promete algumas melhorias durante os combates e cutscenes mais interativas.



48. NIER: AUTOMATA

Plataforma: PS4 | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

A Square sabe que o primeiro *Nier* não foi tão bem quanto esperado, mas a empresa decidiu dar mais uma chance para a franquia de RPG. Para não decepcionar seus jogadores, ela garante um gameplay melhor, mais cenas de ação e uma trama mais densa. A história se passa após o final do jogo original, retratando uma guerra entre os humanos sobreviventes e máquinas invasoras de outro planeta. O combate é focado em armas brancas, mas ainda há um bom destaque para armas de fogo, o que deve agradar em cheio fãs de *Devil May Cry*.



49. THE KING OF FIGHTERS XIV

Plataforma: PS4 | Editora: SNK | Lançamento: 2016

A SNK sabe que a concorrência com *Street Fighter V* não será das mais fáceis, mas a editora parece preparada para agradar os fãs de jogos de luta. Para isso, ela decidiu optar por gráficos estilizados em 3D, tal como no jogo da Capcom. Alguns lutadores clássicos estarão de volta, como Iori, Kyo, Leona e Chang. Os golpes especiais também prometem ser mais devastadores e decisivos. Até agora, a SNK só confirmou versão para PlayStation 4, o que torna o console da Sony a plataforma oficial dos jogos de luta japoneses.



50. TOM CLANCY'S THE DIVISION

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Ubisoft | Lançamento: Março/2016

The Division é uma cartada corajosa da Ubisoft, pois ao mesmo tempo em que a empresa convida os jogadores a embarcar para sua Nova York aberta em um esquema de sobrevivência, eles apenas poderão desfrutar do título em modo multiplayer. A missão é restaurar a ordem em uma cidade devastada por um misterioso vírus. As condições climáticas são de grande importância para obter vantagem sobre os inimigos infectados. Além deles, é necessário ficar atento aos ataques dos responsáveis pela contaminação. A intenção da empresa é revolucionar os games de mundo aberto: além da necessidade de conexão com a internet, há uma interação com tablets para controlar drones in-game e o mapa é maior do que qualquer outro feito pela empresa.



51. MEGATON RAINFALL

Plataformas: PC, PS4 | Editora: Pentadimensional | Lançamento: 2016

Outro jogo que pode surpreender positivamente na temporada é *Megaton Rainfall*. Trata-se de um título em primeira pessoa que retrata uma invasão alienígena nos moldes de *Guerra dos Mundos*. O grande macete é que o jogador combate essa invasão com superpoderes — sim, você será um super-herói como o Superman. Os prédios ao redor podem ser destruídos com a força de seus punhos, mas derrotar os inimigos não será tão simples assim: para destruí-los é necessário atingi-los em pontos específicos. Para deixar o jogo ainda mais interessante, a produtora dará suporte ao Oculus Rift.

52. PERSONA 5

Plataformas: PS3, PS4 | Editora: Atlus | Lançamento: 2016

Persona retorna em grande estilo após um hiato de oito anos desde *Persona 4*, para PS2. O novo game realiza o sonho de um anime jogável e deve apresentar melhorias no Social Link apresentado nos títulos anteriores. Aqui, acompanhamos um ano na vida de um estudante recém-chegado em Tóquio, que forma um grupo bastante incomum com seus novos amigos para resolver fenômenos paranormais. As batalhas manterão o sistema por turnos e será possível variar entre uso de armas de fogo ou armas brancas para vencer as estranhas criaturas que surgem nas dungeons.



53. HITMAN

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

Hitman: Absolution foi um grande jogo, porém, muita gente reclamou das fases extremamente lineares. Ciente disso, a Square decidiu dar maior liberdade de ação ao jogador, tal como ocorria em *Blood Money*. Em outras palavras, você pode decidir qual o melhor método para eliminar seu alvo. Quer travar um tiroteio ou simular um acidente? Fica a seu critério. Cada fase é como um mini-sandbox e os cerca de 300 NPCs de cada uma delas reagem de formas diferentes às próprias reações do jogador. Outra boa notícia é que o datado sistema de checkpoints foi removido, de modo que o jogador salva seu progresso quando quiser durante as missões.



54. CYBERPUNK 2077

Plataformas: PS4, XO | Editora: CD Projekt Red | Lançamento: 2016

Desde que começou a criar jogos, a CD Projekt não fez nada além de *The Witcher* e a franquia protagonizada por Geralt serviu para mostrar que o estúdio polonês é extremamente competente. Com *Cyberpunk 2077*, a produtora quer alçar voos mais altos e mostrar que sabe fazer mais do que RPGs da Idade Média. Descrito como um RPG de ação, o novo título apresenta um futuro distópico onde a tecnologia de ponta coexiste com a sociedade humana em franca decadência. Ainda que os detalhes da história não tenham sido revelados, sabe-se que ela não será linear e que a customização de personagens será de grande importância para o desenrolar da trama.



55. WORLD OF WARCRAFT LEGION

Plataforma: PC | Editora: Blizzard | Lançamento: Segundo semestre de 2016

A sexta expansão de *World of Warcraft* conta com algumas adições bastante esperadas pelos fãs do MMORPG. A principal é que o level máximo alcançável passa para 110. Uma nova área chamada Broken Isles também será incluída, além de nove dungeons novinhas em folha e duas novas raids.

Mas a grande adição mesmo fica por conta da entrada dos Demon Hunter, uma nova classe de heróis que inicia no level 98 e que conta com apenas duas especializações.

A Blizzard ainda não confirmou data de lançamento, mas seguindo o ciclo de dois anos de desenvolvimento, *World of Warcraft Legion* deve ser lançado no segundo semestre de 2016.





56. ENTER THE GUNGEON

Plataformas: PC, PS4 | **Editora:** Devolver Digital | **Lançamento:** 2016
Este dungeon crawler é o mais visceral que você vai encontrar atualmente: o objetivo é explorar labirintos e masmorras altamente bélicas. Sim, os corredores estão “armados” até os dentes com armas de fogo, explosivos, armadilhas e inimigos numerosos. Para sobreviver, o jogador também tem a seu dispor um arsenal incrível, fazendo com que a passagem pelos ambientes seja marcada por muita morte e destruição. O game tem um aspecto trazido diretamente da era 16-bit e a chuva de tiros e explosões parecem inspiradas pelos clássicos shmups. Este crawler deveria ter sido lançado em 2015, mas a produtora decidiu adiá-lo para otimizar a ação ao máximo.



57. HYRULE WARRIORS LEGENDS

Plataforma: 3DS | **Editora:** Nintendo | **Lançamento:** 2016
Hyrule Warriors ganhará uma versão para o Nintendo 3DS, porém, a Koei Tecmo adiantou que não se trata de um simples port, mas sim um lançamento de respeito. A versão de bolso já chega com todas as DLCs lançadas, a possibilidade de trocar personagens no ar, um novo epílogo com os personagens de *Wind Waker* e a possibilidade de jogar com os personagens Tetra, King Daphnes, Toon Link e outros que ainda serão revelados. O que não deve mudar muita coisa é a jogabilidade, contudo, os produtores não deram detalhes se vão ter de cortar funcionalidades devido às limitações do 3DS.

58. SOUTH PARK: THE FRACTURED BUT WHOLE

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Ubisoft | **Lançamento:** 2016
Novamente, você se junta a Stan, Kyle, Kenny e Cartman em uma aventura de RPG que alopra todo tipo de ícone da cultura pop. A Ubisoft não deu detalhes sobre a aventura, apenas que outro garoto atrapalhado vai antagonizar a turma de Cartman. Ao que parece, o game vai explorar heróis dos quadrinhos que se dedicam a combater o crime nas cidades. A produtora por trás de *Stick of Truth*, a Obsidian, ficou de fora da produção deste game e entregou o bastão para a Ubisoft San Francisco, os mesmos caras que foram responsáveis por *Rocksmith*.



59. DRAGON QUEST XI

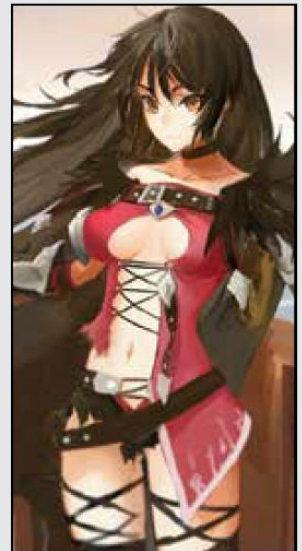
Plataformas: 3DS, PS4 | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** 2016
O 11º título da franquia segue o legado do aclamado RPG da Square Enix, ou seja, áreas enormes a serem exploradas, batalhas por turnos tradicionais e personagens com influências artísticas de Akira Toriyama. O grande destaque são as diferenças entre as versões do PlayStation 4 e do 3DS: enquanto que a plataforma da Sony ganha uma versão com traços mais detalhados graças ao Unreal Engine, a versão de bolso apresenta gráficos em SD (reduzidos ao máximo) em 3D ou em modo 2D com sprites à la geração 16-bit. O jogador poderá escolher qual dos gráficos prefere ao longo do game.



60. TALES OF BERSERIA

Plataformas: PS3, PS4 | **Editora:** Bandai Namco | **Lançamento:** 2016

Temos aqui a parte final das celebrações do 20º aniversário da franquia *Tales of*. Neste jogo, acompanhamos as aventuras da pirata Velvet, uma garota que abandonou a compaixão após um incidente trágico ocorrido três anos antes. Agora, com seu navio e uma tripulação estranha, ela vaga pelas diversas ilhas dominadas pelo reino de Midgard. Cada ilha e continente proporcionam uma variedade incrível de situações climáticas e inimigos diversos. Esta é a primeira vez que uma garota protagoniza um jogo da série *Tales of* e ao que parece ela tem uma personalidade de forte o bastante para deixar qualquer um boquiaberto.





61. YAKUZA 6

Plataforma: PS4 | Editora: Sega | Lançamento: 2016

Yakuza 6 é esperado para chegar ao mercado em 2016 — em princípio, porém, apenas no mercado oriental. Diante do histórico da Sega, as dúvidas sobre um lançamento ocidental no mesmo período são muito grandes. De qualquer modo, o produtor Toshihiro Nagoshi afirmou que pretende implementar novidades no sistema de combate e que a física do game será melhorada com o poderio proporcionado pelo PS4. Para os fãs de cinema oriental, uma surpresa: o ator, diretor e escritor Takeshi Kitano (*The Monster X Strikes Back*, *Taboo*, *Battle Royale*, *Tokyo Eyes*) está envolvido na produção do game.



62. PROJECT CARS 2

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Slightly Mad | Lançamento: 2016

O primeiro *Project Cars* foi um sucesso além das expectativas da Slightly Mad e por isso o estúdio não perdeu tempo em anunciar uma sequência rapidamente. Desta vez, os fãs de corridas automobilísticas poderão desfrutar de mais de 200 pistas espalhadas por 50 regiões, variando entre zonas montanhosas, lamacentas ou cobertas de neve. Ainda de acordo com o estúdio, teremos mais de 200 veículos para a disputa de um ambicioso modo carreira cooperativo. Como isso funciona? Bom, digamos que enquanto você não dirige, pode ocupar o papel de um copiloto ou motorista de revezamento. Parece maçante, mas a produtora garante que está trabalhando em um jeito de fazer todo mundo se divertir.

63. DIGIMON STORY: CYBER SLEUTH

Plataformas: PSV, PS4 | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Fevereiro/2016

Re: Digitize foi uma bola fora da Namco, pois nem sequer chegou perto do Ocidente. Mas a empresa vai compensar essa gafe com o lançamento de *Cyber Sleuth*. Neste jogo, podemos escolher entre um garoto ou uma garota hacker que precisam entrar no Digimundo para descobrir o que está causando as estranhas distorções na rede mundial de computadores. O sistema de batalhas é por turno e bastante dinâmico e intuitivo. O jogo lembra bastante o *Re: Digitize*, porém com um mundo maior a ser explorado e muitos outros digimons para se juntar ao time.



64. TOEJAM & EARL: BACK IN THE GROOVE

Plataforma: PC | Editora: Johnson Voorsanger | Lançamento: 2016

O novo game da dupla ToeJam & Earl ainda não tem data exata para seu lançamento, porém o criador da série Greg Johnson está bastante confiante que consegue lançar o game ainda em 2016. O projeto agora não tem nada a ver com a Sega: o orçamento necessário foi conseguido graças a uma campanha no Kickstarter. O título será uma fanservice aos fãs do antigo game: pode esperar personagens 2D criados em mundos 3D, modelos antigos dos personagens e a clássica Hyper Funk Zone. Entre as novidades estão a inclusão do modo multiplayer online e a possibilidade de jogar com outros personagens, como a mãe de Earl, Lewanda, e o primo de ToeJam, GeekJam.



65. CUPHEAD

Plataformas: PC, XO | Editora: Microsoft | Lançamento: 2016

À primeira vista, parece um daqueles desenhos toscos da década de 1930, mas basta uma olhada mais atenta para constatar que o jogo não tem nada de arcaico. Na verdade este jogo é uma conquista tecnológica da nova geração, pois ele não apenas realiza o sonho de um desenho jogável, como também o faz com honrarias: centenas de coisas ocorrem na tela ao mesmo tempo e os inimigos movem-se de maneira tão natural quanto se estivesse vivos. A trama gira em torno de Cuphead, uma criatura que deve derrotar inúmeros chefões para pagar uma dívida com o diabo.



66. SCALEBOUND

Plataforma: XO | Editora: Microsoft | Lançamento: 2016

Hideki Kamiya desvia-se do caminho de seus jogos anteriores com *Scalebound*, afinal, em vez de focar na ação desenfreada, o produtor está apostando mais no grafismo e em elementos de RPG. O jogo lembra alguns aspectos de *Blue Dragon*, pois o jogador deve controlar um caçador chamado Drew que contém uma ligação estreita com um dragão chamado Thunan. Ambos compartilham a mesma vida e devem explorar o mundo de Draconis enquanto batalham juntos contra os mais diferentes inimigos. Durante os embates com criaturas maiores, Drew pode escalar e atacá-las em um estilo típico de RPG de ação. Por vezes, a ação é tão intensa que o jogo lembra mais um hack'n'slash do que um RPG.





67. MIRROR'S EDGE CATALYST

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Electronic Arts | Lançamento: Maio/2016

Mirror's Edge retorna de maneira surpreendente para contar mais sobre a origem da heroína Faith. O parkour e os ambientes claros que tornaram o primeiro game famoso ainda continuam ali, porém o estúdio Dice traz uma abordagem diferente no novo título: esqueça a linearidade e os corredores apertados e diga olá à maior liberdade de ação e múltiplos caminhos a seguir que chegam ao mesmo fim. Também serão adicionados desafios pontuais para deixar o jogo mais frenético, como corridas contra o tempo e puzzles surpresas. Por fim, a produtora prometeu que a versão final não terá nenhuma tela de loading (carregamento).



68. FABLE LEGENDS

Plataformas: PC, XO | Editora: Microsoft | Lançamento: 2016

Após o controverso *Fable 3*, o estúdio Lionhead sofreu uma reestruturação que acabou afastando o criador da série, Peter Molineux. Mas isto não significou necessariamente a morte da franquia de RPGs, que chega ao mercado com mudanças drásticas: em vez de um herói solitário, o game tem foco no multiplayer online. A ação coloca quatro heróis em diversas missões em Albion, até chegar ao embate decisivo contra um vilão igualmente controlado por um jogador. Ainda que o foco do game seja o multiplayer, a produtora permitirá que jogadores adeptos do singleplayer possam desfrutar do projeto também, pois o computador acaba controlando as ações dos três heróis restantes e do vilão que manipula todos os adversários espalhados pelos cenários.



69. CRACKDOWN 3

Plataforma: XO | Editora: Microsoft | Lançamento: 2016

Tudo gira em torno do poder de processamento de nuvem do Xbox One para gerar as explosões e espetáculos de destruição em massa em tempo real mais impressionantes que você já viu. A ideia é que os efeitos de partículas sejam os mais viscerais jamais criados. Mas isso tem um problema: tais efeitos somente poderão ser vistos por quem jogar este sandbox no modo online. Ainda assim, a Microsoft garante que os jogadores offline não terão de que se queixar: a campanha será muito maior e mais profunda do que as vistas nos dois jogos anteriores.



70. NO MAN'S SKY

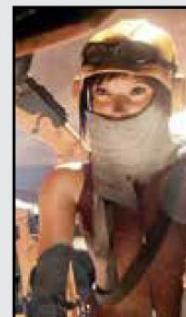
Plataformas: PC, PS4 | Editora: Hello Games | Lançamento: Junho/2016

Jogos comuns de mundo aberto parecerão "antiquados" depois que *No Man's Sky* for lançado: o jogo disponibiliza nada menos que um universo inteiro para o jogador explorar. De acordo com a desenvolvedora, o game pode contar com mais de 18 quintilhões (!!!) de planetas, cada um deles com seu próprio ecossistema e formas de vida. Os momentos de ação estarão garantidos durante as batalhas contra criaturas hostis ou nos combates espaciais à la *Star Wars*.

71. RECORE

Plataforma: XO | Editora: Microsoft | Lançamento: 2016

Além de *Might N° 9*, Keiji Inafune prepara *ReCore*, um título com poucos detalhes revelados, mas que parece ter como tema central a "amizade" entre uma garota e seu robô. O trailer revelado mostra uma garota nômade em um ambiente desértico, seguida de seu robô em forma de cão. Após adentrar uma caverna, a dupla é atacada por um grupo de robôs inimigos e o cachorro se sacrifica para salvá-la. A garota recolhe o orb restante do robô canino e o transfere para outro robô humanoide. Tirando o trailer, foi revelado que o time de desenvolvimento é composto por profissionais que trabalharam em *Metroid Prime*.



72. DEAD ISLAND 2

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Deep Silver | Lançamento: 2016

Além do sol e das belas paisagens de San Francisco e de Los Angeles, o jogador pode esperar muita carnificina no novo *Dead Island*. De acordo com a produtora Yager, a nova ambientação permitiu que eles criassem um mundo de jogo maior e mais interessante. O sistema de combate também é mais visceral, pois os zumbis são menos resistentes aos ataques com armas brancas. Outra boa alteração é a possibilidade de criar e alterar armas em qualquer lugar, em oposição ao primeiro game, que restringia essa possibilidade a um local específico. A intenção é corrigir os erros que decepcionaram os jogadores do primeiro game, mas sem se afastar muito do viés apocalipse zumbi mais realista que a série criou.



73. GHOST RECON WILDLANDS

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Ubisoft | Lançamento: 2016

O cartel de drogas da Bolívia se tornou uma ameaça real aos interesses dos Estados Unidos e, para frear o tráfico internacional de cocaína, o governo americano envia uma unidade de operações especiais chamada Ghosts ao país. O game se distancia dos aparatos futuristas de *Advanced Warfighter* para se aproximar mais do roteiro pé no chão de *Ghost Recon*. Mas as novidades estão garantidas graças à inclusão de um mundo aberto com nove tipos de terrenos diferentes para explorar durante as missões. Além disso, haverá um ciclo dia-noite e variações climáticas que influenciam na efetividade de suas tropas.



74. UNRAVEL

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: EA | Lançamento: 2016

Yarn é uma criatura antropomórfica feita de lã que quer explorar o mundo a seu redor, passando por florestas, montanhas e estradas. Ainda não sabemos muito bem o que a pequena criatura busca, mas o vídeo apresentado deixa claro que este será provavelmente o game de plataforma 2D mais bonito já criado. A mecânica central engloba resolver pequenos puzzles que surgem à frente, mas de acordo com Martin Sahlin, criador do jogo, o game tem mais a ver com viajar e como você interage com os objetos ao redor. Durante a apresentação na última E3, Sahlin não escondeu a emoção por tornar real um projeto feito com tanta dedicação por uma empresa do porte da Electronic Arts.



75. HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Deep Silver | Lançamento: 2016

Homefront (2011) foi uma decepção e isso é um fato. Apesar da premissa inovadora e dos bonitos gráficos, o shooter falhou ao apenas tentar emular mecânicas de *Call of Duty*. Desta vez, a trama se passa na Filadélfia, EUA, e o jogador assume o papel de Ethan Brady, um líder da resistência tentando expulsar os invasores coreanos. O estúdio Dumbster recriou a cidade e deu liberdade para que o jogador a explore livremente, completando missões que encorajam outras pessoas a lutar contra os invasores. Resta torcer que *The Revolution* se afaste do estigma de "cópia descarada" de *Call of Duty*.



76. DAYZ

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: Bohemia | Lançamento: 2016

É preciso esclarecer que *DayZ* já está disponível desde 2013, porém, a Bohemia ainda não finalizou o projeto completamente. Devido às inúmeras reclamações por causa dos bugs e pelo longo tempo em estágio alfa, a desenvolvedora enfim vai lançar a versão final em 2016. Trata-se basicamente daquilo que já conhecemos: um survival de mundo aberto que se passa em meio a um apocalipse zumbi. Os jogadores são livres para agir cooperativamente ou disputar entre si recursos como água, comida e medicamentos. Além da correção de bugs e versões para o PlayStation 4 e o Xbox One, a Bohemia ainda prepara um modo singleplayer como grande novidade.



77. DEAD OR ALIVE XTREME 3

Plataformas: PSV, PS4 | **Editora:** Koei Tecmo | **Lançamento:** Fevereiro/2016

As garotas voluptuosas da Tecmo dão um tempo nos combates e voltam às habituais férias na praia para jogar partidas de vôlei e desfrutar de outros minigames. Tal como no anterior, o novo game foca bastante nas curvas das garotas, inclusive o modo de câmera foi mantido para que os jogadores dêem “aquele” clique indiscreto. Em princípio, a Team Ninja lançará o game apenas no Japão, porém uma petição dos jogadores ocidentais fez o produtor Yosuke Hayashi avaliar a possibilidade do lançamento na América do Norte.



78. DIVINITY: ORIGINAL SIN 2

Plataforma: PC | **Editora:** Larian | **Lançamento:** Final de 2016

A série de RPG cooperativo *Divinity* conta com uma história simples, porém divertida: o ditador Bishop Alexander declara que todos os usuários de feitiçaria são criminosos e devem ser eliminados ou que seus poderes sejam retirados à força. Quatro feiteiros se unem e partem em uma missão para destruir Alexander. O game apresenta novas raças, cada uma com sua habilidade especial (e desvantagens). tem ainda novas skills/poderes e um sistema de relacionamentos amorosos com NPCs. A perspectiva visual continua sendo isométrica, apresentando os ambientes com riqueza de detalhes dos cenários medievais.



79. FINAL FANTASY TYPE-0 ONLINE

Plataforma: Mobile | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** 2016

Fazia algum tempo que um jogo mobile da Square Enix não atraía tanto as atenções como *Type-0 Online*. O jogo se passa no mesmo universo de *Type-0* (originário do PSP), a função multiplayer é bastante semelhante à anterior, porém, a fórmula utilizada é F2P (free to play), com microtransações envolvidas. A jogabilidade conta com elementos de hack'n'slash e, de acordo com a Square Enix, o gameplay é bem simples, de modo que qualquer pessoa possa embarcar na franquia *Final Fantasy*.



80. LEGO WORLDS

Plataforma: PC | **Editora:** Warner | **Lançamento:** 2016

O novo game dos Legos chega ao mercado com um objetivo muito claro: abocanhar a fatia de sandbox infantil criado por *Minecraft*. Para isso, o título conta com a popularidade da marca Lego. Os jogadores ficam livres para criar seu próprio mundo, tal como no jogo concorrente, utilizando peças predefinidas, ou estruturas prontas. Além de construir seus próprios mundos, os jogadores podem personalizar as Mini Figures, desbloquear veículos, e ter uma prévia digital de kits reais de Lego. A versão de Early Access ficou disponível na Steam desde junho, porém o lançamento ocorre apenas em 2016, com todos os bugs devidamente corrigidos.

81. KINGDOM UNDER FIRE II

Plataformas: PC, PS4 | **Editora:** Blueside Phantagram | **Lançamento:** 2016

Cronologicamente, a história aqui se passa após os acontecimentos de *Kingdom Under Fire: Circle of Doom*. Este novo game é uma grande mistura de gêneros — RTS, RPG e MMO —, sendo que a estratégia acaba se sobressaindo. O jogo, aliás, é o primeiro com elementos de RTS (real time strategy) na série desde *Heroes*, de 2005. A campanha narra a disputa entre a Aliança Humana, a Legião Negra e os Enca-blossians pelo controle do continente de Bersia. O destaque fica por conta dos Ecablossians, que são uma nova raça no mundo de *Kingdom Under Fire*.





82. MAFIA III

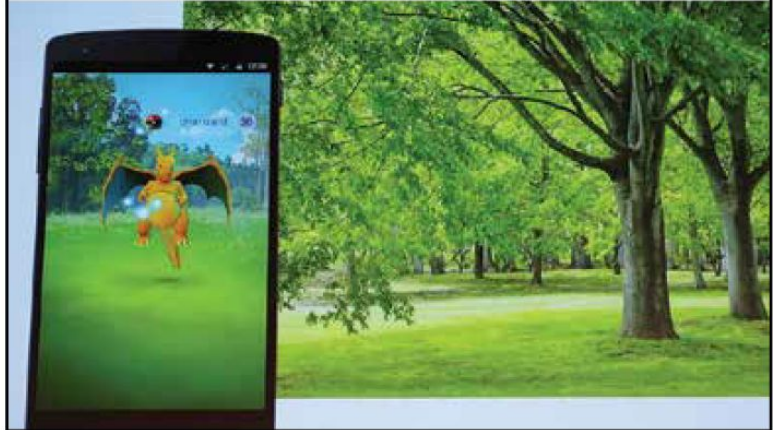
Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** 2K | **Lançamento:** 2016

No terceiro grande título da série, os jogadores assumem o papel do veterano de guerra Lincoln Clay, que busca vingar-se de um grupo de mafiosos que mataram seus antigos amigos. Para isso, Lincoln conta com o auxílio de três aliados: Cassandra, Burke e Vito Scaletta (todos saídos de *Mafia II*). As novidades ficam por conta do novo sistema de cobertura para proteger-se durante os tiroteios e a possibilidade de cumprir missões de modo furtivo: de acordo com o estúdio Hangar 13, os jogadores podem concluir missões sem precisar matar nenhum inimigo.

83. POKÉMON GO

Plataforma: Mobile | **Editora:** Nintendo | **Lançamento:** 2016

Pokémon Go mexe com o desejo antigo de todo fã de Pokémon: ver as criaturas surgindo na vida real. O game mobile trabalha com realidade aumentada para tornar o sonho possível e, graças à tecnologia bluetooth, os jogadores são avisados quando há um Pokémon por perto. Aí, basta o jogador avistá-lo e capturá-lo para usar em batalhas contra outros jogadores próximos. Além disso, os jogadores podem trocar Pokémon ou até se unirem em eventos específicos para lutar contra Pokémon raros que surgirem em determinados locais.



84. METROID PRIME: FEDERATION FORCE

Plataforma: 3DS | **Editora:** Nintendo | **Lançamento:** 2016

Federation Force possui elementos de gameplay similar a *Metroid Prime Hunters*, porém, com um viés mais infantil. Além disso, o jogo tira um pouco o foco de Samus, permitindo que o jogador utilize um soldado da Federação Galáctica. O desenvolvimento ficou a cargo da Next Level Games, os mesmos responsáveis por *Super Mario Strikers*, *Punch-Out* e *Mario Strikers Charged*. Isso explica o novo modo multiplayer chamado Blast Ball, uma espécie de futebol com shooter em primeira pessoa que é completamente maluco. Até o momento, a produtora não deu detalhes sobre a campanha do jogo.



85. NARUTO SHIPPUDEN: ULTIMATE NINJA STORM 4

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Namco Bandai | **Lançamento:** Fevereiro/2016

O primeiro jogo de Naruto para a nova geração não traz muitas mudanças no gameplay em relação a *Ultimate Ninja Storm 3*. Talvez as duas grandes mudanças mesmo sejam a possibilidade de os lutadores andarem pelas paredes enquanto lutam e a troca de personagens no meio do combate, tal como ocorre em *Marvel vs. Capcom 3*. O game cobre os últimos arcos do enredo do mangá, de forma que se não for o último título da franquia, será o último realmente relevante. Ainda não foi divulgado a quantidade de lutadores disponíveis, mas espera-se que mantenha algo próximo dos 80 personagens do jogo anterior.



86. PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** EA | **Lançamento:** Fevereiro/2016

Apesar de o gameplay de *Garden Warfare 2* permanecer praticamente o mesmo do primeiro jogo, a PopCap promete que não vai desapontar os fãs, graças à adição das seis novas classes de personagens e o novo modo de jogo chamado Herbal Assault, que permite até 24 jogadores simultâneos. A boa notícia é que, ao contrário do antecessor, *Garden Warfare 2* não exige conexão com a internet para jogar. Todos os modos de jogo podem ser jogados em singleplayer. O modo campanha retrata a luta das plantas para reconquistar o distrito de Subúrbia, que foi dominado pelos zumbis modificados pelo Dr. Edgar Zombos.





87. SNIPER: GHOST WARRIOR 3

Plataformas: PC, PS4, XO | Editora: CI Games | Lançamento: 2016

Enfim, a franquia *Sniper: Ghost Warrior* é tratada com o peso (e a importância) de um título AAA. Desta vez, o jogo é ambientado nos dias atuais, mostrando o conflito entre três facções rivais e um perigoso distúrbio ocorrendo na Geórgia. O objetivo é evitar uma nova guerra fria contra os russos, mas esta tarefa não será fácil e demanda a morte de alvos específicos. Os produtores desenvolveram o projeto como um sandbox, para torná-lo mais divertido e menos linear do que os antecessores. Esse viés permite que o jogador saia das missões principais para explorar as side-quests, permitindo que o título seja acessível tanto para jogadores hardcore quanto para novatos em “camperagem”.



88. SONIC BOOM: FIRE & ICE

Plataforma: 3DS | Editora: Sega | Lançamento: 2016

Segundo o planejamento inicial, o mais novo jogo do Sonic deveria ter sido lançado em 2015, mas por conta das fortes críticas negativas a *Sonic Boom*, a Sega resolveu adiá-lo para melhorar alguns aspectos do gameplay e dar aquele polimento extra. A novidade fica por conta de Amy se tornar uma personagem jogável, além de Sonic, Tails, Knuckles e Sticks. Outro incremento são os novos poderes baseados nos elementos fogo e gelo, que conferem poderes a cada um dos personagens de acordo com suas próprias habilidades. Sonic, por exemplo, pode usar o poder de fogo para quebrar blocos de gelo, enquanto que o elemento gelo pode ser utilizado para congelar a água e facilitar a travessia em cenários de água.

89. NI-OH

Plataforma: PS4 | Editora: Koei | Lançamento: 2016

Revelado primeiramente em 2004, *Ni-Oh* deveria ter sido lançado junto com o PS3, porém, a Koei acabou adiando o lançamento durante sua fusão com a Tecmo. Foi a penúltima vez que o jogo foi mencionado, pois a companhia o colocou em stand-by sem nem mesmo mencioná-lo durante eventos posteriores. Apenas na Tokyo Game Show 2015 é que a empresa voltou a relacioná-lo em seu calendário de lançamentos. Trata-se basicamente de um título de RPG de ação que coloca o jogador na pele de um samurai em tempos de conflitos sociais no Japão feudal. Agora para PlayStation 4, o game ficou mais “fantasioso”, mostrando lutas contra monstros e criaturas gigantes.



90. STAR FOX ZERO

Plataforma: Wii U | Editora: Nintendo | Lançamento: 2016

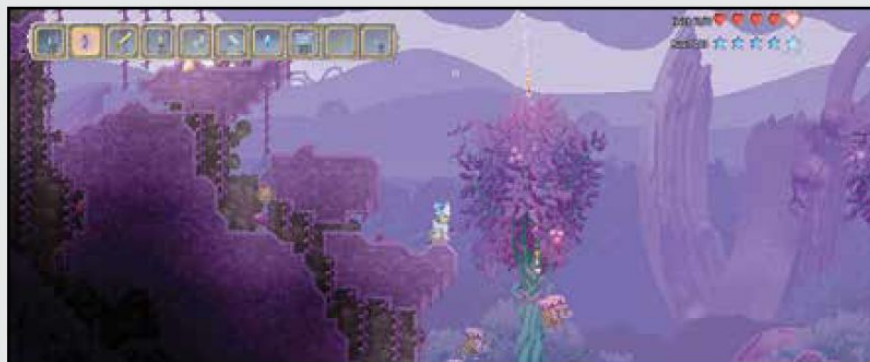
Star Fox andou meio esquecida nos últimos anos, mas a Nintendo traz a série de volta com uma jogabilidade similar a *Star Fox 64*. O jogo é como uma grande homenagem à série, pois também terá o retorno dos companheiros de Fox (Falcom Peppy e Slippy). Além disso, alguns elementos esquecidos também retornam, como a clássica nave Arwing, de *Star Fox 2*. O game tem versões para 3DS e Wii U. No console de mesa, o GamePad permite que o jogador tenha visão do cockpit da nave.



91. TERRARIA: OTHERWORLD

Plataforma: PC | Editora: 505 Games | Lançamento: 2016

Este foi um dos jogos indie mais bem sucedidos da geração passada, então não é nenhuma surpresa que o estúdio Re-Logic esteja preparando uma sequência. De acordo com Andrew Spinksvo, o game terá muito mais estratégia e elementos de RPG do que o antecessor, com uma árvore de habilidades, uma história a ser seguida e algo semelhante a um tower defense. Não se sabe ainda como será essa trama, mas a produtora garante que vai prender os jogadores ainda mais do que o anterior.





92. XCOM 2

Plataformas: PC | **Editora:** 2K | **Lançamento:** Fevereiro/2016

O jogo é ambientado 20 anos após os eventos de *Enemy Unknown*, apresentando um planeta dominado por forças alienígenas e como esses invasores fizeram lavagem cerebral para manter a humanidade bem “passiva”. Neste mundo, o jogador encarna um líder da resistência que tenta livrar o mundo do julgo dos invasores. Durante as missões, os jogadores poderão selecionar missões secundárias pela primeira vez, o que garante muitas horas de gameplay. Outro ponto forte é a customização, que permite ao jogador editar desde o nome do personagem e até mesmo os detalhes das armas utilizadas.



93. THE WITNESS

Plataformas: PC, PS4 | **Editora:** Thekla | **Lançamento:** Janeiro/2016

O game busca inspiração em *The Myst*, de modo que o jogador explora uma ilha livremente resolvendo cerca de 650 puzzles. Mas não pense que será um agradável passeio por um ambiente paradisíaco: os puzzles serão difíceis e quase não existem pistas de como resolvê-los. “A intenção é que o jogador entenda as regras e resolva os enigmas por si próprio”, disse Jonathan Blow, criador do game. Por que você deveria ficar de olho em *The Witness*? Porque ele é produto dos mesmos desenvolvedores por trás de *Braid*, um dos jogos indie mais bem sucedidos da história. Além disso, *Witness* está em desenvolvimento desde 2009, o que significa que Blow teve tempo o suficiente para colocar toda a sua loucura criativa na forma de um projeto desafiante e único.



94. INSIDE

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | **Editora:** Playdead | **Lançamento:** 2016

Esse projeto tem estética, visuais e jogabilidade parecidas com o *Limbo*, mas parece que a Playdead não está se limitando a criar uma repetição do game famoso. *Inside* parece ter mais movimentação do que *Limbo* e, além disso, o jogo é mais barulhento, colorido e até mais claustrofóbico e deprimente. A Playdead não revelou muito do título desde o início de sua produção há oito anos, exceto um trailer durante a E3 do ano passado. Desde então, o projeto é alvo de especulações variadas. A última notícia que tivemos é que de 2016 não passa.



96. BLADE & SOUL

Plataforma: PC | **Editora:** NC Soft | **Lançamento:** 2016

Os MMORPGs coreanos pareciam ter “esfriado”, porém, a NCSoft fez questão de trazer um novo título para o mercado brasileiro para voltar a “aquecer” o gênero. *Blade & Soul* é fortemente inspirado em fantasia e artes marciais, no qual os jogadores criam personagens para cumprir quests no mundo fictício de Qing Gong. O game utiliza um sistema de batalhas em tempo real em que os jogadores realizam combos similares a jogos de luta.

95. HYPER LIGHT DRIFTER

Plataformas: PC, PSV, PS4, XO, Wii U | **Editora:** Heart Machine | **Lançamento:** 2016

O jogo é um action RPG com aspectos da geração 8 e 16-bit, com fortes influências de *Zelda* e *Diablo*. Esse viés possibilitou que o jogo fosse financiado rapidamente através do Kickstarter e ultrapassasse em mais de 20 vezes o valor solicitado pelos produtores. O game acompanha a aventura de Drifter, um jovem que explora um mundo de fantasia para livrar a região de uma ameaça perigosíssima. O roteiro é bem datado, mas a releitura da jornada do herói é enaltecida graças ao visual 16-bit. Na verdade, a produtora Heart Machine criou o projeto idealizando como seria um jogo “perfeito” do Super Nintendo.



97. SHADOW WARRIOR 2

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Devolver Digital | **Lançamento:** 2016

O primeiro *Shadow Warrior* foi lançado em 1997 e tinha todo o jeitão de ser um primo distante de *Doom*. O estúdio Flying Wild Hog quer tirar este estigma da série com uma tardia sequência para a nova geração de videogames. A história é bem básica: um ninja precisa defender o planeta da invasão de um exército demoníaco e, para isso, ele deve usar sua katana e golpes especiais. Os gráficos e o áudio prometem ser o ponto alto, além da jogabilidade em primeira pessoa.





98. BATTLEBORN

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** 2K | **Lançamento:** Maio/2016

O estúdio Gearbox não lança um novo FPS original desde *Borderlands*, de 2009, então, o entusiasmo em torno desta nova IP é mais do que justificado. Temos aqui um multiplayer online com elementos de arena de combate, mas a ideia da desenvolvedora é estreitar a jogatina singleplayer e a multiplayer online, de modo que a estrutura de jogo e seus modos façam o jogador pensar que está permanentemente conectado. A ambientação é uma fantasia espacial, na qual um desastroso evento destruiu a maioria dos planetas e estrelas do universo. Teremos 25 personagens jogáveis, cada um com suas próprias habilidades para que o modo multiplayer não seja repetitivo.



99. OVERWATCH

Plataformas: PC, PS4, XO | **Editora:** Blizzard | **Lançamento:** 2016

Esse jogo da Blizzard promete fazer bonito na próxima temporada. *Overwatch* é um game de tiro em primeira pessoa com foco em multiplayer cooperativo, no qual os jogadores são heróis com habilidades e papéis únicos em seus times durante combates de seis contra seis. O grande macete são as habilidades especiais como agilidade, manipulação climática e força sobre-humana. Ao todo, o jogo tem 21 personagens jogáveis e o objetivo é simples: vencer o time inimigo para ter a supremacia territorial. A Blizzard não descartou colocar personagens de seus outros jogos dentro de *Overwatch* em futuros pacotes de expansão.

100. MARIO & SONIC AT THE RIO 2016 OLYMPIC GAMES

Plataformas: 3DS, Wii U | **Editora:** Nintendo | **Lançamento:** Fevereiro/2016 (Japão)

A cidade do Rio de Janeiro será a sede dos jogos olímpicos de 2016 e, para acompanhar o evento, a Nintendo está preparando um novo jogo licenciado para a franquia *Mario & Sonic*.

Além das tradicionais provas com ginastas e do sempre presente futebol, o jogo conta ainda com as inéditas competições de golfe e rugby.

Novos personagens também integram a trupe de competidores, como Diddy Kong e Nabbit (pela Nintendo) e Rouge e Jet (pela Sega). O gameplay não sofrerá mudanças drásticas, apesar de já terem se passado dois anos desde o último jogo, *Olympic Winter Games*.



E ASSASSIN'S CREED, CALL OF DUTY, PES, FIFA... ▶ Fernando Souza Filho

Deixamos propositalmente de fora do nosso Top 100 para 2016 as franquias tradicionais que sempre lançam seus títulos anuais. Afinal, o que podemos esperar delas?

Assassin's Creed ainda não tem nada 100% confirmado, mas depois de a ação ser ambientada nos Estados Unidos, Caribe, França e Inglaterra, rumores dão conta que o próximo passo é o Japão medieval. Se você olhar com cuidado imagens do prédio da Abstergo nos jogos recentes, vai encontrar nas paredes pôsteres que remetem a títulos da franquia, como a Santa Maria del Fiore (*Assassin's Creed 2*), a catedral de Notre Dame (*Assassin's Creed: Unity*), o relógio Big Ben (*Assassin's Creed Victory*) e uma igreja não identificada que aparentemente se refere *Assassin's Creed 3*. Mas há um último pôster com a imagem de um templo (ou talvez um castelo) aparentemente de origem japonesa. E essa é a primeira pista de que o próximo título pode sim ser ambientado no Oriente.

A segunda pista vem do próprio Alex Hutchinson, diretor de *Assassin's Creed 3*, que em entrevista sobre o futuro da franquia, chegou a dizer para a imprensa europeia que o Japão não seria um cenário legal para um game da série. Porém, recentemente ele voltou atrás e afirmou à imprensa americana que há um "escassez" de games ambientados no Japão — e nós já vimos nisso um indício do que está por vir.

Outra franquia anual clássica é *Call of Duty*, que já se des-



dobrou em *Modern Warfare*, *Advanced Warfare* e *Black Ops*. Em 2014, a Activision informou que os estúdios Infinity Ward, Treyarch e Sledgehammer se revezariam em ciclos de três anos (em vez de dois) para desenvolver cada novo título da série. Portanto, o de 2016 será o 7º feito pela Infinity Ward e o primeiro do ciclo de três anos. Mais novidades em breve.

Já *Pro-Evolution Soccer* não tem um futuro muito definido em termos de lançamento para 2016, uma vez que a Konami quer deixar meio de

lado os consoles (e isso inclui a série *Metal Gear Solid*) e focar nos mobiles. No entanto, o tremendo sucesso do motor gráfico Fox Engine nos PES 2015 e 2016 indica que a série pode ter uma vida mais longa do que se imagina. A primeira pista de que teremos um PES 2017 lançado no segundo semestre de 2016 é que a Konami já adquiriu a licença sobre o torneio Euro 2016, possivelmente já visando o novo game.

O principal rival do PES, no entanto, deve vir mais forte na próxima temporada e promete recuperar o terreno perdido em 2015. A EA investiu forte no *Fifa 16*, lançado recentemente, e pretende voltar ainda mais forte com *Fifa 17*, agendado inicialmente para outubro de 2016. Em recentes entrevistas, produtores da EA deixaram escapar que algumas "opções de design" do game estão sendo repensadas, o que indica que ele devem investir em movimentos ainda mais realistas dos jogadores.

Já jogou os melhores jogos de 2015? Aqui você encontra o seu.



Últimos Lançamentos

- XBOX ONE
- XBOX 360
- PS4
- PS3

A partir de
R\$ 169,90

Jogos para Playstation



A partir de
R\$ 109,90

Jogos para Xbox



A partir de
R\$ 89,90

- twitter: @Walmart_Games
- acesse www.walmart.com.br/egw
- ou ligue 3003-6080

Verifique a classificação Indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 01/01/2016 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site www.walmart.com.br/egw ou pelo tele vendas 3003-6080. 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.

FRIDAY THE 13TH: THE GAME

► Fernando Souza Filho

E AGORA VOCÊ É O JASON!

Com participação do diretor original dos filmes e do ator que fez Jason nos cinemas, game promete ser a experiência mais brutal e sanguinária para quem até hoje é fã da série que fez tanto sucesso nos anos 1980



A série de filmes *Sexta-Feira 13* foi gigante nos anos 1980, mas gerou um game fraquinho em 1986, pro Commodore 64. Três anos mais tarde, saiu outro, desta vez para o NES, considerado até hoje um dos piores de todos os tempos. O tempo passou, outros títulos foram lançados, mas nunca tivemos nada realmente interessante... Até agora! Imagine que um novo jogo da série está sendo desenvolvido por artistas com passagens pela Ubisoft, Activision, EA, Eidos, Microsoft, Bethesda e Sega. Chega de joguinho meia-boca, agora Jason Voorhees vai estrelar coisa de padrão AAA!

Tem mais: além de você poder jogar como Jason, toda a atuação e captura de movimentos do personagem foram feitas por Kane Hodder, ator que fez Jason em nada menos do que quatro filmes da série cinematográfica. E é assim que você vai espreitar suas vítimas, emboscá-las e atacar com uma incrível variedade de modos de ação e crueldade, sendo possível até desbloquear encarnações de Jason dos

anos 1980. É um sonho realizado!

É lógico que o politicamente correto passa longe desse filme e é ainda mais óbvio que apenas pais muito irresponsáveis deixarão menores de idade jogar. Portanto, qualquer mimimi sobre excesso de violência e de nudez será ignorado, afinal,

se está estampado na capa "Proibido para menores de 18 anos" é porque há uma razão para isso.

A volta de Jason para seu próprio jogo é muito bem-vinda, afinal, recentemente o máximo que tivemos dele foi como um lutador de *Mortal Kombat X* — e mesmo

Não seria um legítimo *Sexta-Feira 13* se não tivesse nudez gratuita

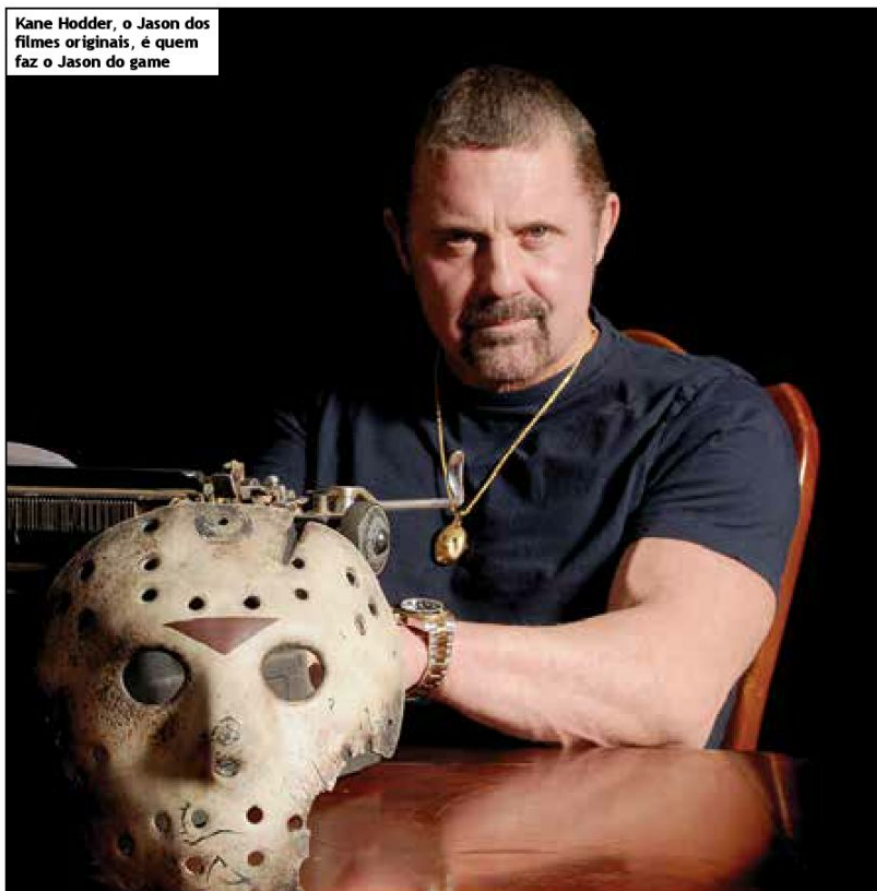




“A entrada de Sean Cunningham no projeto mudou tudo: bastaram algumas reuniões e estávamos com a licença oficial para a franquia de Jason Voorhees”

Ronnie Hobbs

Kane Hodder, o Jason dos filmes originais, é quem faz o Jason do game



assim apenas em um dos pacotes de expansão do game.

Friday the 13th: The Game tem ação em terceira pessoa e multiplayer assimétrico que você pode jogar com mais sete amigos. Imagine que você é o Jason e seus amigos estão naquele clássico acampa-

mento oitentista de Camp Crystal Lake, tentando sobreviver aos seus ataques.

“É o sonho de qualquer filme de terror. Estamos revitalizando a era dos slashers e colocando você no controle de uma ação horivelmente sanguinária”, diz o informe oficial do estúdio Gun Media.



Brutal sim, como nos anos 1980!

O projeto, na verdade, começou como *Slasher Vol. 1: Summer Camp*, cujo enredo era exatamente o mesmo. Aí Sean Cunningham entrou para o grupo. E o que fazer quando o diretor/produtor/escritor de filmes como *Sexta-Feira 13*, *Jason X* e *Freddy vs. Jason* entra para um projeto desses? Simples: troca-se o nome do protagonista de *The Killer* para Jason, passa a chamar o acampamento de Camp Crystal Lake e — pronto! — virou *Sexta-Feira 13*.

“Basicamente, já era o *Sexta-Feira 13*, mas não tínhamos a licença oficial para usar o nome”, explicou o produtor Ronnie Hobbs ao site Engadget. “Mas a entrada de Sean no projeto mudou tudo: bastaram algumas reuniões e estávamos com a licença oficial para a franquia de Jason Voorhees. Eu fiquei particularmente alucinado, pois sempre fui fã da série e toda minha vida eu sonhei em fazer um game de *Sexta-Feira 13*. Foi uma honra muito grande transformar nosso *Summer Camp* no que ele era de fato: *Sexta-Feira 13*!”

FINANCIAMENTO COLETIVO

Feito no motor gráfico Unreal Engine 4, o jogo parece belíssimo mesmo nas primeiras imagens alfa. Por conta disso, o estúdio não quis ficar preso às exigências de grandes editoras, que certamente iriam querer limitações às cenas de sangue e de nudez, que são a alma desse gênero. A solução foi partir para o financiamento coletivo no Kickstarter que, até o fechamento desta edição, já tinha recebido mais de US\$ 823 mil com mais de 12 mil apoiadores.

“Não vamos comprometer aquilo que tornou a série de filmes tão popular. Vamos fazer o jogo do jeito que o fã gosta, vai ser a mais incrível experiência de *Sexta-Feira 13*, com muito sangue e muitas mortes brutais”, completa o informe oficial. 📺



Camp Crystal Lake: como não ter um arrepio ao ver essa placa?



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** Gun Media | **Editora:** Gun Media | **Lançamento:** Segundo semestre de 2016

P.O.L.L.E.N.

► Paula Romano

REALIDADE VIRTUAL EM TITÃ

Produtora da Finlândia aposta tudo em um game em que a VR (realidade virtual) é quem de fato é a protagonista da ação de ficção científica ambientada na maior lua de Saturno: pode já ir preparando o seu novo Oculus Rift



Você está ansioso pela onda de jogos em realidade virtual que está prestes a invadir o mundo dos videogames? Se a resposta é sim, vai gostar de conhecer *P.O.L.L.E.N.*, o primeiro título da produtora finlandesa Mindfield Games, que mistura exploração e a perspectiva em primeira pessoa otimizada para os atuais headsets de realidade virtual.

P.O.L.L.E.N. se passa em Titã, a sexta e maior lua de Saturno e a única no sistema solar com uma atmosfera e mares vastos, capaz de abrigar vida. Inspirado em clássicos da ficção científica como *Solaris* e *2001: Uma Odisseia no Espaço*, a ação começa em uma estação de pesquisa onde você deve investigar o que aconteceu com a tripulação anterior. Toda a estação é completamente interativa e, conforme você progride nesse mundo virtual, vai descobrindo mais segredos sobre o que realmente está acontecendo no local.

“Nós queríamos fazer um jogo de ficção

científica porque nós todos somos grandes fãs do gênero”, disse Olli Sinerma, líder do projeto e co-fundador da Mindfield Games. “Com realidade virtual, em vez de apenas jogar, você pode estar dentro dele como o personagem principal.”

A FORÇA DA REALIDADE VIRTUAL

Como uma série de outros desenvolvedores de realidade virtual, a Mindfield está usando o kit de ferramentas Unity para a criação de *P.O.L.L.E.N.* Este é o software que um grande número de estúdios indies usam para desenvolver jogos em 3D e 2D para PC, consoles e dispositivos móveis.

“A realidade virtual foi uma grande inspiração para nós”, disse Sinerma. “Quando começamos, não havia praticamente ninguém fazendo um jogo focado em realidade virtual. Nesse sentido, nós nos sentíamos como inaugurando uma área totalmente nova para se explorar”.

A Mindfield acredita na realidade virtual,

mas não está esperando que seja apenas isso que chame a atenção para o título. “A prioridade para nós é fazer um grande jogo de exploração”, afirma Olli. “Nós focamos na história do jogo e queremos oferecer um jogo de ficção científica de alto padrão.”

Embora o gênero de *P.O.L.L.E.N.* não seja exatamente novo, o game ganha um frescor por usar a realidade virtual com exploração, com uma mecânica FPS. Uma jogabilidade como essa aumenta a percepção do ambiente ao redor e das possíveis ameaças. Quantas vezes você morreu em um FPS online porque o oponente chegou do seu lado enquanto seu campo de visão estava preso ao espaço na frente da sua arma? Contraste isso com um game em que, como no mundo real, você pode olhar rápido para os lados e ter uma noção muito mais profunda do ambiente ao seu redor. A realidade virtual nos leva por um mundo desconhecido e a exploração parece o encaixe perfeito quando se trata de “entrar no jogo”.

P.O.L.L.E.N. será lançado para PC no início de 2016 com otimização para o Oculus Rift. O game, no entanto, pode ser jogado com o teclado e mouse ou gamepad, com ou sem o Oculus Rift. 



“Queríamos um jogo de ficção científica porque somos grandes fãs do gênero. Com a realidade virtual, em vez de apenas jogar, você pode estar dentro dele”

Olli Sinerma



Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio:** Mindfield Games | **Editora:** Mindfield Games | **Lançamento:** Fevereiro/2016

STAR WARS BATTLEFRONT™

EA



PS4 XBOX ONE

[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.

DICE

LUCASFILM
LIMITED



BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA

► Flávio Ferreira

A INCRÍVEL GUERRA DE 40 MIL

Ambientada no universo fantástico de *Warhammer 40,000*, a batalha entre quatro facções no espaço sideral conta com impressionantes naves gigantescas para customizar do jeito que você quiser: tem até nave mal-assombrada!

Uma grande guerra está ocorrendo no espaço, mais precisamente numa região do universo *Warhammer 40,000* chamada Gothic Sector. Quatro facções enviam naves espaciais de tempos em tempos para a batalha e, a cada tentativa, apenas uma sai vencedora. Assim começa *Battlefleet Gothic: Armada*, game de estratégia que está em fase de desenvolvimento pelo estúdio francês Tindalos Interactive.

Adaptado de um jogo de tabuleiro famoso da Games Workshop, *Battlefleet Gothic: Armada* promete muita ação em tempo real nas batalhas que procuram a dominação da pequena galáxia, que já está devastada depois de tantas guerras. Assim como nos tabuleiros, será exigida muita inteligência e estratégia por parte dos jogadores, o que será crucial para vencer as batalhas e avançar no game.

As quatro facções envolvidas nessa batalha que já dura mais de 20 anos são a Imperium, Chaos Undivided, Orks e Craftworld Eldar, cada uma com suas características e naves próprias. É importante deixar claro que as naves se parecem mais com navios marítimos do que com aeronaves e cada facção possui seu próprio estilo visual, baseado em uma vertente diferente do estilo gótico.

Os desenvolvedores prometem uma enorme variedade de naves para agradar todos os tipos de jogador. Teremos naves parecidas com castelos assombrados e igrejas medievais, bem como algumas que



são monstruosas, rústicas e cheias de caveiras por todos os lados, de acordo com a facção escolhida. Algumas terão aparência mais mágica, outras serão construídas com sucata e cascos de outras e outras ainda serão totalmente focadas no combate, com disparadores por todos os lados.

MINHA NAVE, MINHAS REGRAS

Além de existirem em grande quantidade, as naves serão totalmente customizáveis, pois é possível escolher diversos tipos de peças para equipá-las e levá-las para a guerra. Você pode selecionar sistemas de armamento, de defesa, de apoio e até de

habilidades especiais que estarão disponíveis nas batalhas. Os jogadores poderão contar com um verdadeiro arsenal para tornar suas naves cada vez mais destruídas e resistentes.

Um sistema de experiência também é essencial para conceder promoções às naves sobreviventes das batalhas, melhorando seus equipamentos à medida que avançarem no jogo. Essas “promoções” serão muito importantes, pois deixarão as naves preparadas para as batalhas mais perigosas.

Além da campanha singleplayer, que mudará de acordo com as decisões do jogador e ajudará a desbloquear e atualizar as diversas naves presentes, o game também contará com modos multiplayer, nos quais os jogadores poderão se enfrentar e mostrar quem possui as melhores estratégias.

Como todas essas estratégias podem ser melhoradas e testadas a cada nova partida, o fator replay promete ser muito bem trabalhado nesse game.

Apesar de estar voltada para um público bem específico, a premissa de *Battlefleet Gothic: Armada* parece ser interessante e promete fazer os jogadores gastarem bastante tempo tentando ser os melhores na guerra espacial. 🎮



Plataforma: PC | Estúdio: Tindalos Interactive | Editora: Focus Home Interactive | Lançamento: Março/2016

STAR WARS BATTLEFRONT

EA



por apenas:
R\$279,90

NEED FOR SPEED

TM



Ganhe Bolsa de lixo
automotivo

por apenas:
R\$279,90

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

Televendas
4002-3050

ARSLAN: THE WARRIORS OF LEGEND

► Paula Romano

LIVROS, MANGÁS E GAMES

Escravidão, fanatismo religioso, traição e questões humanitárias se unem em um hack'n slash com mecânicas de *Dynasty Warriors* e uma enorme quantidade de inimigos simultâneos que vão testar a sua concentração



Este é um título de ação tática baseado no épico romance *The Legend Heroic of Arslan*. Originalmente escrito no final dos anos 1980, o livro foi adaptado para mangá e anime inúmeras vezes, tendo ficado mais famoso em uma série de mangá criada pelo ilustrador Hiromu Arakawa (de *Fullmetal Alchemist*).

O enredo traz a história do jovem príncipe herdeiro de Pars, Arslan, e como ele é forçado a sair de seu reino quando seu pai, o rei, é traído, derrotado e seu domínio conquistado por outras tropas inimigas. Arslan e seus companheiros precisam reunir

um exército e lutar contra todas as adversidades para recuperar seu trono.

ESCRavidÃO E FANATISMO

A série aborda questões relacionadas à escravidão, fanatismo religioso, traição e questões humanitárias. A adaptação do jogo combina a jogabilidade em ação tática, hack'n slash, mecânicas da franquia *Dynasty Warriors* e uma grande quantidade de inimigos ao mesmo tempo.

O game apresenta dois personagens: Nar-sus e Elam. O primeiro usa como armas uma espada e uma espécie de cajado, enquanto

o segundo é um expert em arco e flecha. Esses dois guerreiros se juntam a Arslan e Daryun, o protagonista e seu escudeiro. Usando o mesmo estilo visual e dubladores do anime, *Arslan: The Warriors of Legend* coloca o jogador para imergir totalmente em cenas famosas da história original, bem como as batalhas de Arslan e seus aliados.

Existem três tipos diferentes de unidades que os jogadores podem controlar: cavalaria, arqueiros e infantaria. As características diferem entre cada unidade: alguns podem romper os obstáculos, enquanto outros podem ajudar aliados a atacar inimigos distantes. Essas diferenças adicionam um elemento de estratégia à jogabilidade.

Além da edição normal, *Arslan: The Warriors of Legend* será lançado com a versão Treasure Box, que contém um livro oficial de arte, um CD de trilha sonora e um suporte de cristal. Vale lembrar que a versão do jogo para PS3 não será lançada em caixinha: ela terá apenas a versão digital para download.



Plataformas: PS3, PS4, XO | Estúdio: Koei Tecmo | Editora: Koei Tecmo | Lançamento: Fevereiro/2016

PS4

Somente para PlayStation.

UNCHARTED 4

A Thief's End

BENEFÍCIOS DE PRÉ-VENDA BÔNUS MULTIPLAYER

UNCHARTED DRAKE'S FORTUNE SKIN

DESBLOQUEIA A ROUPA
EQUIPADA DO DRAKE.



NAUGHTY DOG POINTS

DINHEIRO PARA LIBERAR
O CONTEÚDO MULTIPLAYER.



GOLDEN WEAPON SKIN

CUSTOMIZA TODAS
AS ARMAS EM OURO.



MULTIPLAYER BOOSTER PACK

HABILITA BOOSTERS PARA
O MODO MULTIPLAYER.



**TODO TESOURO
TEM SEU PREÇO**

**LANÇAMENTO
18-03-2015**

PREÇO SUGERIDO:

R\$199,00

f PlayStationBR i PlayStation_BR t @PlayStation_BR v PlayStationBR w blog.br.playstation.com

© 2015 Sony Computer Entertainment America LLC. UNCHARTED 4: A Thief's End is a trademark of Sony Computer Entertainment America LLC. Created and developed by Naughty Dog, Inc. The Naughty Dog logo is a trademark of Naughty Dog, Inc. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks and PS4 is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

DA VIVA MAIS EM
XO ESTADO PLAY

ATTACK ON TITAN

► Thiago Ávila

COM A CARA DE H. ISAYAMA

Temos aqui um belo anime de terror e fantasia, que chega em breve prometendo muita ação, gráficos de tirar o fôlego e fidelidade à obra original, exibida originalmente em 2013, que traz a assinatura do monstro dos mangás

Attack on Titan é um anime de 2013 criado por Hajime Isayama, famoso artista japonês de mangás. A história fala de seres humanóides denominados titãs, que apareceram há décadas e exterminaram com quase toda a humanidade. Eram criatura enormes e de pouca inteligência que comiam seres humanos por prazer, mas um pequeno grupo de humanos sobreviveu em uma cidade fortificada, com paredes maiores que os titãs.

Durante mais de um século, a cidade permaneceu intacta, até que apareceu um titã colossal que abriu uma fenda em uma das paredes e permitiu a entrada dos titãs menores. Ao testemunhar a morte de sua mãe, o jovem Eren Jaeger e sua irmã adotiva Mikasa Ackerman juraram vingança contra os titãs.

CHUPA, HOMEM-ARANHA!

O game já foi lançado para 3DS sob o título *Humanity in Chains*, mas era repetitivo e possuía câmeras mal posicionadas. A nova versão do game está em fase de produção pela Koei Tecmo e seu produtor Hisashi Koinuma disse na Tokyo Game Show deste ano que essa adaptação será bem diferente da série *Dynasty Warriors*. Segundo ele, todas as batalhas e movimentações no jogo serão aéreas, pois isso o torna diferente do que estamos acostumados.

Os personagens de *Attack on Titan* praticamente voarão na tela, com equipamentos



denominados 3D Maneuver Gear, que farão você parecer o Homem-Aranha balançando com suas teias, mas os combates serão mais estratégicos e direcionados para lutar contra os titãs. Segundo Koinuma, ele quer passar uma impressão de velocidade aos jogadores.

Apesar de *Attack on Titan* pegar alguns elementos da série *Dynasty Warriors*, há uma pequena diferença: tanto o jogador quanto o inimigo estarão sempre em

constante movimento. Na série *Warriors*, o jogador está sempre lutando contra os inimigos, mas também há um elemento tático, como por exemplo, cuidar dos seus aliados. Em *Attack on Titan*, seu aliado pode estar sendo comido vivo e você pode decidir ajudá-lo ou seguir lutando.

Koinuma disse também que a história contará apenas a primeira temporada do anime, exibido em 2013.

Os gráficos serão em estilo cel-shading e estão muito bem trabalhados e fiéis ao anime. Os cenários serão destrutíveis e o jogador terá total liberdade para enfrentar os titãs frente a frente — ou optar por uma tática mais furtiva para derrotá-los. A utilização da 3D Maneuver Gear (a arma dos personagens) permite golpes certos nos braços e nas pernas, antes do ataque final à nuca dos titãs.

Quanto aos titãs, eles podem agarrar o jogador no ar ou esmagá-los no chão. Mas mesmo que seja pego, há uma maneira de escapar, como por exemplo, cortando os dedos do titã, antes que ele o engula vivo. Parece bem promissor, não? 🍷



Esse visual em cel-shading é matador, né não?



Plataformas: PS3, PS4, PSV | Estúdio: Omega Force | Editora: Koei Tecmo | Lançamento: 2016

SPYJINX

► Fernando Souza Filho

JJ ABRAMS É DOS GAMES!

Quando o cara por trás de *Star Wars*, *Star Trek* e *Missão Impossível* decide investir no mundo dos games, pode ter certeza que não vai ser coisa pequena — até porque ele já é fã de jogos há muitos e muitos anos

O nova-iorquino Jeffrey jogava *Infinity Blade* com os filhos quando ficou impressionado com o trabalho do estúdio Chair Entertainment, que desenvolveu o game. Jeffrey começou a pensar então a criar seu próprio jogo. Se fosse outra pessoa qualquer, isso não teria maiores consequências, mas esse Jeffrey é conhecido mundialmente como JJ Abrams, que está por trás de filmes como *Star Trek*, *Star Wars*, *Missão Impossível 3*, *Armageddon*, *Uma Manhã Gloriosa*, *Diabolique*, *Super 8* e seriados como *Lost*, *Alias* e *Fringe*. E foi exatamente assim nasceu o projeto *Spyjinx*.

O jogo é a primeira parceria entre a Chair e a Bad Robot, produtora de cinema do próprio Abrams, e está em fase de desenvolvimento usando o motor gráfico



Abrams dirigindo o ator John Boyega no novo *Star Wars*

Unreal Engine 4. Este também será o primeiro produto de entretenimento interativo assinado por Abrams, que é conhecido mundialmente por seus filmes e seriados do cinema e da TV. O diretor, fã de videogames desde a infância, já havia tentado iniciar um projeto em 2013 com Gabe Newell, da Valve, mas ele acabou não indo pra frente.

“Eu sempre muito fã de videogames, confesso que invejo artistas e roteiristas que trabalham nesse mundo”, disse o próprio Abrams, ao site Games Industry. “Cerca de dois anos atrás, encontrei os gênios da Chair e acertamos para fazer esse projeto, que acabou saindo muito além das nossas expectativas iniciais. Desde então, trabalho junto com eles para ver o game pronto e mal posso esperar a hora de lançá-lo e colocá-lo nas

“Eu sempre muito fã de videogames, confesso que invejo artistas e roteiristas que trabalham nesse mundo”

JJ Abrams

mãos dos jogadores do mundo inteiro.”

O jogo é cercado de mistério (não há sequer imagens oficiais ainda!) e o máximo que o estúdio “entrega” é que se trata de um RPG ambientado no mundo da espionagem internacional. O primeiro beta do projeto deve se tornar público ainda no primeiro semestre de 2016.

“A Bad Robot é extremamente competente em construir personagens marcantes e, como desenvolvedores de games, quisemos usar isso dentro do universo de um jogo”, explicou Donald Mustard, presidente da Chair, também ao Games Industry. “Sabíamos que se juntássemos a isso a nossa experiência no desenvolvimento de jogos, poderíamos criar algo realmente especial, um mundo construído de forma que o jogador tenha todas as ferramentas para modificá-lo, interagir de forma realmente diferente.”



Plataformas: Mobiles, PC | Estúdio: Chair Entertainment | Editora: Epic | Lançamento: 2016

ACABOU A NEGOCIAÇÃO!



 /UBISOFT.BRASIL

You Tube /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 RAINBOW6.COM



TOM CLANCY'S

RAINBOW SIX SIEGE



ELEITO MELHOR SHOOTER DA E3 2015



NIER: AUTOMATA

► Bruno Capozzi

NO MUNDO DOS ANDROIDES

Série cujo anúncio surpreendeu a todos na E3 2015 traz de volta o diretor Yoko Taro e o produtor Yosuke Saito em um enredo ambientado no futuro, quando o planeta precisa se defender da ameaça de androides alienígenas

Não nos restam dúvidas de que a E3 de 2015 foi um evento incrível. Entre remakes lendários e novidades para todos os gostos, foi difícil esconder a alegria após a feira. Para muitos, no entanto, um dos momentos mais interessantes desta edição da Electronic Entertainment Expo chegou como uma surpresa: uma sequência para um dos jogos mais subestimados da geração passada, *Nier*.

Relativamente desconhecido, *Nier* misturava elementos de *The Legend of Zelda*, *Resident Evil*, *Monster Hunter* e até *Gradius* em um caldeirão que parece loucura quando se escuta. Na prática, o título possui uma história comovente, trilha sonora arrasadora e momentos para lá de emocionantes. Desde seu lançamento, o RPG conquistou muita gente, apesar de seu conceito estranho, e passou a ser citado como título cult. Afinal, em um mundo pós-apocalíptico no qual um livro falante te ajuda a destruir um robô gigante feito de caixas de som não pode ser chamado de outra coisa, não é mesmo?

Para alegria dos fãs, *Nier* terá sua sequência lançada em 2016 exclusivamente para o PlayStation 4. Na nova aventura, batizada de *Automata*, o jogador deixa o antigo herói Nier para trás e recebe participantes fresquinhos do forno. Como mostrado no vídeo de gameplay lançado na Paris Games Week 2015, um personagem de aparência feminina mostra todo seu potencial para derrotar seus inimigos. No entanto, foi recentemente revelado pela produtora



Square Enix que o indivíduo em questão, modelo 2B, não é uma mulher e muito menos humana: o protagonista de *Automata* é um androide que além de não possuir gênero definido, é incapaz de demonstrar emoções. Apesar de não revelar de forma clara, as informações levam a crer que o jogo contará com diferentes heróis-robô com personalidades e habilidades distintas.

Esta especulação poderia apimentar o gameplay do novo título, já que seu antecessor não era conhecido pela qualidade de seus combates corpo-a-corpo. Além disto, outro fato que indica a presença de múlti-

plos protagonistas é o enredo do novo jogo. *Automata* acontecerá cronologicamente após os eventos do primeiro *Nier*, em um período no qual a Terra é cenário de uma batalha entre androides que buscam defender o planeta de máquinas alienígenas. É só ligar os pontos.

UM TIME DE FERAS

O novo título em desenvolvimento pela Platinum Games contará também com nomes já conhecidos na franquia. A dupla criadora de *Nier*, Yoko Taro (diretor) e Yosuke Saito (produtor), estão de volta à série. Além disso, o compositor da fantástica trilha sonora do game original, Keiichi Okabe, e o designer de personagens responsável pelos modelos de *Final Fantasy XII* e *XIV*, Akihiko Yoshida, também fazem parte do elenco de produção.

Nier: Automata logo chegará às prateleiras em uma aventura que promete estender a lenda criada por seu antecessor. Conhecido por suas diferentes formas de jogabilidade e enredo fantasioso, o retorno deste universo bizarro foi uma surpresa silenciosa na E3 2015, mas que deverá fazer barulho no ano que vem. 🎮



Essa gata elegante aí na verdade é um androide sem gênero... Seja lá o que isso signifique!



Plataforma: PS4 | Estúdio: Platinum | Editora: Square Enix | Lançamento: 2016

PREY FOR THE GODS

► Bruno Capozzi

COLOSSAIS DEUSES DA NEVE

Com inspiração declarada em *Shadow of the Colossus*, primeiro projeto do estúdio indie californiano No Matter impressiona pela produção caprichada e pela incrível expectativa que já criou nas comunidades de fãs de indie

A popularização dos estúdios independentes fez aumentar o número de jogos que são desenvolvidos atualmente. É fato que, há alguns anos, era mais fácil acompanhar os lançamentos, já que maioria dos títulos estava nas mãos de grandes produtoras e ferramentas de distribuição como o Steam não existiam. Com tanta coisa interessante surgindo em velocidade frenética, fica difícil ficar atento todas novidades bacanas que aparecem no mercado. Mesmo assim, a sorte (ou este preview!) pode fazer jogadores de todo o mundo conhecerem um título promissor que consiga captar a sua atenção imediatamente. *Prey for the Gods* é um raro exemplo de como a sorte pode levar à grandeza.

AS INFLUÊNCIAS SÃO INEGÁVEIS

Atualmente em produção pelo estúdio californiano No Matter, constituído por apenas três desenvolvedores, *Prey for the Gods* conta a história de uma protagonista em busca de respostas para um inverno que ameaça os moradores da ilha em que vive. Para reverter a situação, a personagem deverá destruir os deuses de seu próprio povo e acabar com a estação que põe todos em risco.

Ao primeiro olhar, já se nota semelhanças com o cultuado *Shadow of the Colossus*, de 2005: *Prey for the Gods* possui inimigos enormes que a protagonista terá de escalar para causar dano e eventualmente derrotar. Porém, além das proporções épicas dos deuses, o próprio inverno também será um desafio: a neve e o frio trazem perigos fatais caso a heroína não se proteja adequadamente.

Além da possibilidade de escalar os deuses gigantes que assolam sua terra, a protagonista também terá contato com animais silvestres e com a natureza implacável da ilha. O que foi revelado até agora mostra um arco e flecha como uma das armas disponíveis para a sua defesa, porém, novas opções deverão ser adicionadas ao longo da produção.

Mesmo apresentando referências claras a *Shadow of the Colossus*, o desenvolvedor Brian Parnell afirma que games como *Deus Ex*, *FTL*, *DayZ* e até mesmo *Bloodborne*



foram influências fortes para *Prey for the Gods*. Com inspirações como essas, é de se esperar que o game independente possua forte foco em sobrevivência, dificuldade e mecânicas ligadas à ações com diferentes consequências.

O mais importante, no entanto, é que os desenvolvedores buscam a criação de um mundo imersivo que faça com que os jogadores se envolvam com o título e seu enredo. Para isso, os esforços estão dobrados para criar uma experiência cinematográfica e com aspectos visuais impactantes. De fato, tudo parece épico no futuro jogo, inclusive a liberdade que o jogador terá em suas explorações pela ilha. 🎮



Plataforma: PC | Estúdio: No Matter |
Editora: No Matter | Lançamento: 2016

Ao primeiro olhar, já se nota semelhanças com o cultuado *Shadow of the Colossus*, de 2005: *Prey for the Gods* nos dá inimigos enormes que a protagonista terá de escalar para causar dano e até eventualmente derrotar



RECORE

► Flávio Ferreira

ENTRE HUMANOS E ROBÔS

Novo projeto que envolve Keiji Inafume nos transporta para um mundo pós-apocalíptico dominado por robôs, mas que conta justamente com máquinas inteligentes para ajudar os humanos a voltarem ao poder

Em um mundo onde a humanidade está quase extinta e o planeta inteiro se transformou em um lugar desértico e nada atrativo, duas facções de robôs com alma e vontade própria lutam incessantemente por objetivos contrários. Essa é a premissa básica de *ReCore*, que está em fase de produção pelos estúdios Armature (do Texas, Estados Unidos) e Comcept (do Japão) para Xbox One.

O game nos coloca numa história sobre robôs e humanos, na qual temas como sobrevivência e amizade se misturarão a uma guerra de proporções gigantescas, além de terríveis tempestades de areia, que trarão mudanças de ação o tempo todo. Tudo isso terá direito a personagens desenvolvidos por Keiji Inafume, o criador de *Mega Man* e *Mighty N° 9*, além de diversos produtores que trabalharam em *Metroid: Prime*.

A protagonista dessa trama é Jewel, uma das poucas humanas que ainda vivem na Terra e que luta todos os dias para sobreviver dos diversos perigos que existem em seu tempo. Corajosa e muito determinada, ela se unirá a Mack, um robô que pode assumir diversas formas e faz parte de uma facção que tenta trazer a humanidade de volta ao planeta.

Por sua vez, essa facção possui uma inimiga poderosa, que tenta fazer justamente o contrário: deixar os robôs no comando. Mas esse está longe de ser o único problema que Jewel e Mack enfrentarão em sua aventura, afinal, como o meio ambiente virou um grande deserto, tempestades de areia assolam todos os locais o tempo todo e afetam drasticamente as paisagens, o que promete ser uma das características mais marcantes de *ReCore*.

Os cenários ficarão diferentes depois das tempestades, de forma que os mapas e a jogabilidade mudarão de figura toda hora. O jogador deverá se adaptar a essas mudanças para prosseguir, já que Jewel será a única humana da aventura e nem sempre os robôs poderão ajudá-la a encontrar o caminho certo.

Mesmo assim, as habilidades particulares de Mack também serão bastante úteis. Ele possui um núcleo que se adapta a qualquer corpo de robô, o que mantém sua “alma” intacta mesmo quando seu corpo atual é destruído. Além de torná-lo muito poderoso, isso também poderá trazer novas habilidades ao personagem, o que ajudará o game a se tornar ainda mais dinâmico do que ele parece.

Os personagens foram desenvolvidos por Keiji Inafume, o criador de *Mega Man* e *Mighty N° 9*

A ALIANÇA DOS ROBÔS

Jewel e Mack deverão sobreviver a esse mundo perigoso e aos ataques terríveis e inesperados da facção inimiga, que acontecerão quando menos forem esperados. Eles estarão sempre juntos como dois grandes amigos, além de estarem prontos para proteger um ao outro e até se sacrificarem quando necessário.

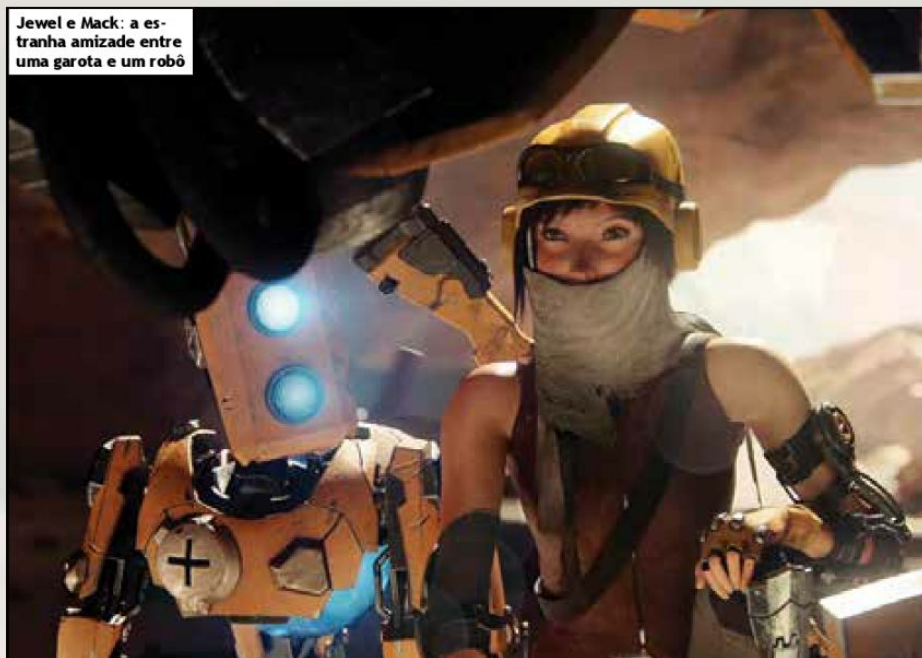
Novos robôs aliados deverão aparecer ao longo do jogo, cada um com alguma habilidade diferente e uma gama nova de possibilidades. Todos serão liderados por Jewel e a auxiliarão em seus objetivos de manter-se viva e salvar a humanidade.

Os desenvolvedores afirmaram que o game foi pensado para a nova geração de consoles, contando com elementos clássicos dos jogos de ação e de aventura. Apesar de pouca coisa ter sido revelada, o game merece atenção e promete ser um dos grandes lançamentos do próximo ano. 



Plataforma: XO | Estúdios: Comcept, Armature | Editora: Microsoft | Lançamento: Abril/2015

Jewel e Mack: a estranha amizade entre uma garota e um robô



NEED FOR SPEED™



VIVA ALÉM DA CORRIDA

Customize seu carro ao máximo e viva a adrenalina das corridas e perseguições noturnas

LEGENDADO EM PORTUGUÊS

PS4 XBOX ONE

[f /Needforspeed](#) [t @_EABrasil](#) [v /EABrasilOficial](#)

10

REQUER CONEXÃO CONSTANTE COM A INTERNET

© 2015 Electronic Arts Inc. EA, o logotipo EA, Need for Speed e o logotipo Need for Speed são denominações comerciais da Electronic Arts Inc. Os nomes, designs e logotipos de todos os produtos são propriedades de seus respectivos titulares e usados sob permissão. Todas as outras marcas comerciais são propriedades de seus respectivos titulares.

GHOST



ALIANÇA E HORDA NO CINEMA

Depois de anos de entra-e-sai de diretores e roteiristas, agora finalmente o filme de *Warcraft* chega em 2016 aos cinemas com produção incrível, um elenco estelar e a esperança de revitalização do grandioso game da Blizzard



Lok'tar Ogar significa “vitória” ou “morte” no idioma dos orcs. A expressão define bem a trajetória de *World of Warcraft*, que deu continuidade ao folclore da franquia. Contando os três episódios da série de estratégia em tempo real, 11 anos do MMORPG e ainda o jogo de cartas *Hearthstone: Heroes of Warcraft*, podemos dizer com certa confiança que o mundo de Azeroth representa um dos folclores mais ricos dos jogos eletrônicos.

Fora dos games, os quadrinhos e livros da autora Christie Golden expandem ainda mais o universo. Cerca de nove anos após seu anúncio, o filme de *Warcraft* está a pouco mais de seis meses de estreia e retornará às origens, lá pelos tempos de *Warcraft: Orcs and Humans*, o pontapé inicial da franquia.

Warcraft: The Beginning — por enquanto tratado apenas como *Warcraft* no Brasil — é ambientado nos primórdios da série, mostrando a fuga dos orcs de Draenor, seu planeta de origem. A chegada da raça ao reino de Azeroth é feita através de um portal e irá abalar a dominância estabeleci-

da pelos humanos em uma guerra sangrenta entre as raças, que aconteceu antes mesmo da formação da Aliança e da Horda como conhecemos hoje.

O longa dará o pontapé inicial na narrativa de *Warcraft* no cinema, recontando a história do evento conhecido como Primeira Guerra, refazendo os passos de Anduin Lothar, que viria a se tornar o herói do lado humano. Durotan, o chefe do clã Frostwolf, será o protagonista do lado dos orcs, embora sua aparição tenha acontecido apenas na expansão atual, *Warlords of Draenor*.

UM ELENCO DE PRIMEIRA

Anduin será vivido por Travis Fimmel, conhecido também por protagonizar a série *Vikings*. Em uma entrevista ao portal Crave Online, ele afirmou nunca ter jogado *Warcraft* por não ser tão fã de jogos, mas disse que seu papel como Ragnar na série do History Channel o ajudou a se preparar para encarnar o papel do protagonista de *Warcraft*. O ator comentou também que as famosas ombreiras gigantes exigiram muito dele nas cenas de combate.

Toby Kebbell viveu o vilão Koba em *Planeta dos Macacos: O Confronto* e assume o manto de Durotan. O ator também não conhecia o game, mas se revelou surpreso ao saber que os “monstros” que interpretaria são bem mais que meros brutamontes.

Um dos grandes vilões, na verdade, será interpretado por Daniel Wu, conhecido astro de filmes chineses, entre eles *A Hora do Acerto* (*New Police Story*), no qual contracenou com Jackie Chan. O ator viverá o papel de Gul'dan, o conhecido bruxo orc que trouxe corrupção à sua raça junto à Legião Ardente. Assim como nos jogos, ele e o mago Medivh, interpretado por Ben Foster (o Anjo de *X-Men: O Confronto Final*), serão os responsáveis por abrir o portal para o reino de Azeroth.

Uma das personagens principais da trama será Garona Halforcen, uma meio-draenei e meio-orc, mas que acredita ser híbrida de humano com orc. Ainda não foi revelado se sua personagem seguirá a origem do jogo ou se será apenas meio-humana, porém terá um papel crucial e incerto nos lados da guerra. A personagem será interpretada



O papel de Garona Halforcen foi feito pela bela Paula Patton

por Paula Patton, de *Missão Impossível – Protocolo Fantasma*.

Quem vê *Warcraft: The Beginning* em sua reta final não imagina como sua jornada foi conturbada. Seu desenvolvimento foi marcado por mudanças na direção, script e até direcionamento. Em seu anúncio, o filme “seria” baseado no primeiro game. Mas em 2007 foi revelado que o filme seria baseado no MMO e traria um novo herói que lutaria contra Thrall, em uma película cheio de ação e batalhas, porém focada apenas na perspectiva da Aliança. Felizmente, tal decisão foi revogada por volta de 2013, após a revelação de quatro artes conceituais na Blizzcon daquele ano. Foi nesse evento que comunicaram que o longa voltaria à perspectiva original.

Tais mudanças também foram influentes na troca de diretores. O primeiro anúncio de lançamento foi marcado para 2009, mas logo foi alterado para 2011, acompanhado do anúncio que Sam Raimi, conhecido pela primeira trilogia do Homem-Aranha nos cinemas, seria o diretor.

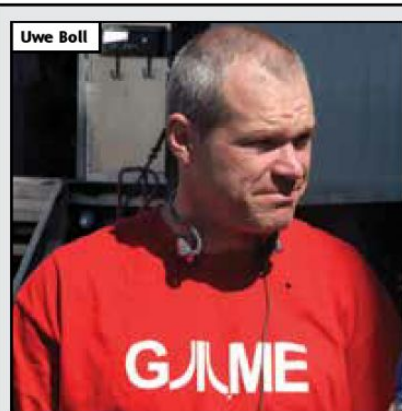
Não apenas o filme não ficou pronto naquele ano, como também perdeu seu diretor. Naquele momento, ele alegou que precisaria focar na produção de outra produção, mas anos mais tarde ele acabou

revelando a verdadeira razão de sua saída: o diretor não sabia que a Blizzard possuía poder de veto ao roteiro e alegou que eles não tinham a intenção de aprová-lo, após a rejeição do script montado pela empresa. Raimi reclamou também que seu escritor Robert Rodat chegou a trabalhar em um novo script para apresentar à empresa, mas a Blizzard não quis aguardar que ficasse pronto. Com isso, a batuta passou para o diretor Duncan Jones em 2013, que também revelou o elenco atual do filme, cujas gravações aconteceram entre janeiro e maio de 2014.

MAS O GAME NÃO VAI TÃO BEM...

Se no cinema as coisas ficaram confusas, no game o cenário também não é muito diferente. A base de jogadores-assinantes de *World of Warcraft* vem caindo e parte disso se deve à febre dos MOBA, popularizados por *League of Legends* e *Dota 2*. A Blizzard não hesitou e lançou o seu próprio MOBA, *Heroes of the Storm*, que entrou forte nessa concorrência — e acaba de anunciar Cho’Gall, figura icônica de *Warcraft II: Tides of Darkness*.

Com mais de 20 anos de história, podemos dizer que *Warcraft* é uma espécie de *Star Wars* que se originou nos games — se



ZOANDO UWE BOLL

Uwe Boll, diretor alemão de cinema conhecido por criar adaptações-bombas de jogos como *Far Cry* e *BloodRayne*, havia apresentado uma oferta para comprar os direitos do filme *Warcraft*. A Blizzard recusou a oferta por causa da fama de Boll. A empresa alegou que uma má adaptação por parte do diretor iria por em risco o futuro do game.

considerarmos sua capacidade de expansão. *Warcraft: The Beginning* está convencendo os fãs de que será épico, a ponto de existir mais hype do que ceticismo em relação à adaptação. O primeiro trailer, também mostrou o potencial do filme de ir contra a maré das (sempre) más adaptações de games.

Se corresponder às expectativas, é provável que *World of Warcraft* consiga um número expressivo de assinaturas reativadas de fãs que já haviam parado de jogar. Uma outra possibilidade é a do título receber uma grande leva de novos assinantes em busca de conhecer mais do passado da franquia, abordados na expansão atual *Warlords of Draenor* ou pela curiosidade em conhecer o universo.

LARGOU O FILHO PRA ATUAR EM WARCRAFT

O ator Daniel Wu, que interpretará Gul’dan, quase não se candidatou ao papel. Por conta de um trato com a esposa Lisa Selesner, ele tiraria um ano fora das câmeras para ajudá-la na criação do filho que estava para nascer. Mas não tem promessa que resista à *Warcraft*.

Ao contar para a esposa que ele iria fazer um teste, sem revelar o filme, ela obviamente ficou furiosa com a quebra da promessa. Mas há um detalhe: ela é uma jogadora ávida do MMO da Blizzard. Nem precisamos dizer que ela mudou de ideia rapidamente após ele ter contado que o filme em questão seria *Warcraft: The Beginning*, não é?

Após as gravações, o ator e sua esposa assistiram uma versão prévia do filme, que pode sofrer edições até seu lançamento. Daniel revelou que sua esposa, como gamer fanática, também achou o longa incrível. Bom sinal!



Daniel e Lisa

VAI DEPENDER DO PÚBLICO

Para qual lado a balança irá cair depende muito da recepção do público. Já foi noticiado que uma remasterização HD de *Warcraft III* pode ser lançada, mas um longa bem-sucedido abre portas para reedições em alta definição dos primeiros games da franquia.

Além das expectativas, apenas uma outra pergunta resta: será que *Warcraft: The Beginning* se limitará apenas a contar as histórias dos jogos ou teremos um “Universo Cinemático de *Warcraft*”, da mesma maneira que a Marvel faz com seus filmes? Vamos aguardar o lançamento o filme em junho de 2016 para obter todas as respostas. 🎮

UMA VIAGEM REAL NO TEMPO

Projeto de estúdio finlandês para o Xbox One promete mexer com nossa cabeça abordando as viagens no tempo em um game cross-mídia que mistura game e série de TV live action com atores famosos de *Game of Thrones* e *X-Men*

Em um primeiro momento, *Quantum Break* parece um negócio meio esquisito: um jogo misturado com série de TV live action, com uma história complexa envolvendo viagens no tempo e assassinatos. Mas o game/série pode ser um pulo à frente no jeito de fazer cultura pop — mais ou menos como a Disney está fazendo com a Marvel, juntando no mesmo e único universo filmes interconectados, quadrinhos e séries de TV.

Mesmo futurista, *Quantum Break* não é exatamente inédito em seu conceito fundamental: *Matrix* já havia apresentado para a nova “geração smartphone” como é ter um produto cross-mídia, com quadrinhos, filmes e games. Mas a obra dos irmãos Wachowski falhou por tornar os produtos coadjuvantes praticamente descartáveis do ponto de vista de importância em compreender o universo, coisa que a Microsoft espera evitar.

A empresa guarda muitos segredos sobre esse jogo exclusivo para Xbox One. Apenas sabemos que o herói Jack Joyce e seu irmão têm certos poderes para manipular o tempo, mas são surpreendidos quando o vilão Paul Serene consegue fazer o mesmo e viaja 17 anos para o futuro. Resultado: ele assassina o irmão de Jack.



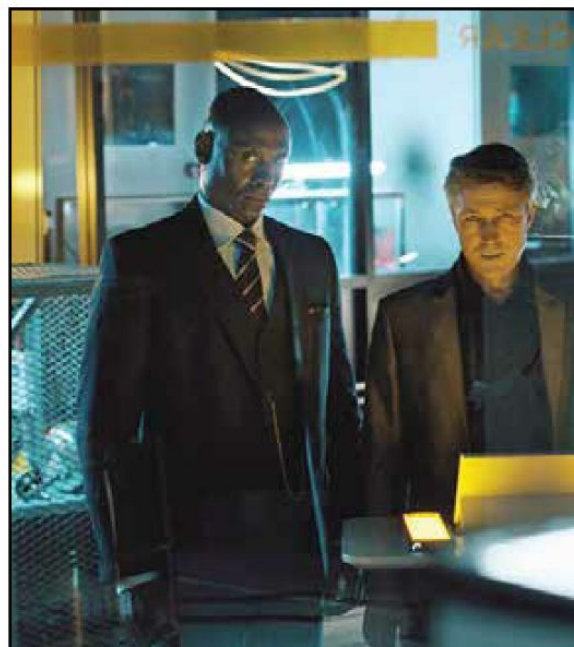
A partir daí, os detalhes revelados a conta-gotas pela Microsoft são escassos. O fato é que *Quantum Break* é mais uma experiência do que um game isolado. A cada trecho do game finalizado, o jogador poderá assistir um episódio da série desbloqueado. Os dois, como você imaginou, são complementares, e assistir a série é fundamental para entender detalhes deixados em aberto no game.

Em outras palavras: se você pretendia

***Quantum Break* é mais uma experiência do que um game isolado. A cada trecho do game finalizado, o jogador poderá assistir um episódio da série desbloqueado**



A mecânica dos embates ainda não está claro, mas que teremos porrada, ah, isso teremos!



Se você pretendia assistir apenas a série de TV, esqueça, porque ela não fará sentido nenhum sem o game, embora não seja difícil de prever longos gameplays somados com capítulos da série

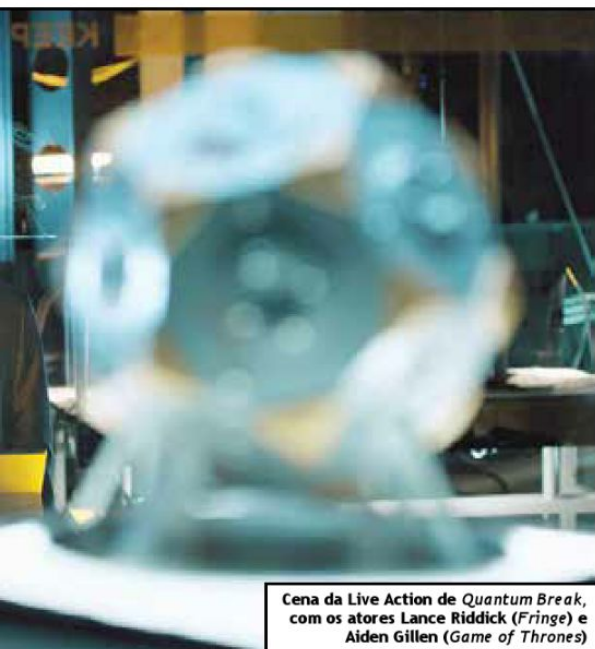
assistir apenas a série de TV, esqueça, porque ela não fará sentido nenhum sem o game, embora não seja difícil de prever longos gameplays somados com capítulos da série com rotas mastigadas disponibilizados diretamente no YouTube.

Segundo informações da Remedy, serão quatro episódios de cerca de 22 minutos liberados ao longo da campanha. Em entrevista ao jornal Metro, Thomas Puha, diretor de mídia da Remedy, afirma que decisões tomadas influenciarão no rumo do jogo e nos episódios live action.

E a série, permanecerá estática? De jeito nenhum: ao final de cada ato do game, o jogador controlará brevemente os vilões, tomará uma decisão que influenciará no episódio da série que você assistir.

Assim como outras iniciativas com a mesma ambição, *Quantum Break* conta com um elenco de astros: Jack é interpretado por Shawn Ashmore (O Homem de Gelo, de *X-Men*), enquanto Aidan Gillen (de séries famosas como *Game of Thrones* e *The Wire*) vive o vilão. Complementam o cast Dominic Monaghan (o Pippin, de *O Senhor dos Anéis*) e Lance Redick (*Fringe*).

Como já está bastante óbvio, o tempo é um fator fundamental no jogo. Durante um evento misterioso que saiu dos trilhos, no meio de pesquisas sobre viagem no tempo desenvolvidas na fictícia Universidade de Riverport (é sempre



Cena da Live Action de *Quantum Break*, com os atores Lance Riddick (*Fringe*) e Aidan Gillen (*Game of Thrones*)



VIAGEM NO TEMPO NO CINEMA: DO MODESTO PRIMER AO CARO 12 MACACOS

Ainda não sabemos inteiramente como funcionarão as mecânicas de viagem no tempo de *Quantum Break*, mas o cinema pode te preparar até para as tramas mais cascaduvas envolvendo jornadas temporais.

Talvez o filme de viagem no tempo mais complexo já concebido seja *Primer*. É um filme simples (o orçamento foi de US\$ 7 mil), de um diretor estreante (que é também formado em Matemática e curte muito filosofia), e envolve três nerds pesquisadores que desenvolvem uma máquina capaz de fazê-los voltar no tempo. Daí pra frente, vemos personagens duplicados, diálogos profundos que metralham termos técnicos e a necessidade de ver o filme pelo menos umas quatro vezes para (tentar) entender.

Outro capaz de detonar mentes e que também virou cult é *Os 12 Macacos*, que conta com astros como Bruce Willis e Brad Pitt no elenco. Na trama, Bruce vive o prisioneiro James Cole, que em 2027 recebe a missão de viajar no passado após um vírus destruir a humanidade. A missão dele envolve recolher informações sobre o vírus e ajudar nas pesquisas de cura. Mas ele volta em 1996, e conhece um louco no asilo (Pitt), suspeito de comandar o grupo terrorista do vírus. O que vemos adiante é uma mistura de predestinação e memórias misturadas com viagens no tempo.



Brução e Bredão em
Os 12 Macacos

Coherence é o último da lista e funciona muito bem como um sucessor espiritual de *Primer*. Da mesma forma, ele é um filme simples, bastante científico em sua concepção e muito complexo. Um grupo de amigos numa casa começa a testemunhar estranhos fenômenos no tempo após a passagem de meteoro no local. Os detalhes de *Coherence* transcendem viagens no tempo e têm muito mais a ver com teorias mais profundas: universos paralelos, entrelaçamento quântico e duplicação molecular.

melhor guardar as surpresas!), os irmãos Joyce ganham poderes de manipulação temporal e utilizam isso para combater o crime, até que entram em rota de colisão com o vilão.

Os combates são uma mistura de golpes, tiros e poder sobre o tempo. Ou uma mistura insana de todos. Durante a ação, o herói pode deixar o tempo mais lento e se

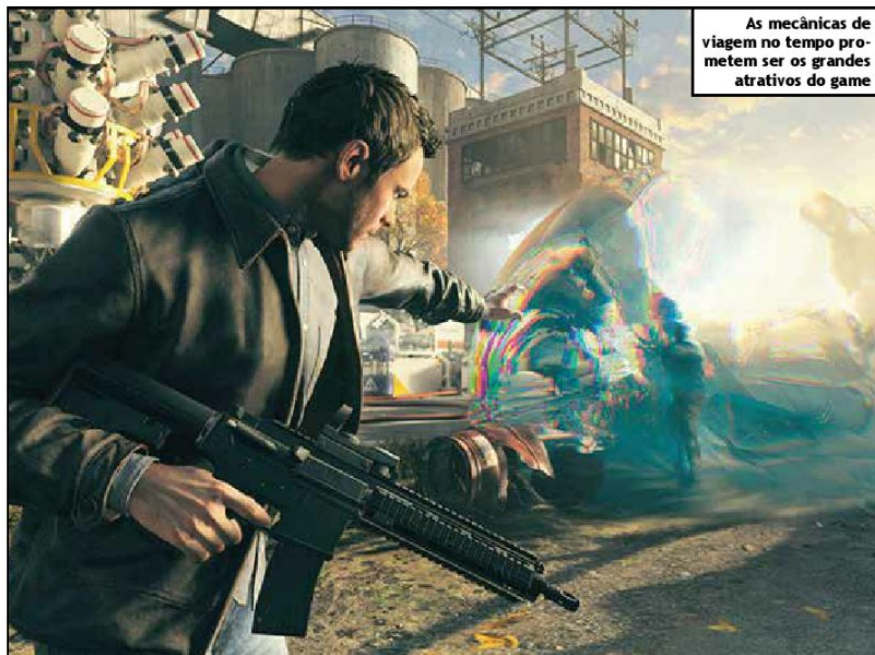
movimentar entre os inimigos, ou se tornar mais rápido para combater com mais eficiência, parar completamente o tempo ou ainda soltar explosões temporais.

E como mudanças no tempo envolvem paradoxos, teremos uma série de finais diferentes em *Quantum Break* — não apenas no game, mas também na série. Em um episódio mostrado pela Remedy,

Os combates são uma mistura de golpes, tiros e poder sobre o tempo. Ou uma mistura de todos

um embate entre mocinho e vilão envolvia a morte de muitos civis, o que poderia ser evitado com decisões diferentes. Durante o episódio, também foi possível ver o tipo de problemas que Jack enfrentará em sua jornada: diversos guardas no encalço do herói tinham roupas especiais para vencer as distorções temporais.

Embora o conjunto de *Quantum Break* pareça ótimo, ainda paira no ar a dúvida se o conjunto será impactante o bastante para nos fazer alternar jogatina com série de TV sem engasgos. Ou ainda se a experiência completa possa causar realmente uma ruptura no mercado de games/séries — e nesse cenário não é difícil imaginar a Netflix lançando games em sua plataforma através de SmartTVs ou algo assim. Felizmente, abril é logo ali. 



As mecânicas de viagem no tempo prometem ser os grandes atrativos do game



Plataforma: XO | Estúdio: Remedy Entertainment | Editora: Microsoft | Lançamento: Abril/2016

AS HQs NUNCA MAIS SERÃO AS MESMAS!



MINECRAFT COMICS COLEÇÃO 1

COLETÂNEA DAS 3 PRIMEIRAS EDIÇÕES DE MINECRAFT COMICS: SÃO 184 PÁGS. COM 3 HISTÓRIAS COMPLETAS:

- A LENDA DE HEROBRINE
- O SEGREDO DO TEMPLO
- O ZUMBI MUTANTE



MINECRAFT COMICS COLEÇÃO 2

COLETÂNEA DAS EDIÇÕES 4, 5 E 6 DE MINECRAFT COMICS: SÃO 152 PÁGS. COM 3 HISTÓRIAS COMPLETAS:

- A INVASÃO DAS ARANHAS MUTANTES
- A BATALHA DA HYDRA
- CAPITÃO OSSO E OS PIRATAS FANTASMAS



MINECRAFT COMICS #1



MINECRAFT COMICS #2



MINECRAFT COMICS #3



MINECRAFT COMICS #4



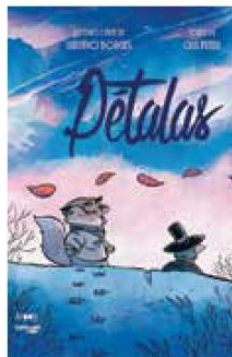
MINECRAFT COMICS #5



MINECRAFT COMICS #6



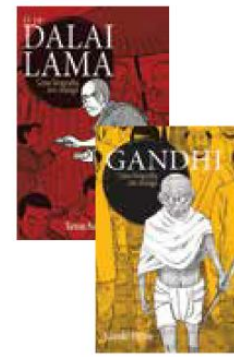
321 FAST COMICS



PÉTALAS



A SAMURAI



MANGÁS BIOGRÁFICOS

Você encontra os lançamentos da Tambor Quadrinhos nas bancas e livrarias de sua cidade

TAMBOR
QUADRINHOS

A ARTE DE CONTA HISTÓRIAS E EMOCIONAR PESSOAS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES EM SUA CIDADE, ACESSE

popster
.com.br

I.A., HIPERREALISMO E ÉTICA

O diretor David Cage conseguiu imensa repercussão com o drama interativo *Heavy Rain*, se empolgou, pegou um filminho de demonstração sobre uma androide “humanizada” e transformou em um game de primeira grandeza



O que você faria se encontrasse essa androide na rua? Pediria em casamento?

Se a robótica se desenvolve a ponto de um androide ser “auto-consciente” e ter sentimentos, o ser humano ainda tem direito sobre a existência de sua criação? Este é o questionamento central de onde parte *Detroit: Become Human*. O destaque fica para a questão moral e emocional em torno das consequências de uma I.A. (Inteligência Artificial) chegar ao ponto de alcançar consciência.

A desenvolvedora Quantic Dream tem um histórico de trazer uma temática existencial para o mundo dos jogos. David Cage, o diretor, já se pronunciou quanto ao seu apreço pela união do cinema com os videogames, reiterando sua veia dramática na área. Seus jogos são caracterizados como narrativas interativas, nas quais a jogabilidade é apenas mais um aliado da história do que um elemento prioritário.

Detroit: Become Human conta a história de Kara, uma androide diferenciada em sua produção em série. Os robôs devem ser programados de maneira estrita, com funcionalidades específicas e função acessória ao ser humano, sem vontade própria nem sentimentos. Kara foge desse padrão ainda

na sua construção, emocionando-se com o momento em que é criada. O protocolo determina que tais sujeitos devem ser destruídos antes mesmo que saiam da fábrica, porém, seu pedido emocionado deixou o funcionário sem coragem para eliminá-la. Secretamente, ele deixa que ela vá para o mercado. A partir daí, o drama começa.

O trailer de lançamento mostra o slogan “Detroit: Android City” em um grande out-

door. A metrópole de Detroit, no norte dos Estados Unidos, é extremamente populosa e desenvolvida, já tendo sido considerada o centro automotivo do mundo. Do meio do século 20 para os dias de hoje, esse status e a densidade populacional caíram consideravelmente. O ambiente de desenvolvimento material e intelectual misturado com o ar decadente das ferragens abandonadas, dá o tom da narrativa.



Este é o processo inicial da criação da androide

A história da androide que adquire consciência era para ser apenas uma demo, mas foi impossível conter o hype

Uma sub-área da I.A. e da Robótica Cognitiva é a Consciência Artificial (ou Consciência Sintética). A união da Computação com a Neurociência tenta determinar o que é consciência e como ela pode ser produzida em laboratório, ou mesmo emulada. Considerando o cérebro como um sistema que computa, teoriza-se que é possível criar tipos de computação que capturem a organização abstrata de outro sistema. Se a consciência for um processo computacional do cérebro, uma máquina que imite o próprio cérebro humano seria capaz de reproduzir o que chamamos de “consciência”.

A FORÇA DE DAVID CAGE

Cage acredita que o futuro dos videogames está nos sentimentos que eles evocam. Sua carreira artística se iniciou na música, compondo trilhas sonoras em uma empresa fundada por ele mesmo. Depois de alguns anos, migrou para os videogames, criando em 1997 a Quantic Dream. Desde os primórdios, a empresa tinha foco em narrativas intensas e propostas ousadas.

Omikron: The Nomad Soul marca sua estreia na produção, em 1999, com uma ambientação em cidade futurística, temática de transferência de mentes para outros corpos e clima de mistério e crimes. O gênero misturava aventura, tiro em primeira pessoa, puzzle e luta. Infelizmente, a empreitada não obteve sucesso comercial, com apenas um lançamento para PC, pois versões para consoles foram canceladas.

Indigo Prophecy (ou *Fahrenheit*, título com o qual foi lançado na Europa) é o desenvolvimento da proposta de drama

interativo. Lançado em 2005, discute como um homem pode cometer assassinatos sem ter consciência do fato.

Já em 2010, *Heavy Rain* foi o amadurecimento da empresa e seu gênero carro-chefe, o drama interativo. Com uma trama de investigação sobre assassinato em série, não existem muitos elementos sobrenaturais no enredo. Controlando quatro personagens envolvidos de maneira distinta nos crimes, é possível ler o pensamento de cada um e decidir as ações a serem tomadas. Apesar dos muitos finais disponíveis, Cage já afirmou que seu objetivo era de que cada jogador experimentasse a narrativa apenas uma vez, vivendo aquela história e suas consequências únicas.

Com o sucesso comercial e de crítica de *Heavy Rain*, em 2013, a Quantic Dream lançou *Beyond: Two Souls*. Investindo pesado em seu novo empreendimento, a empresa contrata a atriz Ellen Page para interpretar a protagonista com um sistema avançado de reconhecimento facial. A narrativa ousa com a não-linearidade. A temática envolve questões de vida, morte e continuidade pós-morte.

Em todos os títulos da empresa existe um foco na experiência emocional. A jogabilidade envolve muitos QTEs (Quick Time Events) e não possui barra de energia ou vidas, aproximando-se ao máximo de uma imersão cinematográfica. Outra característica muito presente é a decisão do jogador afetar o decorrer da narrativa e, consequentemente, seu desfecho. A ausência das vidas leva a consequências curiosas: ou um game over inesperado, como em *Indigo Prophecy*, ou como no caso de *Heavy Rain*



DEMO QUE VIRA JOGO

Detroit: Become Human é consequência de um filme curta-metragem da Quantic Dream que não tinha pretensão de virar jogo. Ele servia como demo técnica para explorar as possibilidades do console em 2012 e era renderizado em tempo real por um PlayStation 3.

O filme mostrava o momento de fabricação da androide Kara, em que ela desenvolve consciência e manifesta sentimentos humanos. O apelo emocional da trama gerou uma certa hype entre os gamers. Cage então decidiu que o material merecia um jogo completo.

em que se controla quatro personagens, a morte de um ou mais deixa a continuidade do jogo na mão dos restantes.

O QUE ESPERA DE DETROIT?

Detroit: Become Human certamente será tão ambicioso quanto seus predecessores. Uma das preocupações de Cage sempre foi explorar intensamente as potencialidades técnicas do hardware utilizado. Então, também é certo esperar o máximo possível de realismo nos gráficos, especialmente nas expressões faciais, trazendo o lado cinematográfico à tona. Isso deve servir de aliado a uma história com forte carga dramática, a existência consciente da androide Kara, em que decisões do jogador levantam questões morais.

Existem críticas ao modo de pensar de David Cage, que prioriza a narrativa sobre a jogabilidade, e também se diz que o produto final não alcança o nível das expectativas geradas. Mas é impossível não dar crédito ao fato de que existe uma evolução em cada título.



Os androides ficam assim, numa vitrine: basta você escolher o seu



Plataforma: PS4 | Estúdio: Quantic Dream | Editora: Sony | Lançamento: 2016

PESADELO QUE VEM DO PIAUÍ

Estúdio piauiense transforma uma lenda regional de terror em um point'n'click instigante, que coloca seu medo mais íntimo dentro de um cenário bucólico do interior nordestino, que obviamente está conquistando os gringos

Aos poucos, o mercado brasileiro começa a ver pipocarem projetos baseados no folclore nacional.

A bola da vez é *The Last Night Mary* — *A Lenda do Cabeça de Cuiá*, feito pelo estúdio Submersivo, do Piauí. Trata-se da história de Crispim, garoto que morava às margens do rio Parnaíba e que foi amaldiçoado pela própria mãe a vagar pela beira do rio para sempre.

A maldição também transformou sua cabeça em uma espécie de cuiá e ele só voltaria ao normal quando fizesse sexo com “sete Marias virgens”. Por causa dessa lenda, na vida real muitas garotas evitavam lavar as roupas às margens do Rio Parnaíba.

Conversamos com o diretor de criação e arte da Submersivo Game para conhecer um pouco mais sobre o game.

EGW: Como surgiu essa produtora e há quanto tempo é atuante?

Décio Oliveira: O estúdio surgiu pela vontade comum de alguns amigos em fazer jogos que gostaríamos de jogar. Eu e o Ruhan Bello [programador] já nos conhecíamos desde a adolescência, então, depois de ter minha primeira experiência com Game Jams [evento competitivo], e depois de ter participado de um jogo importante, o *Cangaço* [Sertão Games], resolvi que poderia produzir finalmente meus próprios jogos. Falei com o Ruhan e mais alguns amigos de vários cursos da Universidade Federal do Piauí, principalmente de Artes Visuais, e fundamos o estúdio no final de 2013.

O Brasil tem se destacado cada vez mais no mercado de indies. Títulos mais recentes como *Chroma Squad*, *Toren*, *Tcheco* e *Odallus* têm ganhado atenção do público e da mídia especializada. Onde o seu jogo se encaixa neste mercado?

O nosso jogo é bastante carregado culturalmente, tendo uma pegada regional — não só nordestina, mas piauiense, como pode ser notado pela casa de taipa, e seus utensílios, que são elementos típicos do interior do Piauí. E tem a mata dos cocais, é claro, com árvores símbolo

da região meio-norte do Nordeste, como é o caso da carnaúba. Com isso e com ajuda de uma ambientação construída para o terror, acreditamos ter uma fórmula que poderia instigar novos olhares para um videogame.

Cabeça de Cuiá é uma criatura folclórica brasileira. Por que a escolheram como temática do jogo?

Sempre tive vontade de trabalhar com temas regionais, pois são tão ricos quanto qualquer cultura nórdica ou nipônica — só precisamos mesmo divulgar melhor a nossa cultura. Já havíamos decidido que produziríamos um jogo de terror, o próximo passo seria escolher uma lenda. Como o Cabeça de Cuiá é uma das figu-



O terror psicológico é o grande atrativo do game



“O nosso jogo é bastante carregado culturalmente, tendo uma pegada regional — não só nordestina, mas piauiense, como pode ser notado pelos cenários”

Décio Oliveira

ras mais marcantes de nossa região em termo de lendas, não foi difícil escolhê-lo para o jogo. Com isso veio o gênero de terror e ao mesmo tempo um enredo: teríamos uma Maria como personagem principal, fugitiva do Cabeça de Cuiá.

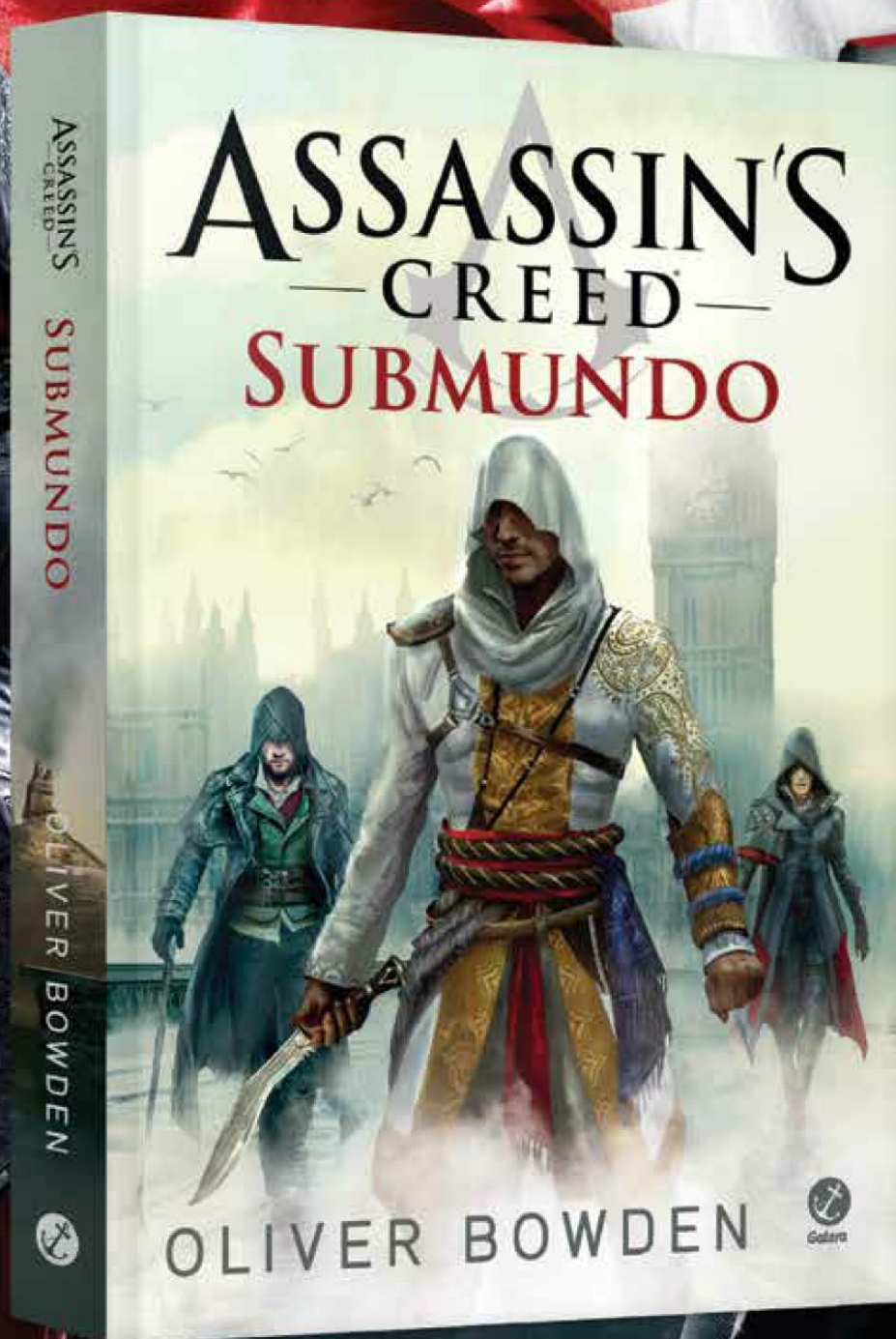
O gênero do point'n'click e do visual novel tem se proliferado bastante nos últimos anos por conta da popularização da vendas através de mídias digitais. Como vocês enxergam o mercado para esse tipo de jogo?

A preferência pelo point'n'click foi algo natural quando escolhemos a mecânica do labirinto — ainda mais por ser em primeira pessoa, o que nos ajuda a criar um laço maior entre o jogador e o protagonista, que não tem traços definidos, como acontece no game *Limbo*. Acreditamos que, com a adição de elementos únicos e bem elaborados, qualquer jogo pode obter destaque no mercado, mesmo se possuir uma combinação bastante usada, como o caso de point'n'click com terror. 🎮



Esse é o Cabeça de Cuiá, que tem uma cabeça que parece uma... Cuiá. Dããã!

UM ASSASSINO DESONRADO.
UM AGENTE DISFARÇADO.
A BUSCA POR REDENÇÃO.



LANÇAMENTO | NAS LIVRARIAS



/GaleraRecord



@GaleraRecord



UBISOFT



/ubisoft.brasil

NOVIDADES PRA QUEM JOGA

STRIX GTX 950

Prometendo um desempenho 11,5% mais rápido, resfriamento 20% maior e redução de ruídos em três vezes, a Asus coloca no mercado nacional a placa de vídeo Strix GTX 950. A placa é fabricada no sistema Auto-Extreme, ou seja, é 100% automatizado para garantir total qualidade na instalação dos componentes, incluindo Super Alloy Power. Outro recurso presente é o GPU Tweak II para ajustes em tempo real, que permitem potencializar o overclocking. A GPU da GTX 950 ainda permite boost clock com velocidade de 1329 MHz e aumento no clock da GPU no OC Mode a 1355 MHz para maior desempenho de jogo. No recém-lançado *The Witcher 3*, placa se mostrou bem mais rápida do que “normal” para essa linha. A nova VGA vem ainda equipada com 2 GB de memória de vídeo GDDR5 de alta velocidade que registra velocidades de até 7200 MHz.

A Strix GTX 950 vem com a tecnologia de resfriamento DirectCU II, que proporciona maior dissipação de calor, resultando em um desempenho de 20% mais resfriamento e que torna a placa três vezes mais silenciosa do que outros modelos de referência. Esse modelo da família Strix se destaca também pela tecnologia 0dB, que permite aos gamers desfrutarem de jogos em completo silêncio devido ao design térmico capaz de manter a temperatura da GPU abaixo do nível definido quando a ventoinha parar completamente.



A interface foi redesenhada e está mais intuitiva, prometendo uma experiência de jogos e overclocking mais fácil e mais visual do que nunca, mantendo opções avançadas para overclockers experientes. Com um clique, a nova função Gaming Booster maximiza o desempenho do sistema por meio da remoção de processos redundantes e da alocação automática de todos os recursos disponíveis.



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

NAGA CHROMA

De olho no mercado de MMOs, a Razer lançou durante a Blizzcon deste ano o Naga Chroma. Com capacidade de até 16 mil DPI e configuração extremamente precisa, o mouse tem sensor 5G incorporado, prometendo uma experiência sem interpolação, otimizada para configurações multi-tela, com resolução extremamente alta, ideal para uma experiência ainda mais imersiva nos jogos MMOs. O Naga Chroma conta ainda com seus 12 tradicionais botões laterais, desenvolvidos com tecnologia mecânica, feedback tátil aprimorado especificamente para jogos MMO. Cada botão localizado na grade lateral do polegar foi ergonomicamente colocado para garantir ao jogador precisão e execução mais fácil e rápida dos comandos. O acessório permite a customização da iluminação do dispositivo com 16,8 milhões de cores por meio do software Razer Synapse, ele também tem um software que permite a criação de pré-definições de iluminação, que poderão ser publicadas no Razer Chroma Workshop, plataforma na qual os usuários de produtos Razer com tecnologia Chroma podem acessar padrões exclusivos de iluminação atrelados a jogos e aplicativos.



Fabricante: Razer
Preço médio: R\$ 700,00

HEADSET PRO 1740

Não é tarefa das mais fáceis achar headsets com bom preço, mas a Leadership promete entregar qualidade em um acessório que tem preço bem acessível. O modelo possui controle de volume no cabo, haste ajustável e fones grandes e forrados que oferecem encaixe perfeito e máximo conforto para horas de uso. Ideal para aplicativos multimídia, jogos, videoconferência, ele também conta com alto-falante de alto desempenho e microfone de alta sensibilidade e flexível que permite melhor posicionamento para excelente captação da voz.



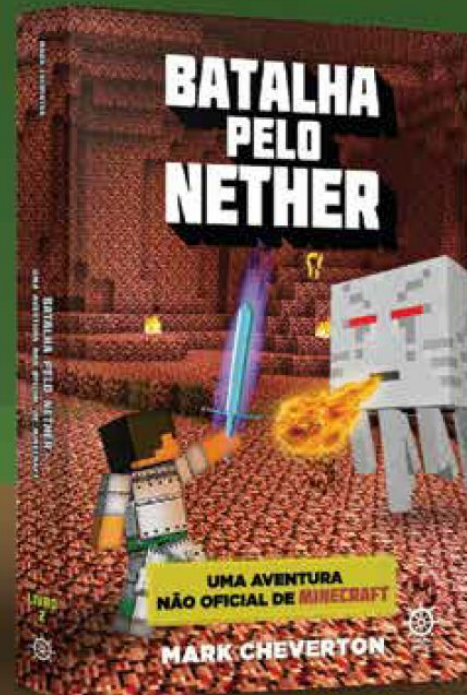
Fabricante: Leadership
Preço médio: R\$ 40,00

O MUNDO DE **MINECRAFT**

GANHA VIDA NESTAS EMOCIONANTES AVENTURAS

**UMA AVENTURA
NÃO OFICIAL DE MINECRAFT**

LANÇAMENTO



/GaleraRecord



@GaleraRecord

NAS LIVRARIAS

STAR WARS BATTLEFRONT

► Lucas Moura

QUE A FORÇA ESTEJA NO GAME

Reviva grandes momentos da saga de *Guerra nas Estrelas* neste frenético shooter online com gráficos e áudio bem impressionantes, uma recriação fiel de um universo que ainda sofre com mapas desinteressantes e pouco conteúdo

Basta tocar o tema principal, ouvir o som de uma Tie Fighter voar e com certeza você lembrará de algo que liga a *Star Wars*. *Battlefront* é uma carta de amor para os fãs, da trilha sonora feita por John Williams ao menu, tudo é uma grande festa para *Star Wars*. Cada arma é recriada com o mais alto nível de fidelidade e cada cenário oferece uma impressionante quantidade de detalhes. É difícil não abrir um sorriso quando uma Tie Fighter dá um voo rasante sobre o terreno acidentado de Tatooine ou quando se ouve Ewoks nos vilarejos de Endor.

O trabalho que a Dice fez com o engine Frostbite de *Battlefield* é sensacional. Até mesmo as copas das árvores receberam uma atenção inigualável. Ao contrário de títulos anteriores da Dice, há pouquíssima ênfase em destruição, boa parte do cenário é estático, o que garante uma taxa de quadros melhor nos consoles. Aqueles que optarem por jogar tanto no Xbox One como no PlayStation 4 não ficarão decepcionados, pois os dois sistemas apresentam um ótimo desempenho, uma taxa de 60 quadros por segundo e controles que respondem adequadamente.

NADA A VER COM BATTLEFIELD

Apesar de feito pela mesma desenvolvedora, *Battlefront* é pouco parecido com a série *Battlefield*, seu grande “portfólio”. Algumas similaridades (como o modo de captura de bandeiras) aparecerem, mas ele consegue fugir de parecer um *Battlefield* simplificado e oferecer uma jogabilidade distinta. É possível jogá-lo tanto em primeira como em terceira pessoa, enquanto seus comandos são de fácil aprendizado. O coice dos rifles e pistolas é praticamente inexistente, controlar veículos é simples e sem todas aquelas firulas como loadouts vistas em outros shooters. As armas, por exemplo, não permitem usar itens como miras, cores ou equipamentos que a deixem mais eficaz em campo.

Battlefront permite apenas personalizar um sistema de cartas e aparência dos personagens, ambos liberados progressivamente a medida que se avança de nível. O sistema de cartas é onde boa parte do equipamento importante está, nele você

pode definir que tipo de granadas usar, se irá carregar para a batalha um rifle de longo alcance, um lança-mísseis ou um jetpack. Esses armamentos funcionam como um sistema de “habilidades”, com um tempo de espera razoável entre uma ativação e outra.

Por falar em habilidades, *Battlefront* se difere de outros shooters também na maneira de usar os veículos. Eles são obtidos apenas por moedas que estão espalhados pelo mapa e demarcados com cada tipo de veículo. Há os power-ups tradicionais, que dão acesso a armas mais poderosas — como detonadores térmicos, torres anti-veículos, torres anti-infantaria — ou as já conhecidas moedas de herói.

Elas dão ao jogador o controle de um dos seis heróis por tempo limitado. Entre eles estão: Luke Skywalker, Han Solo, Leia Organa, Darth Vader e o imperador Palpatine. Jogar com eles, por mais difícil que seja pela raridade de as moedas aparecerem no mapa, sem dúvida é um dos pontos altos das partidas online de *Battlefront*. Nós nos tornamos uma máquina de matar, com poderes especiais — como jogar o sabre de luz com Darth Vader ou soltar os raios na pele de Palpatine. Por outro lado, dar de cara com um dos heróis era a certeza de morte ou de correr muito para que ele não te alcançasse, coisa rara de acontecer.

O shooter deixa a campanha de lado para se focar quase unicamente no aspecto multiplayer. Há três decepcionantes modos para um jogador que mais parecem estar lá para “encher espaço” do que outra coisa: Survival, Battle e Hero Battle.

Survival coloca o jogador contra hordas de soldados imperiais ou rebeldes em um dos quatro planetas do jogo. Lutar contra





hordas, salvo raros exemplos de games como *Call of Duty: Black Ops* e *Killing Floor*, nunca foi algo realmente interessante em games e *Battlefront* é mais uma prova disso. A inteligência artificial falha em criar um ambiente desafiador e cada partida vira um tédio.

Esse problema é agravado em *Battle* e *Hero Battle*. Nesses modos, o jogador deverá eliminar inimigos e coletar moedas. Na prática, é um exemplo de repetição e superficialidade desnecessária. Superficialidade que não é exclusiva para os modos de um jogador, diga-se.

A partir do momento que o show de luzes e explosões de *Battlefront* para de impressionar, nos vemos com um jogo raso e vazio. Dos 12 mapas disponíveis no lançamento, apenas quatro deles estão disponíveis para partidas de 40 jogadores enquanto o restante é relegado para mapas pequenos e listas de jogo que estão fadadas ao esquecimento.

O Droid Run, por exemplo, nos primeiros dias do lançamento já parecia mais um deserto de tão vazio. Partidas demoravam a serem encontradas. Já modos como o Walker Assault e o Supremacy mantinham-se no topo da lista e são justamente os mais famosos, que possuem a menor quantidade de mapas. Nem mesmo o design dos mapas se salva: os menores são uma cópia um do outro, com uma arena central interligada

***Star Wars Battlefront* é um espetáculo audiovisual, daqueles de fazer qualquer fã de *Star Wars* ficar de boca aberta. Mas jogos não se sustentam apenas em um tema famoso: é preciso um conteúdo bom!**

por corredores apertados (onde boa parte da ação acontece) e power-ups localizados em pontos estranhos.

Nem o Fighter Squadron, modo que estávamos ansiosos para testar, conseguiu agradar. Nele, oito jogadores travam batalhas aéreas para completar objetivos, como eliminar um transporte rebelde ou Imperial. É divertido controlar as naves, mas assim como o resto do jogo, a simplicidade exagerada prejudica e limita nas táticas usáveis.

20 MINUTOS CLAUSTROFÓBICOS

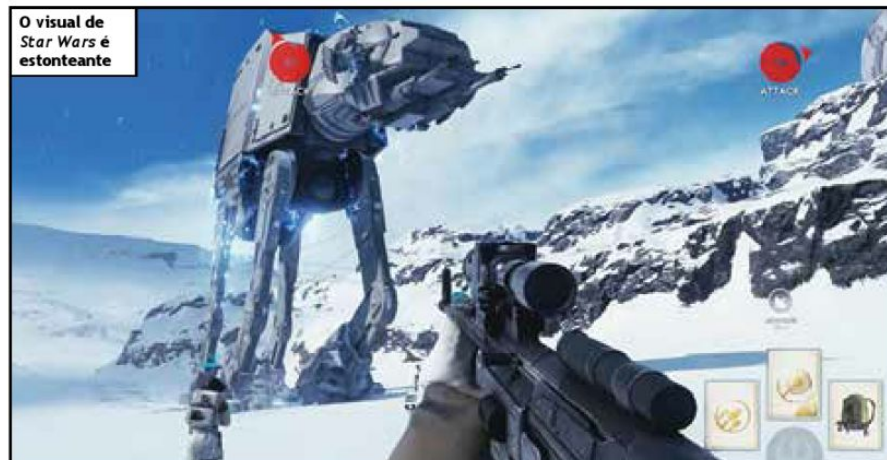
Uma das partidas que fizemos no modo Blast, o Team Deathmatch de *Battlefront*, se passou na base usada pela Rebelião em Hoth. Por quase 20 minutos ficamos em um corredor apertado, jogamos granadas para esse outro lado do corredor e torcemos para que um deles acertasse um inimigo. Quando mudamos de mapa para o de Sullust, vimos um ambiente praticamente idêntico, com uma área central e outra meia dúzia de corredores que faziam a volta nela. Em Endor, a mesma coisa. Para

uma desenvolvedora que fez mapas tão bons em *Battlefield*, com ênfase em fazer o jogador se movimentar constantemente, *Battlefront* foi um tapa na cara.

Quando jogávamos em mapas maiores, o problema de similaridade ia embora e outros apareciam. Sentíamos visualmente que estávamos em uma batalha “épica”, mas não percebíamos isso por parte da jogabilidade. Não há oportunidades de criar uma jogada em equipe: o que víamos eram pequenas batalhas ao longo do mapa, mas desconectadas.

Como já é esperado dessa geração, mais conteúdo vem por aí na forma de DLCs, como a *Batalha de Jakku*, que será gratuita para todos ou 12 novos mapas inclusos no caríssimo passe de temporada vendido por mais de R\$ 150,00 nos consoles. Conteúdo que deveria, ao menos em parte, estar incluso no jogo principal.

Star Wars Battlefront é um espetáculo audiovisual, daqueles de fazer qualquer fã de *Star Wars* ficar de boca aberta. Mas jogos não se sustentam apenas em um tema famoso ou no som de blasters ecoando na floresta. Eles se sustentam em conteúdo, em variedade e em uma jogabilidade que te prende. Disso, o game tem de menos. Quem sabe da próxima vez a Dice se lembre que gráficos não são sinônimo de um jogo competente. 🎮



7,0

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

FALLOUT 4

► Fernando Souza Filho

MAIOR DE TODOS OS MUNDOS

Não basta ter apenas o maior mapa de um game imenso: aqui você interage com o cachorro mais legal da história dos games e ainda tem seu nome pronunciado in-game pelo robô que o acompanha: você vai adorar, acredite!

Cinco anos atrás, quando joguei *Red Dead Redemption* pela primeira vez, fiquei particularmente fascinado com o tamanho do mapa e com a quantidade de side-quests e easter eggs espalhadas por todo canto. Depois vieram *GTA V*, *Far Cry 3* e qualquer tipo de gigantismo ficou difícil superar. Até que *Fallout 4* chegou na parada. Depois de jogar cerca de 50 horas, é impossível não ficar impressionado com o tamanho desse projeto.

Assim que você coloca o disco pela primeira vez no PS4, há um update de 500 MB que precisa ser baixado. Não pule esse update, pois muitos glitches foram corrigidos já nessa atualização. Além do mais, enquanto o console baixa o arquivo no background, cinematics com estética dos anos 1950 mostram “comerciais” de TV da Vault-Tec alertando para uma então possível Guerra Nuclear.

COM CARA DOS ANOS 1950

Quando o jogo começa, você vive aquele clima de anos 1950 na estética, nas roupas, nos móveis e nos eletrodomésticos da casa, ainda que o enredo seja ambientado em um futuro distante. A sequência de cinematics e QTEs (Quick Time Events) ultrapassa um pouco a linha do tolerável, mas até que se justifica para nos situar nem na história. A partir do Level 2, no entanto, é que a ação propriamente dita começa — é lá que você vai encontrar o dog, um dos elementos mais legais deste game.



No início, é muito fácil ficar perdido no cenário. As cidades estão praticamente abandonadas, fruto do cenário pós-apocalíptico oferecido pelo jogo, mas você pode vagar por horas fuçando em ruínas, entrando em casas e tentando achar itens que possam ser úteis para suas missões. Obviamente, volta e meia aparece um gafanhoto mutante gigante, uma topeira monstruosa que sai debaixo da terra ou algum gatuno que ataca você sem a menor razão. E é nessas horas que nosso belíssimo

dog tanto pode ajudar como atrapalhar, se você não souber dar os comandos certos para ele. Fique sempre atento a isso.

A exploração dos lugares é fantástica, mas também é meio frustrante. A gente está acostumado àquele padrão *Assassin's Creed/Tomb Raider* de subir em tudo, mas aqui a coisa não funciona bem assim. Uma caixa de lixo ao lado de uma parede não é exatamente uma plataforma para se pular durante uma fuga. Isso é bem frustrante. E em determinadas situações em que forcei a barra pulando para um lugar onde não deveria estar, acabei ficando preso em um espaço em que teoricamente o personagem poderia se movimentar sem problemas. Em todas as vezes que isso ocorreu, só foi possível continuar a jogar reiniciando o game. Tive esse problema no PS4 e amigos jogando *Fallout 4* no Xbox One também passaram pelo mesmo inconveniente, o que nos leva a crer que não é um bug localizado, apesar de pequeno.

Também confesso que incomoda um pouco a mecânica dos jogos FPS (tiro em primeira pessoa) para pegar itens. Você pega algo e ele fica flutuando à sua frente, indicando que o objeto está em sua posse. Optei por mudar a visão para TPS (terceira pessoa), que tem uma movimentação mais

Esse é o Behemoth, que parece nome de banda de metal: não brinque com ele!



É muito fácil ficar perdido no cenário. As cidades estão praticamente abandonadas, fruto do cenário pós-apocalíptico oferecido pelo jogo, mas você pode vagar por horas fuçando em ruínas e coletando itens

realista e o objeto não “flutua”. E quando jogamos *Fallout 4* em modo TPS e coisa começou a fluir de verdade.

Para qualquer lugar que você vire tem uma história, uma missão paralela, alguma coisa para fazer o looting. Não é nenhuma novidade que a Bethesda gosta de games gigantescos (vide *Skyrim*), mas é para aplaudir de pé a baixa quantidade de bugs em projetos tão ambiciosamente grandes como este *Fallout 4*.

Ainda assim, volta e meia nos deparamos com uma I.A. (Inteligência Artificial) com glitches: inimigos que passam ao seu lado e não vêem você, o dog que desaparece de cena sem razão alguma ou buracos no chão que você passa por cima como se estivesse flutuando.

Como o gameplay é o grande atrativo do jogo, algumas partes dos gráficos acabam sendo meio sacrificadas. Os personagens humanos, por exemplo, parecem zumbis quando tentam expressar algum sentimento. Aparentemente, a Bethesda caprichou tanto nos cenários que os personagens em si acabam parecendo “sprites” do PlayStation de duas gerações atrás.

OS ESPECIAIS DE S.P.E.C.I.A.L.

Mantendo a tradição da série *Fallout*, aqui neste quarto episódio você outra vez está meio perdido no início, pois seu personagem parece um peixe fora d'água neste mundo pós-apocalíptico. Quem está familiarizado com a série o com o próprio gênero dos RPGs em geral, facilmente vai pegar os macetes do sistema de “especiais” batizado de S.P.E.C.I.A.L. (Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility e Luck). O negócio é meio complexo, mas extremamente útil

quando você aprende a usá-lo de maneira adequada. Funciona assim: cada um desses “especiais” tem 10 habilidades diferentes que você pode bloquear à medida que avança na história. Cada vez que você sobe um nível, ganha um ponto para desbloquear alguma habilidade, que você pode monitorar através de um pôster que vem junto com a versão em caixinha do game.

Outra feature interessante para ser usada durante a ação é a VATS (Vault-Tec Assisted Targeting System). Em *Fallout 3* e em *Fallout: New Vegas*, você conseguia congelar o tempo direto no controle do console, permitindo um ataque direto nos pontos fracos dos inimigos mais poderosos. Agora, o sistema VATS deixa o tempo em câmera-lenta, que não é tão certo quanto o anterior, mas também funciona de modo efetivo.

E mesmo para isso é preciso ter um bom arsenal. *Fallout 4* não entrega tudo de bandeja: é preciso fazer upgrades para que as armas sejam realmente eficientes. Não raro a gente fica entre 20 e 25 minutos tentando achar a combinação ideal de partes soltas de uma arma antes de colocá-la no inventário e partir para os embates. Se você tiver paciência, vai ser recompensado na hora da briga; Se não tiver, vai ficar sonhando com alguma microtransação in-game que te desse armas potentes já prontinhas para serem usadas (xiii, melhor não dar ideia...).

Isso vale também para o sistema de looting: recolher cliques, penicos ou rádios velhos pode parecer ser sentido em um primeiro momento, mas eles serão essenciais para construção de novos itens. O problema é que a gente sempre se empolga e pega coisas demais: perdi a conta das



ELE FALA O SEU NOME

Logo no início de *Fallout 4*, o sistema pede que você forneça seu nome. E nem tente colocar o sobrenome: é só o primeiro nome mesmo. Feito isso, há uma boa chance de que seu nome seja sempre dito pelo robô Codsworth, seu companheiro de aventuras.

De fato, é muito curioso ouvir seu nome chamado pelo robô durante o jogo, mas isso é um prazer reservado para quem tem um dos 924 nomes gravados com a voz de Codsworth. Não tem Fernando, mas tem “nomes” como Fuck, Fucker, Boobies, Erectus e Bastard. Há até referências a ícones da cultura pop, como Kal-El (sim, o Superman!), Morpheus (*Matrix*), Corvo (*Dishonored*), Mulder e Scully (*Arquivo X*). Você encontra a lista completa dos 924 nomes em <http://goo.gl/Nm2CZ5>.

vezes que tive que esvaziar o inventário para conseguir fazer alguma fast-travel.

No geral, *Fallout 4* é um jogo que justifica todo hype criado desde antes de seu lançamento. Ele é imenso, absurdamente cheio de conteúdo e o fator imersão ganha aqui contornos realmente impressionantes. Não é algo que vicia você logo de cara, como um *Assassin's Creed*, mas sim que conquista por etapas e, quando você se dá conta, já se passaram mais de 50 horas de ação e você nem sonha em parar. 🎮



8,5

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

O FOCO É 100% MULTIPLAYER

Um online viciante e uma campanha com novidades aguardam você no mais novo capítulo da saga de guerra mais famosa do mundo, que está repleta de conteúdo extra, modo de zumbis e multiplayer – apesar da campanha fraca

A esta altura, a franquia *Call of Duty* já virou aquele blockbuster de verão, para quem não criamos expectativas, mas no fundo sempre torcemos para que algo de novo seja apresentado.

Call of Duty: Black Ops III não foge à regra quando o assunto é singleplayer, mas demonstra que o modo online ainda tem gás.

A Treyarch sempre foi uma empresa de inovar a franquia, primeiro pela história de conspiração estabelecida no primeiro *Black Ops*, depois com significantes melhorias no multiplayer em *Black Ops II*. Parece que essa ambição não estava presente quando foi a hora de desenvolver a campanha para o terceiro.

A trama se desenrola sobre um futuro onde inteligências artificiais fazem parte do nosso dia-a-dia e um grupo de soldados trabalha nos limites da moralidade. Desconexa, e com personagens fracos, ela tenta trazer reflexões sobre a moralidade no campo de batalha. Mas essa moralidade nunca é bem trabalhada e acaba apenas por ser uma “motivação” em continuar para a próxima fase.

EXPERIÊNCIA CLAUSTROFÓBICA

Na tentativa de trazer uma nova experiência, a Treyarch aposta na possibilidade de jogá-la em modo Co-Op para até quatro jogadores, o que infelizmente acaba por agravar a situação. Jogar a campanha é sinônimo de corredores interligados entre cinemáticas, com mapas abertos que



aparecem de tempos em tempos. *Black Ops III* é uma experiência ainda mais claustrofóbica, sem espaço para táticas avançadas ou trabalho em equipe.

Ao contrário do que esperávamos, a solução da Treyarch para esse problema não foi torná-la mais variada, mas sim colocar ainda mais inimigos poderosos quando atuamos com outros jogadores. Acabamos

com uma campanha cooperativa que não é apenas muito linear, como terrivelmente maçante. Cada fase é um tédio repleto de inimigos poderosos demais, pouco recompensadores e um balanceamento estranho. Lá pela 7ª missão, a única coisa que queríamos era que terminasse logo e pudéssemos ver o final – que, no final das contas, foi o que faltava para desgostarmos de vez e decidirmos nunca mais encostar na campanha.

Enquanto a campanha pode não ser das melhores, *Call of Duty: Black Ops III* se mostra como um dos quase melhores dos últimos anos quando o assunto é multiplayer. Ele se apoia em parte das mecânicas de jetpacks introduzidas por *Advanced Warfare* e adiciona a possibilidade de correr pelas paredes. Com isso, temos partidas que não são só frenéticas como também com uma grande fluidez e dinamismo.

Pela primeira vez, *Black Ops* traz um outro tipo de competitividade: a corrida contra o tempo no modo Free Run. Com três estágios, os jogadores podem competir para ver quem faz o melhor tempo com o grande uso de habilidades de parkour. É um



modo interessante, mas que carece demais de conteúdo. Apenas três mapas garantem pouca longevidade e deixa a impressão de se trata de um experimento ainda não completamente finalizado.

Black Ops III perde um pouco na personalização de personagem em prol de um novo sistema de “especialistas”. O jogador agora pode escolher um especialista com uma habilidade especial como a Battery (usa um escudo para absorver o dano por um curto período de tempo) ou o Prophet (arma de raios). Essas habilidades são interessantes e espaçadas o suficiente para garantir que uma partida fique ainda mais divertida sem perder o balanceamento entre as equipes.

Mas esse balanceamento, aliás, é um assunto complicado, ainda mais quando o assunto envolve *Call of Duty* e Treyarch. Não é de hoje que vemos problemas com armas superpoderosas (como Famas, de *Black Ops I*) e mapas completamente estranhos. Pela primeira vez desde que começou a produzir jogos da franquia, a desenvolvedora lançou 12 mapas balanceados e divertidos em diversos aspectos.

Em sua grande maioria, eles oferecem diversos caminhos para chegar ao objetivo ou eliminar o inimigo sem que o jogador se sinta sobrecarregado de informação. Conseguíamos avaliar a situação, mas ainda éramos pegos de surpresa pelo inimigo. Isso é um grande avanço após dois jogos com mapas medianos.

KILLSTREAKS E SCORESTREAKS

Como já é de costume, *Black Ops III* descarta novamente os killstreaks em favor dos scorestreaks, também usados no antecessor. Eles garantem o uso de habilidades especiais como UAVs e ataques aéreos na medida que o jogador faz pontos e não elimina os oponentes. Partidas de Team Deathmatch deixam de ser aquela festa



Black Ops III perde um pouco na personalização de personagens em prol de um novo sistema de especialistas: escolha de acordo com a habilidade

de bombardeios a cada cinco segundos e se tornam mais táticas. Por outro lado, Domination é uma zona de tanta coisa acontecendo ao mesmo tempo na tela.

O shooter seria disparado um dos melhores desde *Black Ops II*, de 2012, se não fosse por um pequeno, mas importante detalhe: a terrível conexão com os servidores no Brasil. Das inúmeras partidas que fizemos, nenhuma foi completada sem problemas graves de conexão: muitas vezes descarregamos um pente inteiro no inimigo e as balas não faziam nada. A cada alinhamento planetário, ou com uma boa dose de reza, conseguíamos entrar em uma sala onde esse problema menor.

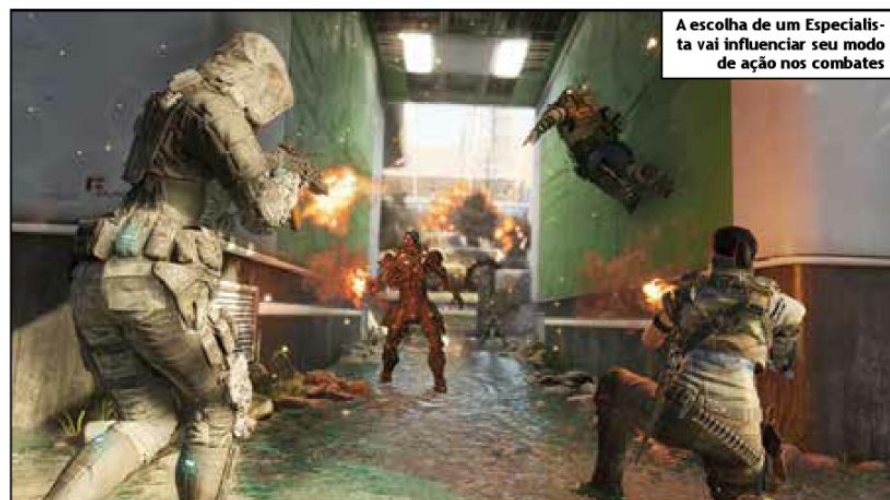
Esse é um inconveniente que aparece em menor escala no modo Zombie, que vem ganhando mais e mais atenção pela Treyarch desde o seu lançamento junto com *Call of Duty: World at War*. Agora, ele tem um sistema de progressão separado e uma

campanha para até quatro jogadores online (ou dois jogadores locais) chamada Shadows of Evil. Sua jogabilidade se mantém em grande parte similar ao resto do game, mas com cenário noir da década 1940 e grande quantidade de armas clássicas.

AÍ, SIM: OS ZUMBIS!

Zombies se mostra mais uma vez um dos melhores modos de sobrevivência atualmente no mercado e não precisa mudar a fórmula para provar isso. O primeiro mapa incluso no game oferece uma progressão linear que ao mesmo tempo se torna desafiante e recompensadora.

Black Ops III é sem dúvidas o jogo mais bonito da franquia, mas essa beleza vem a um custo que não achamos ser necessário. Nessa constante corrida por gráficos melhores, a Treyarch optou por uma taxa de quadros flutuante tanto na campanha como em certos momentos do modo Zombies. Os antigos 60 quadros por segundo são vistos raramente no singleplayer, ainda mais no Xbox One, que sofre com um desempenho pior ainda. Felizmente, as partidas multiplayer se salvam por muito pouco desse problema e demonstram um desempenho aceitável. 🎮



8,5

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

E QUE DEUS SALVE A RAINHA!

Todos os bugs e as mecânicas mal resolvidas que os fãs tanto reclamaram do game anterior parecem ter sido bem resolvidos quando a ação desembarcou na Londres da Era Vitoriana. Mas ainda há várias melhorias a serem feitas

Syndicate é quase uma resposta à recepção negativa que *Assassin's Creed Unity* teve. Depois dos bugs e mecânicas mal resolvidas que marcaram a passagem dos assassinos pela Revolução Francesa, coube à Ubisoft Quebec a tarefa de fazer com que a série volte aos seus bons tempos. O resultado é um título bem resolvido quanto ao que quer mostrar e que, mesmo falhando em alguns aspectos, cumpre o seu papel e coloca a franquia novamente nos trilhos.

A luta entre templários e assassinos desembarca na Inglaterra de 1868, em meio à Revolução Industrial. Aqui acompanhamos

a trajetória de Jacob e Evie Frye, dois gêmeos que chegam a Londres com o objetivo de tirá-las das mãos dos templários.

A tradição da série em recriar períodos históricos continua impecável e a Inglaterra Vitoriana retratada no game é um universo verossímil e harmônico, seja no nível de detalhe dos prédios e monumentos que encontramos, seja no cuidado com que a atmosfera do jogo foi criada. Ao contrário de *Unity*, que parecia mais preocupado em mostrar o poder de processamento dos consoles, ao encher o ambiente com o maior número de pessoas possíveis, *Syndicate* tem um mundo construído de forma mais natural.

Enquanto vagava pelas ruas de Londres, víamos milhares pessoas que simplesmente "viviam" suas vidas, passeando pelo parque, conversando uma com as outras, brincando, participando de corais ou fazendo outras atividades que davam um toque especial e crível a um mundo cheio de belezas — como o Palácio de Buckingham —, mas que também tem seu lado obscuro, com o a poluição escancarada de Londres.

Infelizmente, a história do game não foi construída com tanto cuidado. Seja no passado ou nos momentos do presente, o enredo não consegue empolgar e falha em diversos pontos, não conseguindo estabelecer nem mes-

mo uma escala temporal coesa à narrativa. Evie e Jacob, por exemplo, parecem acabar com 100 anos de domínio templário da noite para o dia, de modo simplista demais. Como isso pode ser crível?

O jogo também trata mal seus personagens coadjuvantes e suas figuras históricas, retratando-as como seres quase caricaturais e desinteressantes, sem personalidade alguma, que servem apenas como pretexto para as missões do game.

CURVILÍNEA, MAS SEM APELAÇÃO

Pelo menos o casal de protagonistas é tratado com mais cuidado, mas isso não quer dizer muita coisa, pois mesmo que tente mostrar o amor incondicional entre eles e suas visões discrepantes sobre a vida e a Ordem dos Assassinos, o game nunca chega a explorar os gêmeos de forma realmente apropriada.

Jacob é descrito como um "homem caótico", mas está mais para um bocó inconsequente (com o perdão da palavra), que não pensa minimamente sobre seus atos e acaba apenas causando problemas que precisam ser resolvidos por sua irmã.

Evie, por sua vez, é uma personagem mais interessante, sendo retratada como uma mulher capaz de lutar física e intelectualmente para defender seus ideais e, mesmo que tenha um rosto bonito e um corpo curvilíneo, ela nunca é sexualizada.



Tem briga em cima de trem, de carroça, de telhados e até no chão!



Infelizmente, o jogo insiste em dar destaque ao seu irmão, perdendo uma ótima oportunidade de ter uma boa personagem feminina como a verdadeira protagonista de um dos jogos principais da série.

Mas, independente da narrativa não ser grande coisa, *Syndicate* se redime por ser muito divertido de se jogar. Você ainda vai subir e cair em locais que não gostaria — afinal, esses problemas já fazem parte da série —, mas ao trazer a mecânica de movimentação de *Unity*, o game melhora muito a forma como nos deslocamos pelos cenários.

A adição do arção (que funciona de maneira similar ao da série *Arkham*, de Batman) é uma adição bem-vinda e traz dinamismo às escaladas e uma série de possibilidades de deslocamento, embora eu tenha preferido andar pela cidade com as carruagens. Além de ser uma forma melhor de admirar os cenários, esses transportes se tornaram uma grande parte das mecânicas do game, fazendo parte de algumas missões exclusivas.

Embora tomar veículos inimigos seja muito divertido, enfrentá-los a pé é ainda mais gratificante, pois o game traz embates rápidos e complexos. Não basta apenas esmagar botões, pois agora temos que avaliar a situação de cada inimigo antes tomarmos nossa ação e a incorporação de combos e diversas animações e finalizações fazem dos combates de *Syndicate* um dos mais recompensadores da série.

QUESTÃO DE PROGRESSO

A adição de níveis também trouxe melhorias a estrutura do game, pois além de colocarem uma pitada de estratégia ao jogo, eles trazem um sentido de progressão



***Syndicate* não é o jogo que vai mudar o que conhecemos na franquia, mas ele é tudo que um bom *Assassin's Creed* tem que ser, resgatando muitas das qualidades que tornaram a franquia grande**

muito satisfatório, onde sentimos que estamos constantemente evoluindo ao longo do game. O mesmo vale para o gerenciamento de armas, o desenvolvimento de nossas habilidades e da evolução de nossa gangue, pois tudo é construído para nos fazer sentir que estamos sempre progredindo enquanto desbravamos nossos caminhos como mestres assassinos de Londres.

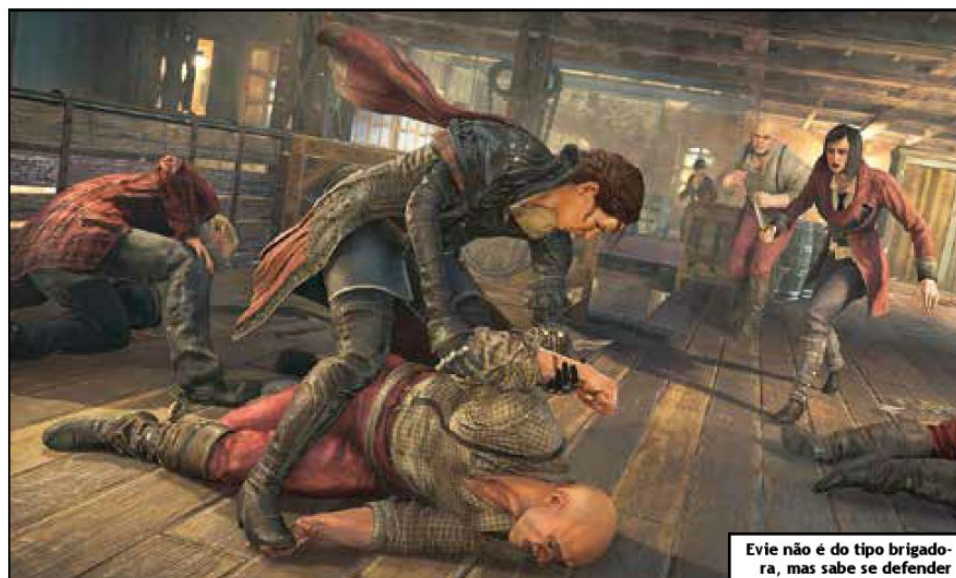
Oportunidades para testarmos nossas habilidades surgem a todo o momento e o game oferece opções razoáveis para decidirmos se queremos cumprir as missões furtivamente ou utilizando nossas armas. Igualmente variada é a quantidade de missões espalhadas pelos cenários e,

além das tradicionais missões de assassinato, também temos corridas de carroça, clubes de luta, incursões de espionagem, sequestros, assaltos a trens e barcos, além de uma série de outras atividades que me mantiveram ocupado por um bom tempo.

OPÇÕES DE GAMEPLAY

Gastei grande parte do meu tempo brincando por Londres, limpando os distritos das gangues rivais e me divertindo em outras missões paralelas. Fiquei maravilhado pela forma como, aqui e ali, o jogo me surpreendia com uma opção nova no gameplay, o que mostra que retirar o multiplayer para se concentrar na campanha foi uma decisão de produção mais que acertada.

Syndicate não é o jogo que vai mudar o que conhecemos na franquia, mas ele é tudo que um bom *Assassin's Creed* tem que ser, resgatando muitas das qualidades que tornaram a franquia grande. Espero o que foi apresentado aqui possa servir de inspiração para que a série continue a evoluir nos próximos anos. 



8,0

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

LARA ESQUENTOU A SIBÉRIA

Embarque com Lara Croft para a Sibéria e descubra os mistérios por trás de um tesouro perdido que pode trazer a imortalidade para quem o possuir: belos gráficos e trilha sonora são destaques, mas os combates continuam fracos

Legar Lara Croft para uma nova geração de jogadores não foi uma tarefa fácil para a Crystal Dynamics, mas ela foi feita com bastante sucesso em *Tomb Raider*, de 2013. *Rise of The Tomb Raider* chegou com a esperança de que a série tivesse ainda mais ânimo. Mas talvez a coisa não seja tão simples assim.

A história desta sequência é baseada nos acontecimentos do antecessor e começa com Lara em busca de uma cidade perdida nas montanhas da Sibéria. O começo é promissor, com cenas de ação recheando a tela a cada segundo, mas não consegue se manter interessante ao longo das mais de 15 horas de duração. Ela é inconsistente, com personagens desinteressantes apresentados de maneira apressada e sem contexto. Quando menos percebemos, lutávamos contra uma organização que não tínhamos ideia de onde apareceu.

Rise of The Tomb Raider parece mais uma história sobre como Lara Croft possui dupla personalidade — ou como a Crystal Dynamics não consegue criar um personagem consistente. Nas cinemáticas, Lara aparece como uma sobrevivente, que luta contra as adversidades e o ambiente hostil. Cinco minutos depois lá estava Lara, com a frieza de um assassino profissional, matando tudo o que via pelo seu caminho.

Por outro lado, o enredo consegue acertar e errar em usar o ambiente para dar contexto histórico. A já batida maneira de recompensar o jogador com itens colecionáveis que expandem a narrativa retorna e continua tão desnecessária quanto antes. É como comprar um livro e descobrir que o apêndice está espalhado pela cidade.



Maneiras desnecessárias de engajar para que fique mais tempo jogando do que oferecer uma boa explicação logo de cara. Na mesma medida que a Crystal Dynamics usa isso, é capaz de passar mais detalhes da história por meio da ambientação. Os cenários deixam de ser meros objetos e passam a ganhar sentido.

O QUE ACONTECEU MESMO, HEIN?

Sem ao menos levar em conta o aspecto técnico, como a soberba iluminação, cada local que Lara visita está repleto de pequenos elementos que o tornam mais críveis. Ao entrarmos em uma mina, encontramos

o que parecia ser um massacre — nunca nos é explicado o que de fato aconteceu ali, mas as informações contidas no local eram o suficiente para deduzir. *Rise of The Tomb Raider* teria sido melhor se mais desses momentos acontecessem, em vez de forçar o jogador a coletar gravações de áudio.

A Crystal Dynamics merece receber crédito pelo o ótimo trabalho de modelagem, animação e efeitos sonoros. Pequenos detalhes que muitas vezes passam batidos em outros games ganham uma singela atenção, como o som do vento ao bater em uma casa de madeira, a forma como Lara ajusta o rabo de cavalo após sair da água, como seu cabelo reage ao se movimentar e as pequenas partículas que permanecem no ar após uma explosão.

O custo de toda essa beleza é um pouco alto para o Xbox One, pois momentos de ação e grandes explosões prejudicam a taxa de quadros. Não o suficiente para atrapalhar a jogabilidade, porém.

No caminho contrário às incoerências da trama, a jogabilidade retém a mesma base estabelecida no antecessor, com uma história linear e um “mundo aberto” a ser explorado. Serão nessas áreas que você irá encontrar missões secundárias, desafios e tumbas de exploração opcionais. Achá-

As curvas de Lara chamam mais a atenção do que deveriam, isso é fato



vamos que as missões secundárias iriam nos conquistar, mas foram as tumbas de exploração o ponto alto da ação.

Apesar de ainda deixarem a desejar quando comparados com os puzzles que tornaram a franquia famosa na década de 1990, as tumbas opcionais chegam em maior quantidade, mais variadas e longas. Cada uma delas recompensa o jogador com objetos para ser usado na melhoria de equipamentos e alguns bônus para a experiência.

Fora isso, ele contém os mesmos sistemas que já esperamos de um título AAA em pleno 2015: criação de itens, nível de personagem, armas que podem ser melhoradas pela obtenção de matéria-prima no cenário e explosivos rudimentares — feitos com latas ou garrafas espalhadas pelo mapa. Nenhuma dessas mecânicas decepciona e todas estão muito bem polidas, garantem que tenhamos sempre algo a fazer entre uma parte e outra da confusa história. O problema não fica na qualidade, mas sim na similaridade.

Entra ano, sai ano e os jogos parecem cada vez mais apostar em mecânicas “seguras” para evitar reclamação dos fãs. Era como se a Crystal Dynamics tivesse uma lista chamada “coisas que o jogo deve ter” e cada uma dessas mecânicas estava nela.

Pela milésima vez em 2015, coletávamos uma quantidade X de objetos para melhorar o nosso arco, usar flechas especiais ou ter um cartucho com maior quantidade de balas para a pistola. São sistemas criados para botar um sorriso na cara do jogador por alguns segundos por causa uma roupa nova ou por uma arma esteticamente diferente. Não queremos que jogos se tornem “trabalho” ou uma “lista de compras” a ser cumprida e *Rise of The Tomb Raider* faz

A exploração de cenários ainda é um grande atrativo da série



justamente isso. Não importa o quão bonito possa ser o arco, não vale perder seu tempo com 30 peles de animais para isso.

Nem mesmo boa parte dos quebra-cabeças da campanha principal consegue trazer alguma novidade. Amarre uma corda ali, use uma garra acolá, pule um precipício e veja a desastrosa história se desenrolar mais um pouco.

AS BRIGAS SÃO MAÇANTES

As mecânicas de combate, um dos aspectos mais fracos de *Tomb Raider*, volta ainda mais decepcionante na sequência. O combate em si não é interessante, os inimigos são previsíveis e pouco desafiadores. Cada cena de combate nos fazia revirar os olhos e torcer para encontrar a próxima tumba opcional para ter algo diferente para fazer.

É justamente nesse combate mediano que a desenvolvedora aposta para trazer a principal novidade de *Rise of The Tomb Raider*: as expedições. Este modo, separado da campanha opcional, permite repetir partes-chave da história para obter cartas modificadoras e competir com amigos em missões especiais.

Essas cartas, que não passam de micro-transações disfarçadas, oferecem itens como armas especiais, inimigos mais fortes que aumentam a pontuação no mapa ou equipamento para reduzir a chance de morrer em troca de alguns pontos a menos.

As missões “especiais” não passam de uma série de objetivos repetitivos com graus de dificuldade variados, como resgatar reféns ou lutar contra um urso. Ou seja, a mesma coisa que fazíamos na campanha, só que ainda mais desgastante. A proposta, no papel, poderia até ser interessante, entretanto, o que temos é um modo que parece ter sido colocado às pressas para persuadir as pessoas a pagarem R\$ 9,99 em um pacote de cartas. Felizmente, ele pode ser ignorado e não irá fazer falta.

Quando lançado em 2013, *Tomb Raider* nos mostrou uma Lara que parecia promissora, uma jogabilidade refinada e uma ilha que valia a pena ser explorada. Dois anos depois, *Rise of The Tomb Raider* parece que não aprendeu com os problemas do anterior. Temos um jogo decepcionante em praticamente todos os aspectos, repetitivo e com uma história tão desnecessariamente complexa que a essa altura precisaríamos de uma apresentação de slides para que ela tivesse alguma coerência.

Para quem quer mais Lara Croft, mais *Tomb Raider* e mais “colete X peças para fazer um arco”, aqui terá um prato cheio; Para os outros, resta esperar que a próxima aventura de Lara traga algo mais substancial do que arrancar galhos de árvore para fazer flechas. 🙄

As mecânicas de combate, um dos aspectos mais fracos de *Tomb Raider*, volta ainda mais decepcionante nesta sequência. O combate em si não é interessante e os inimigos são muito previsíveis



As mecânicas de combate são o ponto fraco do jogo



7,5

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

COM A CARA DOS ANOS 1980

Lá vamos nós outra vez tentar acabar com os planos maléficos de Megatron, em um cenário que parece ser uma continuação da animação oitentista. O problema é que a sensação de que o jogo foi lançado às pressas é bem forte...

Embora a primeira parceria entre Activision e Platinum Games tenha resultado em algo tão ruim quanto *The Legend of Korra*, *Transformers: Devastation* chega para provar que segundas chances são sempre bem-vindas. Com uma pegada saudosista de apela para a estética do desenho dos anos 1980, o jogo é quase uma extensão da animação, na qual mais uma vez temos que deter um plano maligno de Megatron — que como todo vilão clássico, mostra a que veio com constantes risadas maléficas e explicações detalhadas sobre sua missão maligna.

Seguindo essa onda saudosista, entrei de cabeça na aventura cibernética, o que quer dizer explorar grandes ambientes 3D enquanto liquidava a escória Decepticon da face da terra. Os combates seguem a fórmula já estabelecida da Platinum: combates mirabolantes e rápidos, com divertido toque dramático e constantes cenas em câmera lenta, seja nas cutscenes ou durante o gameplay.

Infelizmente, mesmo que os combates sejam divertidos, eles acabam ficando um pouco repetitivos com o tempo. Mesmo que o game se esforce para variar suas mecânicas aqui e ali, você acaba sentindo que está sempre fazendo a mesma coisa. E isso nunca é um bom sinal.

Para quebrar a mesmice, às vezes alternava entre os Autobots, mas confesso que essa opção é quase que apenas visual, pois embora cada um tenha alguns ataques exclusivos, o que realmente dita seu



poder de combate é a arma que você está usando e, tirando algumas raras exceções, elas podem ser usadas pela maioria dos personagens.

NÃO SEI QUAL ARMA USAR

A gente acaba ficando meio sem paciência para explorar o arsenal do game, já que o sistema de gerenciamento de armas e itens é bagunçado — para dizer o mínimo! — e nunca nos incentiva a explorá-lo, o que também pode ser dito sobre todos os elementos que deveriam trazer uma complexidade ao game. O gerenciamento ou criação de itens, a troca de personagens e a evolução dos atributos dos heróis poderiam

ser mecânicas que enriqueceriam o game, trazendo uma complexidade e um toque de estratégia bem-vindo, mas que são desperdiçados por serem pouco funcionais.

Trocar os personagens é uma brincadeira estética, o gerenciamento dos itens é bagunçado e sua evolução é sem graça, sem contar o péssimo sistema de estatísticas que nunca é realmente apresentado ao jogador (nunca cheguei a usá-lo e não fez falta nenhuma).

Mesmo durante a jogatina, o game faz muito pouco para impelir o jogador a explorar suas possibilidades e embora tivesse a opção de ativar missões paralelas, só o fiz umas poucas vezes, antes de decidir seguir apenas pela missão principal.

No final, *Transformers: Devastation* acaba sendo sabotado por elementos que não tiveram um tempo adequado de desenvolvimento. É um game que se sai muito melhor quando aposta na “simplicidade” e tenta ser apenas um bom jogo de aventura. 



7,0

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
Platinum
Editora:
Activision
Lançamento:
Outubro/2015

A VOLTA DO TERROR SUECO

Depois da Frictional Games, a GreyLight Entertainment é a nova produtora vinda da Suécia que os fãs de jogos de terror devem manter no radar: e as razões estão logo ali, entre uma escada e outra que leva ao subterrâneo

São muitos os jogos de terror limitados a sustos no vazio. A perspectiva em primeira pessoa vem sendo muito recorrente na tentativa de recriar imersão e intensificar a experiência como um todo, mas poucos a empregam da forma correta — por isso *Slender: The Eight Pages* faz tanto sucesso. No entanto, *Stairs*, título de estreia de oito amigos fundadores da GreyLight Entertainment, na Suécia, tem muito mais a dizer.

Iniciado com o aviso “baseado em fatos reais”, não por acaso estamos no controle de um jornalista. Christopher Adams é o protagonista desta história macabra, fantasmagórica, ainda que palpável e bastante interpretativa. De porte de sua câmera fotográfica e “melhor amiga”, o corajoso repórter do inimaginável parte para a resolução de três casos, a começar com o desaparecimento de uma garota numa recôndita fábrica abandonada.

Stairs é curto em sua duração — são cerca de três horas antes de se deparar com os créditos —, mas o valor cobrado e o que nos é entregue faz total jus a proposta. A exploração, dada totalmente em primeira pessoa, oscila entre a visão do protagonista ou o enquadramento de sua câmera, e aqui está das características mais interessantes de *Stairs*. Adams faz anotações de tudo que vê, além de contar com silhuetas de fotografias supostamente já tiradas por ele. O jogador deve encontrar tais lugares, variando de dizeres estranhos nas paredes a vultos nas sombras ou cenas de crime,



para entender melhor a trama como um todo. Por que Adams já detém essas “memórias” das fotografias? Por que cenários tão distintos, como galerias subterrâneas, a fábrica abandonada em questão e uma comunidade de fanáticos religiosos, estão conectados por uma escadaria? Não é fácil entender a trama de *Stairs*, pois, além de fragmentada, é altamente interpretativa — e o final pode confundir ainda mais caso total atenção não seja dispensada.

FIRST PERSON EXPERIENCE

Você conhece o termo FPX (First Person Experience)? Ele é usado para descrever jogos como *The Vanishing of Ethan Carter*, por exemplo. A dita “experiência em primeira pessoa” é a denominação melhor apropriada aos “walking simulators” de antes. *Stairs* oscila entre o excepcional jogo da polonesa The Astronauts e

também as criações da The Chinese Room, como *Dear Esther*. Há quebra-cabeças simples para resolver, há momentos de fuga (Adams pode acelerar o passo e se abaixar) e até alguns de plataforma, mas o foco, claramente, não está na movimentação do personagem e muito menos em trechos de ação, mas sim em sua intrínca e altamente macabra narrativa.

E não é nada difícil apontar de onde vem a inspiração para as três histórias contadas em *Stairs*. Talvez você esteja lembrado do caso Josef Fritzl, o “monstro de Amstetten”? Ou então do ocorrido em Jonestown? O lado mais obscuro e putrefato do ser humano é abordado em *Stairs* de forma bem interessante.

Apesar de muito denso em proposta, *Stairs* como jogo em si não consegue acompanhar tais ideias. Apenas caminhar pelos cenários ricamente iluminados e recriados em Unity tem seu prazo de validade curto para causar terror.

Stairs se destaca do atual montante de jogos de horror superficiais, mas ainda há muito espaço para evolução. Certamente acompanharemos os próximos jogos dessa promissora desenvolvedora sueca. 📺



7,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
GreyLight Entertainment
Editora:
Digital Tribe
Lançamento:
Setembro/2015

OS FANTASMAS ESTÃO AQUI

Fantasmas cheios de ódio não são exatamente dóceis quando você vai xeretar um lugar que até na vida real é o favorito das pessoas que querem cometer suicídio no Japão: suspense nipônico de primeira garante muitos sustos!

Fãs de *Fatal Frame* foram abandonados nos últimos anos. A quarta iteração da famigerada série do sobrenatural criada por Makoto Shibata e Keisuke Kikuchi, exclusivo para Wii, nunca saiu do Japão — não de forma oficial, ao menos. E quando as esperanças haviam sido perdidas — afinal, o jogo foi lançado há mais de um ano na terra do sol nascente —, a Nintendo nos surpreende com *Maiden of Black Water* totalmente localizado em inglês.

O que é possível sentir após alguns poucos minutos nos controles de Miu Hinasaki é o quanto tudo se parece com os títulos antigos. O ritmo é lento, compassado e estimulante de exploração visual do jogador — tanto quanto concreta, do personagem. Aficionados já notarão conexões: Hinasaki é o sobrenome da protagonista do primeiro *Fatal Frame*, Miku, e a garota busca por sua mãe desaparecida. O local não poderia ser mais propício: o monte Hikami, local conhecido na vida real por ser o favorito de pessoas que querem cometer suicídio.

Maiden of Black Water, assim como títulos passados, emprega três protagonistas controláveis em tramas que se cruzam e fazem menção a todo instante aos mitos da série como um todo. Além de Miu, Yuri Kozukata e Ren Hojo têm seus destinos atrelados ao monte Hikami. Yuri por ser uma investigadora do paranormal, dotada da capacidade de trazer para esta realidade, objetos e até mesmo pessoas de uma outra, mais obscura; e Ren, escritor atormentado por pesadelos da época de criança — seriam reais?



Floresta dos suicidas: você não vai querer entrar lá...



As donzelas da água negra e sua representação fazem parte da trama central do jogo, altamente atrelada a costumes ancestrais culturais e religiosos japoneses. A água é dos elementos mais marcantes aqui, atrelada a aparições constantes, conforme os personagens se encharcam.

OS ESPÍRITOS RAIVOSOS

Nos controles, *Fatal Frame* mantém a chancela de único jogo de horror contemporâneo a manter-se fiel às origens enquanto explora novas capacidades técnicas. Ao contrário de grande parte dos títulos mais recentes do gênero, nos quais os personagens são desprovidos de recursos para atacar, é possível (e necessário) enfrentar as entidades hostis da floresta dos suicidas. Fantasmas cheios de ódio e rancor atacam ferozmente seja lá quem invada seus domínios e, para detê-los, a Câmera Obscura se prova o maior dos aliados.

Para fazer uso das funções únicas do Wii U, *Maiden of Black Water* transforma o gamepad na câmera do sobrenatural, resultando em embates tão intensos quanto macabros. Ficar cara a cara com um fantasma repleto de escaras é das experiências mais aterradoras, pois muitos liberam fragmentos ectoplasmáticos para dificultar o processo de exorcismo. Sendo assim, faça bom uso do lock-on e rotacione o gamepad como se fosse mesmo uma câmera, na tentativa de conseguir o melhor close possível — o Fatal Frame! —, tarefa apenas para os corajosos.

O método meio arcade destoou da proposta mais intimista e imersiva de *Fatal Frame*, cliques nos momentos certos (e mais tenebrosos) concedem ao jogador pontos para evoluir a câmera. Foco, rapidez de abertura e fechamento do shutter e demais atributos podem ser melhorados para que a tarefa de exorcizar o outro mundo seja menos árdua. Há também diferentes lentes com diferentes efeitos, como o de tornar os fantasmas mais lentos.

Outras capacidades da câmera incluem abrir janelas entre a realidade dos vivos e dos mortos, revelando a localização de itens e objetos úteis para a busca de seus protagonistas. A característica nova mais interessante vem na forma do Fatal Glance: após exorcizado, o fantasma enfraquecido revela seus momentos finais em cutscenes de arrepiar, simulando fitas em VHS emboloradas.

Maiden of Black Water não se esforça em absoluto para abraçar uma nova audiência: as estruturas fundamentais de jogo são essencialmente as mesmas de 13 anos atrás. E essa é a grande sacada! 



8,0

Plataforma:
Wii U
Estúdio:
Koei Tecmo
Editores:
Nintendo
Lançamento:
Outubro/2015 (Ocidente)

COMO SER UM ASTRO DA NBA

Com melhorias gráficas absolutamente notáveis para a nova geração de consoles, o jogo de basquete ganha um surpreendente modo dirigido pelo cineasta Spike Lee e conquista de vez os fãs com uma narrativa única no estilo

A maior liga de basquete do mundo inicia sua nova temporada anual nos consoles e PC. Como padrão em jogos de esportes, as melhorias vêm no formato de novos modos, escalações atualizadas, gráficos aprimorados e mudanças sutis no gameplay. *NBA 2K16* mantém a tradição, mas inova ao oferecer uma narrativa própria, criada por ninguém menos que o diretor de cinema Spike Lee.

Apesar do novo foco, o título continua com diversas modalidades, seja através de modos como o MyGM (que o coloca no papel de gerente de um time) ou o MyTeam, que mescla o aspecto gerencial do jogo com equipes montadas e alteradas de acordo com coleções de cartas adquiridas durante as partidas, entre outros. *NBA 2K16* conta com um modo online reformulado. Além de poder customizar sua quadra e usar seu jogador para disputar partidas em outros estádios montados jogadores, o modo Play Now ganhou uma reformulação na parte online.

É LIGAR E COMEÇAR A JOGAR

Sem perder a simplicidade de escolher seu time e ir direto para uma partida, um sistema de ranking foi incluso. Dividido



em 10 ligas por jogadores de habilidade semelhante (medida pelo número de vitórias), você avança nos placares de líderes a medida que vence.

É uma ótima forma de recompensar aqueles que preferem apenas escolher seu time favorito e seguir em frente.

O VISUAL É BONITO DEMAIS!

As melhorias gráficas são notáveis nos consoles de nova geração (a versão foi testada em um Xbox One) e a semelhança com os jogadores reais são impressionantes. Mas foi na I.A. (Inteligência Artificial) que o título ganhou, pois ela se adapta melhor às suas estratégias, oferecendo desafio constante.

Embora a novidade seja ideal para quem é familiarizado com os esquemas táticos do esporte, a falta de um guia pode tornar a vida dos novatos mais difícil. Apesar disso, é difícil encontrar bugs na movimentação dos jogadores, bastante semelhante à realidade, permitindo uma série de estratégias diferentes.

NBA 2K16 é uma ótima escolha para fãs de esportes por suas melhorias nas mecânicas e pode ter pavimentado o caminho para inclusão de mais narrativas nos jogos esportivos, tornando-o único. 

VIVENDO O SONHO DE SER UM ASTRO DA NBA

Live in the Dream é o filme montado para dar início ao modo MyCareer, no qual cria um jogador e acompanha sua carreira na liga. *NBA 2K16* revoluciona incluindo uma campanha narrativa em um simulador de esporte, mas tropeça em alguns momentos. O principal defeito é passar a falsa sensação de que o jogador pode decidir o rumo da história, mostrando as opções e, no momento da escolha, ir direto para a cena seguinte de um dos caminhos possíveis.

Outro problema neste modo está no conflito com a customização da aparência do personagem. Durante a história, fica claro que seu personagem é filho natural de pais e mães negros, mas, durante a customização, é possível selecionar qualquer raça, o que fica estranho caso opte por fazer uma criação fora da narrativa. Uma maneira de evitar esse problema de identificação seria oferecer um modelo predeterminado e, após o fim da história, liberar a customização total da aparência, visto que após a última cutscene o modo se assemelha aos títulos anteriores.

A história conta com reviravoltas interessantes e pode pegar os mais emotivos de surpresa. Apesar dos tropeços, incluir narrativa no gênero esportivo foi inovador e deve ser repetido e aperfeiçoado em títulos futuros de games de esportes.



8,0

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, X
Estúdio:
Visual Concepts
Editora:
2K
Lançamento:
Setembro/2015

WORLD TREE'S WOE AND THE BLIGHT BELOW

► Makson Lima

E É DRAGON QUEST HEROES!

A Omega Force acerta mais uma vez nesse mashup de sua série mais famosa, *Dynasty Warriors*, com a clássica série de RPG japonês *Dragon Quest*. O resultado tem nome quilométrico e fará inveja aos fãs de *Hyrule Warriors*

Hyrule Warriors foi mesmo uma grata surpresa. Seja você fã da consagrada série da Nintendo ou de um belo Musou (sabe aquele formato de 1x1 milhão? Pois é...), a parceria da Koei Tecmo com a gigante japonesa rendeu um dos mais inspirados e recheados jogos do gênero. E depois do sucesso alcançado (ao menos no Japão) pela série *Dynasty Warriors: Gundam*, por que não tentar algo tão tradicional quanto, mas com a série de jogos mais famosa na terra do sol nascente?

E dessa nada inusitada indagação surge *Dragon Quest Heroes* e seu subtítulo gigantesco: *The World Tree's Woe and the Blight Below*. Mas garanto que o jogo em si é bem mais simples. Para o bem ou para o mal, *Heroes* é bem simplório em sua forma de jogar, por mais que as possibilidades e capacidades de personalização sejam variadas. No todo, concluí não haver problema nisso, afinal de contas, este aqui pode ser o primeiro *Dragon Quest* — ou, por extensão, o primeiro Musou — de muita gente por aí. E, pensando sob essa perspectiva, o sorriso no rosto é automático.

UM VISUAL MATADOR

Heroes começa impressionando por seu visual colorido e delicioso, esteja você jogando no PS3 ou no PS4. É como se nossas aventuras mais incríveis de infância — e quem concluiu a trilogia original de *Dragon Quest* no NES sabe muito bem do que estou falando! — voltassem mais belas do que nunca. O traço de Akira Toriyama está incrível e, acompanhado da trilha majestosa do sempre igualmente majestoso Koichi Sugiyama, se traduz muito bem na nova geração.

Acredite, depois de *Heroes*, fica a certeza do quão incrível visualmente será *Dragon Quest XI*. Ademais, a chancela de diretor coube a Tomohiko Sho, produtor e designer da série *Dynasty Warriors* há bastante tempo, com supervisão sempre “acirrada” do criador de *Dragon Quest*, Yuji Horii.

Após escolher um dos dois protagonistas, Luceus, tático e superprecavido, ou Aurora, guerreira empolgada e espreitada, acompanhamos um pouco da simples, porém eficaz, trama. E cabe o parêntese: não é sempre que vemos protagonistas falantes na série e foi uma grata surpresa, admito.



“Numa dimensão bem longe da nossa”, humanos e monstros vivem pacificamente e numa celebração anual, a coisa toda muda de figura. Um mago misterioso saído de lugar nenhum acaba com a festa e libera forças ocultas que bestializam as criaturas. Dentro do caos recém-instalado, cabe a nossos heróis apaziguar a situação descontrolada.

Fãs de *Dragon Quest* irão se deliciar com os diálogos sempre hilários e cameos de diversos personagens da franquia, que ainda por cima são controláveis! Yangus/Jessica (*Dragon Quest VIII*) Kyril/Alena (*Dragon Quest IV*) e Bianca (*Dragon Quest V*) são alguns deles. É ainda possível escolher as dublagens originais em japonês.

Até quatro lutadores podem embarcar ao mesmo tempo nos combates e alternar os controles entre eles é tão fácil quanto apertar um botão. Cada qual dentro de sua classe, poderes e equipamentos, a dificuldade atenuada abre espaço para experimentação. As capacidades elementais, bastante inerentes a *Dragon Quest* de uma forma geral, com fraquezas e resistências, precisam ser checadas sempre — vento contra pedra, fogo contra gelo etc.

Os campos de batalha são vastos e a quantidade de inimigos chega a centenas, sempre celebrando monstros clássicos da série, com golens de pedra, dragões e, claro, muitos slimes sorridentes. Golpes

fracos e fortes são combinados para combos (inclusive aéreos!) e diferentes magias e demais poderes especiais são habilitadas com o R1 pressionado. As missões variam entre defender determinado local do mapa ou aniquilar tudo que estiver pela frente. No mais, entre embates, o acampamento oferece novos equipamentos e itens para compra, além de ser o local idem para aprender novas habilidades com a experiência adquirida em combate. Tudo bem simples, porém, direto e divertido.

TÃO BOM QUANTO HYRULE

Sim, definitivamente *Dragon Quest Heroes* é tão bom quanto *Hyrule Warriors*. Com diálogos divertidos (e talvez excedentes ao formato mais ação e menos RPG apresentado) e controles simples, os mundos mágicos e fantásticos de Yuji Horii foram muito bem representados num outro gênero. E que venham mais parcerias entre a Omega Force e outras grandes produtoras japonesas! 🎮



8,0

Plataformas:
PS3, PS4
Estúdio:
Omega Force
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Outubro/2015

OS GIGANTES DA MITOLOGIA

Essa verdadeira declaração de amor à mitologia nórdica narra as aventuras de Thora, uma guerreira que morreu sem a redentora “glória do combate” e agora deve desafiar os temidos gigantes de gelo pra entrar em Valhalla



Embora seja um campo riquíssimo em todos os sentidos, a mitologia (seja ela qual for) raramente é levada aos games de forma convincente. A maioria dos títulos que se utilizam dessas histórias fantásticas para compor sua narrativa, o fazem de forma superficial, usando-as como um mero pano de fundo. *God of War*, por exemplo, é um jogo incrível e, embora seja uma das minhas séries favoritas, nunca me fez aprender nada sobre mitologia grega.

Jotun é uma exceção a essa regra, sendo quase uma carta de amor à mitologia nórdica, tamanha a forma como ela está impregnada a cada pixel desse game. Cenários, personagens, língua falada: não há como não ficar encantado pela forma respeitosa como o jogo trata o tema e o modo como ele se propõe a contar as lendas ao jogador.

UMA MORTE INGLÓRIA

O game narra as aventuras de Thora, uma guerreira que morreu sem a glória do combate e agora deve desafiar os temidos gigantes de gelo (os Jotuns que dão nome ao game) para provar que é digna de estar entre os heróis do Valhala.

Cada um destes gigantes de gelo encanta e amedronta pelo seu design e tamanho colossal. A maneira como a câmera se

afasta da heroína para mostrar a grandiosidade do nosso oponente e da batalha que se inicia traz um drama e uma expectativa sobre o que está por vir.

Embora tenhamos poucos movimentos à disposição, as lutas contra os titãs são épicas e desafiadoras — e confesso que algumas vezes quis jogar meu controle na parede, já que cada gigante vai se tornando mais agressivo e aplicando novos ataques conforme perde energia. Mesmo que tenha morrido muitas vezes durante esses confrontos, as lutas eram tão emocionantes que sempre me pegava voltando para mais um round e, quando finalmente conseguia vencer aqueles seres colossais, a sensação era para lá de gratificante.

INCRÍVEL JORNADA DOS MUNDOS

Mas para termos a chance de enfrentar esses combates épicos, temos que passar por uma interminável jornada entre mundos. Os cenários são belíssimos, como todo o design artístico do game, e ofereceram ambientações e desafios variados, porém, praticamente tudo que fazemos por aqui é vagar em busca de itens e das runas que irão liberar os caminhos até o próximo gigante, o que torna essa jornada rapidamente cansativa.

O cuidado na composição das fases, retratando ambientes clássicos da mitologia nórdica é louvável, mas infelizmente faltou um incentivo para me manter interessado em explorar estes mundos.

Por vezes me divertia vendo as referências escondidas ao longo desses estágios, mas o seu tamanho excessivo, a mesmice da experiência oferecida e a péssima distribuição de itens são maçantes. No final, tudo que eu queria era entrar em uma batalha épica com um gigante, algo que o jogo poderia oferecer mais vezes. 🙄



7,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Thunder Lotus
Editora:
Thunder Lotus
Lançamento:
Setembro/2015

Thora (acima) e os gigantes de gelo da mitologia nórdica



CORPSE PARTY: BLOOD DRIVE

► Makson Lima

A MALDIÇÃO NÃO ACABOU...

Apesar dos problemas técnicos e decisões de design talvez prepotentes demais para uma equipe tão pequena, este projeto entrega um espetacular conto de horror, que certamente vai perturbar seu sono por semanas, acredite!

O RPG Maker é mesmo uma ferramenta maravilhosa e *Corpse Party*, doujin (publicação independente) concebido pelo aficionado por mangás e animes Makoto Kedouin, é das mais prolíferas franquias nascidas desse meio. *Blood Drive*, exclusivo para o PS Vita, é o pináculo de uma crescente evolutiva, oriunda de algo de nicho nos PCs e expandida em dois capítulos espetaculares no PSP. E fica o aviso: estamos falando da conclusão de uma trilogia altamente focada em narrativa e desenvolvimento de personagens, ou seja, não comece por aqui.

Dois meses se passaram desde o apoteótico final de *Book of Shadow* e Ayumi está viva, mas seriamente doente. No hospital, recebe a visita de uma misteriosa mulher que diz ser amiga de sua irmã, ambas membras ativas do grupo Wicca W.I. O encontro força Ayumi a voltar ao colégio onde tudo começou, o Heavenly Host Elementary School. Lá, e apenas lá, ela irá descobrir as origens macabras de sua família, os Shinozaki, e o real intuito do Livro das Sombras. Satoshi Moshida, Naomi Nakashima e diversos outros colegas de classe de Ayumi retornam neste episódio conclusivo.

Enquanto *Blood Drive* é muitíssimo bem sucedido em entregar uma história altamente engajada, macabra e rica em personagens, seus novos sistemas e mecânicas são falhos, comprometendo o desenrolar da aventura sinistra. No passado, *Corpse Party* provou funcionar bem numa perspectiva top-down, nos moldes de J-RPGs da era 8 e 16-bit e também como visual novel, com



muito texto lido (e em ótima dublagem em japonês) e imagens estáticas mesclando arte hentai homoerótica, perturbador, cheio de carnificina e imagens gráficas.

ALGUMAS SURPRESAS INGRATAS

Blood Drive traz gráficos 3D e sequências de perseguição e fuga lentas, que não acrescentam ao clima. Armadilhas, buracos e demais surpresas ingratas do colégio do Mal não são punitivas o bastante para serem ameaças de fato, mas fatores desmotivadores. Mesmo com efeitos de som e trilha sonora extremamente bem feitos, tais momentos mais ativos do game design

não são tão bons quanto outros apenas de leitura — e isso pode parecer estranho para um videogame.

A dinâmica criada acaba sendo uma mescla de jogo de gato e rato e exploração limitada. Baterias para a lanterna são escassas e podem atrair a atenção de fantasmas. O que passa a acontecer daí envolve busca por gabinetes ou demais locais onde é possível se esconder, e breve jogo da memória com os elementos do cenário ao ligar rapidamente a lanterna.

Some a isso telas de loadings constantes e demoradas e tenha em mãos mais frustração que horror.

Apesar dos problemas técnicos e decisões de design talvez prepotentes demais para um time pequeno, *Blood Drive* entrega um espetacular conto de horror, de certo a perturbar seu sono por semanas, mas é indicado apenas aos fãs da série. 📀



7,0

Plataforma:
PSV
Estúdio:
Xseed
Editora:
Xseed
Lançamento:
Outubro/2015

CHICO XAVIER, É VOCÊ AÍ...?

Sistema de batalha viciante, mundo gigantesco repleto de detalhes, diálogos inteligentes, adaptação perfeita para o português — poderia ser perfeito se não fosse a câmera do modo multiplayer, que atrapalha mais do que ajuda



Imagine um mundo no qual seres invisíveis protegem e abençoam a humanidade. Por muitos e muitos anos, esta cooperação, por mais impossível que pareça, existiu e a raça humana floresceu como nunca antes. Até que a boa e velha cobiça, o orgulho e o preconceito falaram mais alto, serrando estes laços invisíveis. Parece até tema de uma obra de Chico Xavier, mas não: é a base do enredo de *Tales of Zestiria*, novo capítulo da eterna série de RPGs da Namco Bandai.

Se o último game da série para PlayStation 3, *Tales of Xillia 2* tentou fazer tudo diferente, *Zestiria* é um retorno à fórmula consagrada, porém, com um pouco mais de pompa. Já começa pelo fato de que pela primeira vez a série saiu igualmente para o antigo console da Sony, o PS3, seu irmão mais novo PS4 e até mesmo o inusitado PC. A ordem de produção da vez pareceu ser: “Façamos o que sabemos melhor, porém, esquecendo todas as barreiras de antigamente”. Vou dizer uma coisa para você: funcionou muito bem.

Como Sorey, o único humano criado entre os míticos Seraphs, e assim, o único também capaz de enxergá-los, você acaba tomando para si o manto do Shepard, capaz de convergir todos os espíritos e trazer toda a harmonia de volta ao planeta. Lembra aquele papo sobre dar adeus às barreiras de antigamente? Pois é, a aventura de *Zestiria*, apesar de inteiramente produzida com base no hardware do PS3,

impressiona por sua escala, suavidade e incrível simplicidade.

O planeta do game é imenso. E é imenso no nível MMORPG. Cada área é incrivelmente extensa e atravessá-las toma um belo de um tempo — não que você vá querer passar rápido por tudo. Ser gigantesco não privou os desenvolvedores de criar ambientes dos mais belos, cheio de detalhes, não importa se é uma cidade ou um longo descampado. E os personagens estão a todo tempo se expressando, independente dos icônicos skits da série, o que contribui fortemente para a sensação de viagem e exploração.

Claro, como ninguém é de ferro, mais para frente é habilitada também uma forma de viajar muito mais rápido por cada uma das áreas, facilitando o vai-e-volta.

NOVO DINAMISMO, VELHA FÓRMULA

Um dos maiores trunfos da série sempre foi seu sistema de combate e não era em *Zestiria* que isso iria mudar. Melhor ainda: desta vez, graças ao alto processamento das máquinas atuais, a mudança para todo o modo de combate é instantâneo e ocorre no próprio local do mapa que seu personagem estava quando bateu de frente com o monstro em questão.

Isso não apenas adiciona todo um dinamismo à fórmula como também à estratégia, afinal, ser emboscado em meio a uma floresta, onde árvores pontuam o meio do campo de batalha, é bastante diferente do

que o longo corredor de um calabouço.

Uma vez se tornado o lendário Shepard, Sorey ganha o poder de poder se fundir com os diversos personagens Seraph que aparecem no game, conferindo poderes inimagináveis. A fusão e as trocas de personagens podem ser feitas a qualquer momento, desde que você tenha ao menos uma barra de especial, e cada uma delas altera drasticamente o decorrer das batalhas.

Assim como em todos os anteriores, é possível jogar as batalhas com outros três amigos no controle de seus companheiros, o que é uma opção que simplesmente não pode sumir da série. A única parte ruim, e que esperamos que seja corrigida em um futuro patch, é que a câmera do combate tende a ficar indecisa em qual dos personagens se focar (quando deveria simplesmente se abrir) prejudicando boa parte da coordenação.

Tirando isso, fica difícil argumentar contra *Zestiria*. Obviamente, os detalhes das versões PS4 e PC, sobretudo nos personagens do game, impressionam muito mais do que a apresentada no PS3, mas ainda assim a versão do console mais antigo não deixa a desejar.

A trilha sonora, marcada pela primeira vez em que o compositor oficial da série, Motoi Sakuraba, compõe com outro compositor, o experiente Go Shiina, também está no ponto, mas a cereja do bolo, acredite se quiser, é a adaptação dos diálogos para o português.

A interação entre os muitos personagens nunca deixa a desejar, mas ver como a tradução para o português tem seu próprio brilho e chega até a adicionar elementos é de arrancar sorrisos. Oportunidade de ouro para os eternos seguidores do estilo japonês de se fazer RPG. 🎮



9,0

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

PATHOLOGIC CLASSIC HD

► Lucas Moura

O MISTÉRIO QUE VEIO DA RÚSSIA

Tratar *Pathologic* como um mero jogo de terror ou até mesmo um survival como qualquer outro seria um des-serviço ao mundo criado pelos russos da Ice Pick Lodge. A versão Classic HD chega para comprovar isso.

Na superfície, é um adventure em primeira pessoa. O jogador deve escolher entre três protagonistas encarregados de desvendar assassinatos e uma estranha doença que assola uma pequena cidade. Assim que exploramos mais a fundo, *Pathologic* se mostra um experimento sobre o papel do jogador em uma cidade que não se curva às suas vontades.

Pathologic é sobre fazer uma escolha quando nada parece dar certo, pois o jogador tem 12 dias para resolver os mistérios apresentados, que nem sempre têm uma solução óbvia. É preciso gerenciar cada dia como se fosse o último: visitar um dos personagens significa que outro será deixado de lado, com consequências posteriores.

Quando lançado, *Pathologic* sofria de sérios problemas com a tradução para o

inglês, o que foi (com algumas exceções) melhorado consideravelmente na versão *Classic HD*. Na mesma intensidade que *Pathologic* apresenta uma história que atrai, ele afasta com as suas mecânicas. Boa parte do tempo lutamos com mecânicas que mesmo para a época do lançamento eram antiquadas. Um combate desinteressante, momentos onde nada acontece, uma cidade gigante sem muita interação e um sistema de troca que é confuso.

Os últimos dez anos não foram bondosos com os gráficos de *Pathologic*, que já não eram lá essas coisas para a época. A versão *Classic HD* tenta resolver alguns desses problemas com a adição de novas texturas e efeitos gráficos.

Há algo de “único” em desenvolvedoras do leste europeu, sejam elas a GSC GameWorld (S.T.A.L.K.E.R.) ou a 4A (Metro). A Ice Pick Lodge é capaz de irradiar medo ao jogador não pelos monstros, não por sustos, mas por forçá-lo a ver a cidade sucumbir à loucura, como se sísse de um conto de H.P. Lovecraft. 



8,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
Ice Pick Lodge
Editora:
Gambitious Digital
Lançamento:
Outubro/2015

GUNS, GORE & CANNOLI

► Makson Lima

AGORA TEMOS MAFIOSOS ZUMBIS

Zumbis nos videogames continuam em alta e não há previsão para que isso pare de acontecer. A nova empreitada do estúdio belga independente Crazy Monkey Studios, *Guns, Gore & Cannoli*, leva nossos queridos comedores de cérebro para um cenário ainda não muito explorado nesse setting: o dos mafiosos, em meio à Lei Seca na Chicago dos anos 1930, com Al Capone e tudo que tem direito.

Caso você esteja acostumado a jogos como *Metal Slug* e ao clássico *Contra*, certamente irá se habituar com *Guns, Gore & Cannoli* nos primeiros minutos. Os controles são simples e a perspectiva é toda em 2D, com gráficos em flash e animação convincente, porém bastante ordinária. É ir para direita, sobrepujar alguns obstáculos com mecânicas de pulo bem limitadas, sofrer com a péssima paralaxe aplicada nas escadarias e atirar em tudo que se mexe.

Assumimos o controle de Vinni, mafioso contratado pela família Belluccio para ir até Thugtown dar cabo de alguns “ratos traidores”. Quando Vinni desembarca na

cidade, se depara com a hecatombe zumbi bem no meio da festa de Saint Patrick's Day. Estaria a epidemia atrelada à bebedeira clandestina? A trama pouco importa aqui e até quatro jogadores podem juntar-se para a operação genocida.

Nada de muito complexo também no cooperativo: se alguém morre, volta instantaneamente desde que exista alguém ainda de pé e atirando. A diferença entre os personagens é meramente paleta de cores, sendo assim, a bagunça será generalizada, especialmente se levarmos em consideração a alta quantidade de inimigos em determinados momentos.

Além de molotovs e granadas, Vinni pode chutar os zumbis para empurrá-los para longe, tornando-os mais vulneráveis a um belo tiro na cabeça. A interação com o cenário é mínima, mas é possível fazer uso de locais em chamas para poupar alguma munição. O aspecto gore se destaca seja lá em qual modo, numa mistura bizarra de desenho animado e filme de terror dos mais trash. 



6,5

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdios:
Crazy Monkey, Claeys Brothers
Editora:
Crazy Monkey
Lançamento:
Abril/2015

FINDING MONSTERS ADVENTURE

► Fernando Souza Filho

PROJETO BRASILEIRO FEITO EM MANAUS

Temos aqui o primeiro trabalho autoral do Black River, estúdio de games mantido pelo SIDIA (Samsung Instituto de Desenvolvimento de Informática para Amazônia), de Manaus. Trata-se de uma aventura dos protagonistas Jake e Tess que, ao encontrarem um portal mágico, exploram um mundo de fantasias e registram suas descobertas com uma câmera fotográfica em várias missões entre monstros coloridos e cenários de fantasia. Inspirado abertamente em *Alice no País das Maravilhas*, o game foi roteirizado por Martin Olson, que já trabalhou em animações como *A Hora da Aventura*, *Phineas & Ferb* e *Bob Esponja*. Você visita três mundos diferentes fotografando os monstros e as fotos feitas no jogo também podem ser compartilhadas nas redes sociais.

Plataforma: Android | Editora: Black River | Lançamento: Outubro/2015



LOST HORIZON

► Fernando Souza Filho

A AVENTURA NAS MONTANHAS DO TIBET

Lançado originalmente cerca de cinco atrás para PC, esta aventura clássica de point'n'click chega aos mobiles (primeiro no iOS, depois no Android). A história é ambientada na década de 1930, em Hong Kong, e começa quando Fenton Paddock, um ex-piloto da Força Aérea Britânica, recebe a proposta de trabalhar para uma expedição para localizar cientistas perdidos nas montanhas do Tibet. No entanto, ele e sua namorada Kim não imaginavam que um grupo de nazistas ocultistas também estão na região em busca de um artefato que pode mudar a história do mundo — e obviamente isso tem tudo a ver com os tais cientistas perdidos. A produção é impecável e o design lembra o do personagem franco-belga Tintin.

Plataformas: Android, iOS | Editora: FishLabs | Lançamento: Novembro/2015



WIZARDS & WAGONS

► Demétrio Valente

DE CARROÇA POR ESTRADAS MEDIEVAIS

A trilha sonora com música medieval é uma das primeiras coisas que nos atraem nesse projeto do estúdio Touch Dimensions, de Cingapura, que anteriormente lançou *Autumn Dynasty*. Aqui você viaja por vilarejos medievais fazendo escambo de mercadorias com comerciantes locais, no entanto, as estradas entre os vilarejos estão cheias monstros, ladrões e até uma tartaruga gigante pode aparecer para complicar as coisas. Para sobreviver nesse mundo, você precisa equipar sua carroça armas e magias, que vai adquirindo em suas andanças pelos vilarejos. Aqui, nenhuma cidade é parecida: cada uma tem suas características próprias e pode estar em crise financeira ou com abundância de recursos. Cabe a você descobrir e tirar proveito de cada situação em particular, para que seu inventário esteja sempre bem recheado.

Plataforma: iOS | Editora: Touch Dimensions | Lançamento: Novembro/2015



STEAM

► Lucas Moura

THE BINDING OF ISAAC

Após *Binding of Isaac: Rebirth* nos mostrar o bizarro mundo de Isaac, com seus monstros desfigurados e uma mãe louca, *The Binding of Isaac: Afterbirth* chega para expandi-lo e torná-lo ainda mais difícil. A expansão para o aclamado Roguelike de 2014 adiciona oito novos chefões, 10 novos desafios, 120 itens, mais de mil novas combinações de salas, além de uma nova área final e um novo personagem jogável, Lillith. Além disso, o game recebe dois novos modos de jogo: Daily Runs e o Greed Mode. O primeiro permite que os jogadores lutem pela melhor pontuação em uma fase que é alterada diariamente. Já o Greed Mode é uma mistura entre sobrevivência e pontuação. Você precisa sobreviver durante um tempo determinado a hordas de inimigos. Quanto mais sobreviver mais dinheiro terá para obter itens melhores e recuperar pontos de vida.



Editora: Nicalis | Lançamento: Outubro/2015

THE AGE OF DECADENCE

Quem gosta de RPGs clássicos como *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* e (principalmente) *Planescape Torment* se sentirá em casa com *The Age of Decadence*, um RPG onde cada decisão pode alterar o rumo da história. Ambientado em um mundo pós-apocalíptico baseado na queda do Império Romano, o game conta com um complexo sistema de combate por turnos e mais de cinco histórias a serem exploradas. O legal é a maneira que ele lida com escolha e consequência: invista em inteligência ou persuasão e combates podem ser evitados. É possível até mesmo completar uma das histórias sem derramar uma gota de sangue. Por outro lado, fale uma coisa errada e você se verá em uma enrascada difícil de sair. É um título muito mais difícil que a média e que irá agradar a poucos. Mas, aqueles que investirem tempo serão recompensados no final, acredite.



Editora: Iron Tower | Lançamento: Outubro/2015

ANNO 2205

Temos aqui um construtor de cidades com um algo a mais. Em vez de focar em construir lugares bonitos, o game é voltado para "ensinar" logística e produção. No controle de uma grande corporação, você deve extrair matéria-prima, produzir itens como alimentos de luxo ou robôs e vendê-los no grande mercado global para gerar lucro. A sequência adiciona importantes mecânicas, como a exploração lunar. A construção de cidades, antes limitada a certos climas, ganha uma nova dinâmica na hora de erguer edificações na Lua. Chuvas de meteoros podem destruir fábricas ou terroristas contra a colonização do satélite podem impedir o seu progresso. Unido como uma ótima estética futurista, *Anno 2205* é ótimo para aqueles com muito tempo de sobra, que não são intimidados por grandes desafios e que querem experimentar algo fora do comum.



Editora: Ubisoft | Lançamento: Novembro/2015

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

ELECTRONIC SUPER JOY

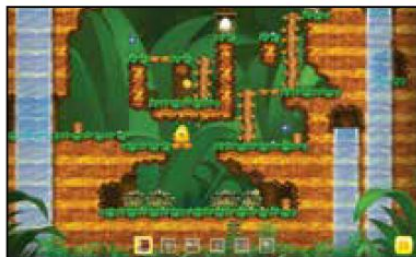
Já lançado para Steam, iOS e Android, *Electronic Super Joy* traz toda sua psicodelia ao console da Nintendo. Seguindo a linha dos jogos de plataforma com dificuldade brutal, este usa sua trilha sonora como base para o gameplay, ao contrário do que vemos na maioria dos games. O título traz cerca de 60 fases com música eletrônica pulsante e personagens com falas cheias de humor (um deles chega a te dar o famoso "high five") e pixel art. No entanto, suas cores berrantes o farão lembrar *Runbow*, outro título indie nos consoles Nintendo.



Editora: Broken Rules | Lançamento: Novembro/2015

TOKI TORI 3D

Com duas versões já lançadas para o console de mesa da Nintendo, chegou a vez do portátil 3DS ganhar sua versão do clássico *Toki Tori*. O puzzle com elementos de plataforma é um remake do primeiro título, lançado para o Game Boy Color em 2001. Exigindo habilidades de planejamento e resolução de problemas com um visual para lá de fofo, a nova versão ganha um pouco mais do que gráficos atualizados. Uma das funções principais adicionadas é a possibilidade de voltar suas ações com um botão de rewind, semelhante ao que acontece na trilogia *Prince of Persia*.



Editora: Two Tribes | Lançamento: Novembro/2015

OCTODAD

Um dos indie mais cultuados para consoles e PC, chegou a hora do polvo desembarcar no Wii U. *Octodad: Dadliest Catch* continua as desventuras vividas pelo cefalópode que dá nome ao jogo para manter sua real identidade em segredo de sua família. Mas viver como um humano não é nada fácil, principalmente quando não se possui ossose as mãos são tentáculos. Até as atividades mais básicas do dia a dia precisam ser feitas com cuidado excepcional — ainda mais com uma esposa que já vem desconfiando do real "eu" do protagonista. Isso tudo piora com uma visita ao aquário da cidade.



Editora: Young Horses | Lançamento: Outubro/2015

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

DRAGON FIN SOUP

A improvável mistura de Robin Hood com Chapeuzinho Vermelho é o enredo básico que dá vida a Asura, um mundo localizado nas costas de um dragão. O protagonista é Red Robin, um mercenário pinguço que bebe para esquecer seu passado. O game tem dois modos básicos: o História, que é um típico RPG, e o Sobrevivência, que pula a história e adota a mecânica de perma-death: morreu, tem que recomençar o jogo. Com gráficos abertamente inspirados na Era Super Nintendo, a ação adota uma perspectiva 2D clássica, com combates táticos e movimentação por turnos. *Dragon Fin Soup* é o primeiro projeto oficial do recém-criado estúdio americano Grimm Bros., de Randis Albion (ex-HD Fortress) e Ash Monif (ex-Atari e Electronic Arts), e tornou-se realidade graças a uma bem-sucedida campanha de financiamento coletivo no Kickstarter, em 2014.



Editora: Grimm Bros. | Lançamento: Novembro/2015

ORGAN TRAIL

Este é um título de zumbis com ação survival horror e visual retrô que parodia *The Oregon Trail*, um famoso jogo educativo norte-americano. Lançado inicialmente para browsers em 2010, ele fez tanto sucesso que ganhou versões para Facebook e, mais tarde, para PC, mobiles (Android, iOS) e até Ouya. Agora ele chega na PSN com 622 MB e todas as DLCs (inclusive *The Final Cut*, a melhor de todas!) juntas, com preço convidativo (R\$ 31,00). Ele tem cinematics dignas do filme *Evil Dead* que por si só já valem 50% do game: é nojento ao extremo e tem atores reais. O jogo em si foi feito com o motor gráfico Unity e visualmente parece vindo da era 8-bit, mas a ação é divertida demais. Aqui você precisa cruzar os EUA depois do Apocalipse, para chegar a um santuário livre dos zumbis. No caminho, é preciso administrar recursos e manter todo mundo vivo.



Editora: T.M.W.W.M.H. | Lançamento: Outubro/2015

FORCED

O estúdio indie dinamarquês Beta Dwarf, formado por estudantes da Universidade de Copenhagen, soube usar com inteligência todo o poderio do engine Unity no gameplay e no design deste projeto. *Forced* foi lançado inicialmente em 2013 para PC e Wii U, levando o estúdio a ganhar o prêmio de Melhor Desenvolvedor de Games Dinamarquês daquele ano. Agora, ganha o subtítulo *Slightly Better Edition* ao chegar ao PS4, mas o game em si é basicamente o mesmo. Temos aqui uma batalha de gladiadores em uma arena de fantasia, em que você é ajudado por um espírito chamado Balfus. Você escolhe sua classe (Storm Bow, Volcanic Hammer, Spirit Knives ou Frost Shield), suas armas e até suas habilidades, mas também precisa resolver alguns puzzles para ajudar Balfus — primeiro como escravo, depois como gladiador.



Editora: Beta Dwarf | Lançamento: Outubro/2015

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

KNIGHT SQUAD

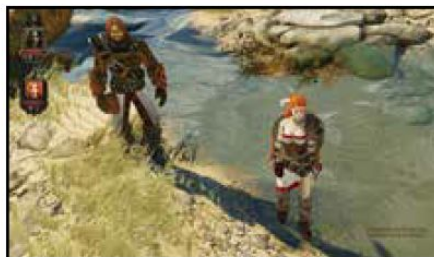
Está aí um game bacana para se divertir com os amigos em uma daquelas festas regadas a bebidas, aperitivos e muito videogame. *Knight Squad* é um jogo cujo objetivo é destruir seus amigos em busca do Santo Graal, de uma forma muito similar à brincadeira Pega-Bandeira. Até oito jogadores se enfrentam em uma arena, onde cada um tem que buscar o Graal no centro da tela e levá-lo até seu checkpoint. É uma tarefa nada fácil já que, além de espadas, seus concorrentes podem acessar itens especiais que lhes dão vantagens, além de armas incomuns.



Editora: Chainsawesome | Lançamento: Novembro/2015

DIVINITY: ORIGINAL SIN

Depois de fazer sucesso nos PCs, *Divinity: Original Sin* chega aos consoles da nova geração com uma edição que traz uma série de componentes novos e adaptados ao gameplay com controles. Com uma nova interface e um sistema de tela dividida (para os que querem jogar no modo cooperativo), ele tem nova missão, ambientes, mudanças no sistema de criação e diversas outras novidades. É uma opção quase obrigatória para os fãs de jogos como *Baldur's Gate* e *Planescape Torment*: o RPG tem gameplay old school, com jogabilidade isométrica.



Editora: Focus Home | Lançamento: Outubro/2015

GEMS OF WAR

Os criadores de *Puzzle Quest* chegam com este novo trabalho, que mistura de *Tetris*, jogo de cards e RPG. Durante o game, você deve remanejar as gemas na tela para combiná-las com outras iguais, buscando combos cada vez mais altos e que resultem em golpes fulminantes em seus inimigos. Combinar diferentes gemas traz melhorias em seus itens, deixando seu personagem mais poderoso, em um game onde a estratégia está em primeiro lugar e seus inimigos só estarão a espera de seus turnos para combinar as joias certas e te tirar da jogada. O jogo é gratuito.



Editora: 505 Games Srl | Lançamento: Outubro/2015

QUE 2016 SEJA BEM MELHOR

Depois dos trancos e barrancos que o mercado brasileiro de games passou em 2015, quando andou para trás, é hora de planejar com calma e principalmente tentar manter algum otimismo para o novo ano que se inicia agora

Se tivesse que definir em uma palavra o ano de 2015, eu o resumiria a “moonwalker”, a famosa dança do finado Michael Jackson, em que ele se movia para trás. A retração da economia pós-Copa do Mundo e as eleições trouxeram um cenário que há anos não tínhamos. Empresas estão demitindo ou fechando suas operações usando como premissa a queda no consumo. Outras viram oportunidades para crescer, mas o sentimento de que o comando do país está sem rumo é um senso comum.

No segmento dos games não foi diferente. O maior impacto para o consumidor foi o aumento do preço, seja na aquisição de console, games, acessórios ou na compra de aplicativos. Não houve propriamente a ruptura na ação da compra, mas o consumidor passou a priorizá-la selecionando bem seus anseios, diminuindo a intensidade de jogos comprados ou baixados, comparando com o ano anterior.

Mas, e como será em 2016? Algumas afirmações ou colocações são fatos: não existe uma pauta concreta sobre jogos ou sobre a cadeia que envolve o segmento no Governo Federal. Então, não espere mudanças significativas para o próximo ano, pois diante da crise econômica, diminuir impostos definitivamente não será uma prioridade. Caso haja uma redução do dólar (que servirá para toda a economia), isso já será um grande avanço para todo o segmento. Direcionado para a categoria ou qualquer outro benefício, não creio.

O mercado de trabalho terá uma boa retração. As grandes multinacionais, fabricantes ouadoras já têm congelado ou deverão congelar suas vagas para novas contratações, até uma luz de melhoria aparecer. E, claro, a qualquer momento pode existir corte de pessoas (e o Natal é um bom termômetro para o canal varejo). Novas empresas entrando no país, aproveitando que com o dólar alto o custo de instalação ficará reduzido, também serão



exceções. O que adianta entrar no Brasil no momento em que o consumo não está aquecido ou com a iminente chance de termos um rebaixamento na Nota Brasil? Para as empresas de pequeno e médio porte, publicadoras ou desenvolvedoras, cabe a diversificação de portfólio e serviços para manter-se saudável. O consumo existirá, porém, cada vez mais seletivo.

MERCADO DE GAMES SOFRERÁ

Andaremos de lado não somente em 2016, mas por mais alguns anos até recuperar o que acredito ser a economia ideal para o mercado de games — que está longe de ser a mais exigente ou complexa. Não existe sindicalismo, não há benefícios exclusivos para quem trabalha no segmento e pouca relação direta com quem tem o poder de decisão dentro do governo, mesmo com todos os esforços das associações.

E as Olimpíadas? Basicamente, será mais um momento de manifestação, assim como foi na Copa. Parecerá que algo gran-

de acontecerá nas ruas, mas tudo será acalmado com o passar do tempo — até por que é um evento que mobiliza apenas uma grande cidade, não o país inteiro.

Não será a primeira vez que haverá retrocesso no mercado de games. Nada será novidade. A parte positiva é que o mercado local já se encontra em um estágio muito mais maduro do que outros anos — e mais consolidado. Não há participação direta em conversas com o governo para minimizar a crise no setor (como faz a automobilística, por exemplo) pelo motivo de games ser ignorado ou pouco relevante ou supérfluo como mercado de consumo por quem comanda.

A “nova” fase para o mercado de games em 2016 será desafiadora. Teremos a sensação de que já vimos algo parecido, porém em um nível mais avançado. Mas, o jogo não está perdido, ele apenas não foi salvo no HD e por isso o progresso conseguido nesses últimos anos será perdido. Nada que na vida virtual também não tenha acontecido e, por isso, só nos restará arregaçar a manga, estalar os dedos e recomençar. 🎮

Não espere mudanças significativas para o próximo ano, pois com a crise econômica, diminuir impostos definitivamente não será prioridade do Governo

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

A GUERRA DOS VIDEOGAMES

A famigerada Lei de Reserva de Mercado dos anos 1980 fez o país ficar tecnologicamente atrasado em relação ao resto do mundo em pelo menos 10 anos, mas trouxe uma das brigas mais folclóricas do mundo dos games

Em meados da década de 1980, as empresas de produtos eletrônicos nacionais se beneficiaram da Lei de Reserva de Mercado, que garantia à nossa indústria a liberdade de reproduzir produtos de empresas estrangeiras aqui no Brasil sem necessariamente se preocupar com os direitos autorais referentes ao produto e a marca. Essa era basicamente uma lei que visava privilegiar as indústrias nacionais, proibindo a prática de importação dos produtos estrangeiros, ou seja, era necessário adquirir um videogame nacional produzido por empresas daqui, sendo proibido ir a outro país e trazer pra cá. A única exceção se dava na forma de parceria, onde uma empresa americana — por exemplo, a Atari, que firmou um contrato de parceria para trazer o Atari 2600 oficialmente por aqui em conjunto a Polyvox/Gradiente.

Na prática, todos os componentes internos dos aparelhos eram importados e cabia à empresa nacional a confecção da montagem, dando a ela o direito de colocar a sua marca como criadora do produto. Isso ficou evidenciado com os videogames nos quais CCE, Dynacom e Dismac colocaram clones do Atari 2600 para disputar o mercado junto a Gradiente e seu legítimo Atari.

Na geração seguinte, a Nintendo foi a empresa escolhida pelas fabricantes nacionais para ter o seu console clonado e abastecer os jogadores ávidos pelas novidades por aqui.

A Tectoy, diferentemente, optou por uma parceria com a Sega do Japão, obtendo um resultado de vendas absurdo fazendo frente a todas as outras empresas nacionais juntas. O marketing da Tectoy invadiu a TV e fez as crianças desejarem e muito a Light Phaser, a famosa pistola do desenho Zillion, e seu Master System.

Os anos foram passando e entramos na geração 16-bit, a Lei de Reserva tinha terminado e as empresas de fora podiam vir pra cá e lançar seus produtos. Com isso, as empresas nacionais foram perdendo espaço, pois tanto a Sega quanto a Nintendo estavam oficialmente no país e fabricar um clone de Super Nintendo, por exemplo, poderia gerar um grande problema jurídico com a Playtronic e a própria Nintendo. Sem se preocupar com esses detalhes e



A patética Lei de Reserva de Mercado dos anos 1980 fez o país ficar atrasado em relação aos avanços tecnológicos mundiais — incluindo os games, é claro!

buscando se manter no mercado a todo custo, a Dynacom resolveu entrar na geração 16-bit, mas agora copiando a rival da Nintendo — sim, a Sega e seu Mega Drive foram os alvos e isso acabou dando uma dor de cabeça razoável pra muita gente.

O lançamento do famoso Megavision (Mega Drive + Dynavision?) se deu em 1994, na famosa Feira das Utilidades Domésticas (UD), que acontecia anualmente em São Paulo. A Dynacom havia contratado uma equipe especializada em engenharia reversa para criar um aparelho de igual qualidade ao oferecido pela Tectoy, com um preço bem mais barato devido à ausência de Direitos Autorais. O mais interessante é que o aparelho trazia na caixa o adaptador para jogar games de Master System e também um chaveamento de fábrica para jogar games americanos e japoneses sem o

auxílio de adaptadores. Não precisamos dizer que era mais compensador adquirir um desses do que comprar o autêntico Mega Drive pela Tectoy, não é? E isso deixou a empresa de cabelos em pé.

O aparelho deu as caras pela primeira vez em um anúncio da revista Super Game Power nº1, de abril de 1994. A chamada da propaganda fazia clara alusão aos dois videogames da Sega “Mega Master da Dynacom” em letras garrafais (veja reprodução ao lado). Sabendo de tudo isso previamente, a Tectoy não perdeu tempo e agiu de forma contundente. No primeiro dia de exposição, a Dynacom foi surpreendida com a apreensão de todos os Megavision que lá estavam. E não parou por aí: os representantes da empresa foram levados direto pra delegacia para dar explicações sobre o aparelho. A Tectoy havia conseguido de forma sigilosa uma liminar proibindo a exposição e a comercialização do aparelho, alegando plágio por parte da Dynacom.

Naturalmente, a Dynacom recorreu e conseguiu derrubar a liminar e assim lançar seu produto na feira, mas a batalha com a Tectoy continuou. O grande trunfo da Tectoy era a exibição da frase “Produced by or under license of Sega Enterprises, Inc” que aparecia obrigatoriamente a cada jogo testado no console da rival. Sem a licença, a Dynacom estava infringindo a legislação de Direitos Autorais.

O mais interessante é que isso tudo não impediu que o produto chegasse ao consumidor final, entretanto, o aparelho acabou permanecendo por pouco tempo nas lojas brasileiras. A Tectoy se mostrou incansável na disputa judicial e isso fazia muito mal a Dynacom já que a mesma tinha que se preocupar com a receptividade das lojas e também do público, por conta disso, eles mesmos decidiram retirar o videogame do mercado e continuar assim a investir nos eternos clones do Nintendinho.

Atualmente, o console da Dynacom é peça de colecionador em estado completo de conservação diante das poucas unidades disponíveis a venda. 🕹️

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

CARTA DO MÊS

VOCÊ, MEU AMIGO DE FÉ...

E aí pessoal, sei que não me conhecem, mas eu os conheço desde que começaram na **EGW**, então me sinto como um amigo. Tenho 33 anos e sou fã da indústria de games desde muito jovem. Possuo consoles desde o Atari, passando por todas as gerações. Enfrentei filas para alugar fitas nas lojas nos anos 1990 e também coleciono revistas, que vão desde as Videogames, passando por Ação Games, Super Game Power, EGM Brasil, Nintendo World e **EGW**. Não curto muito acompanhar notícias por sites, gosto dos detalhes que somente as revistas conseguem proporcionar e também me sinto mais em "casa" com uma dessas em mãos. Pra ser sincero, até o cheiro das publicações me remete aos tempos em que jogar acompanhando detonados era a minha principal ocupação.

Falando de aparelhos de videogames, não defendo nenhuma marca específica, sou fã de bons games e ponto final. Estou particularmente feliz por praticamente todos os estilos de jogos terem voltado à moda e encontrado seu espaço no mercado, desde os produzidos em pixel art até os há alguns anos quase extintos point'n'clicks.

Quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho, dizer que estarei sempre acompanhando a **EGW** e desejo que a indústria em geral continue a nos proporcionar importantes momentos de felicidade.

Frederico Duarte (Cataguases/MG)

Depois dessa mensagem só nos resta te mandar um brinde, Fred! [FSF]

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da **WB Games**, patrocinadora desta seção. Neste mês, o Fred levou para casa o *Mortal Kombat X* para Xbox One.



FALLOUT 4 É CHATO

Não quero ser "do contra", mas não entendo essa babação de ovo em cima de *Fallout 4*. O jogo é chato. Pronto, simples assim. Cara, não vi nada de diferente no gameplay, apenas as mesmas mecânicas de sempre, a mesma chatisse de coletar trechos do cenário para fazer armas e o tal do cachorro atrapalha mais do que ajuda. Além do mais, esse tipo de jogo em primeira pessoa enche o saco com os itens "boiando" na nossa cara quando o pegamos. Por que não colocam a opção de terceira pessoa, que é muito melhor? E tem mais: joguei recentemente *Assassin's Creed II* (é, eu ainda não tinha jogado, comprei há pouco tempo na promoção da Ubisoft!) e não entendo porque não usam mais essa mecânica de subir em janelas e paredes. Tento fazer isso em *Fallout 4* e não consigo. Já havia achado *Fallout: New Vegas* meio limitado e esperava mais de *Fallout 4*. Muito mais.

Antônio Carlos (São Paulo/SP)

Ô, Tonão, não é pra tanto assim... O jogo é muito bom, sim, e há a opção de mudar para TPS (terceira pessoa) e sair do FPS (primeira pessoa). Basta clicar um botão (é diferente do PlayStation 4 pro Xbox One). Não precisa ser tão mal-humorado, né. [FSF]

O QUE PRECISA PARA SER UM YOUTUBER?

Eu vejo esses números doidos de assinantes dos canais de youtubers e imagino que os caras devem ganhar uma fortuna, estão bem de vida. Precisa ser jornalista pra ser youtuber?

Mariana Elliot (São Paulo/SP)

Na verdade, Mariana, não precisa ser jornalista, não. Basta ter envolvimento em frente às câmeras e ter conhecimento sobre o assunto que vai abordar. Lógico que é importante também não falar errado e ter profissionalismo para respeitar embargos das publishers – se bem que essas duas coisas andam meio "sumidas" do mercado ultimamente... [FSF]



Esta é uma parte da coleção de revistas do Alan Ricardo de Oliveira, um orgulhoso gamer colecionador da cidade de Limeira, interior de São Paulo. Mande fotos da sua coleção também para nós: redacao@egw.com.br.

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
Felipe Camarossi
Filipe Salles
Flávio Ferreira
Igor Andrade
Lillian Moreira
Lucas Moura
Makson Lima
Paula Romano
Pedro Sirna
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiense
Thiago Ávila

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

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

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

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

CASE EDITORIAL

Diretoria
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaina Mendonça

Novos Negócios
Wesley Lopes

Gerência de Circulação
Marco Marcondes

Distribuição Nacional em Bancas
Dinap S/A - Grupo Abril

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

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

Este produto é uma coedição da
EdiCase com a Tambor



GUITAR HERO® LIVE

VOCÊ É A ESTRELA DO ROCK

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



Disponível nas versões:
PS3, PS4, Xbox One e Xbox 360

© 2015 Activision Publishing, Inc. ACTIVISION, FREESTYLEGAMES, GUITAR HERO e GH são marcas comerciais registradas da Entertainment Software Association. Todas as demais marcas e nomes comerciais são propriedades dos seus respectivos donos.



JOGO TOTALMENTE EM PORTUGUÊS



MARVEL VINGADORES



PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE XBOX LIVE PC

f /WBGamesBR @WBGamesBR



LEGO MARVEL'S AVENGERS software © 2015 TT Games Publishing Ltd. Produzido por TT Games sob licença do LEGO Group. LEGO, o logotipo LEGO, as configurações do Bloco e do Encaixe e as Minifiguras são marcas comerciais do LEGO Group. © 2015 The LEGO Group. © MARVEL. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

LEGO e WB GAMES, ESCUDO WB, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc. (U.S.)

