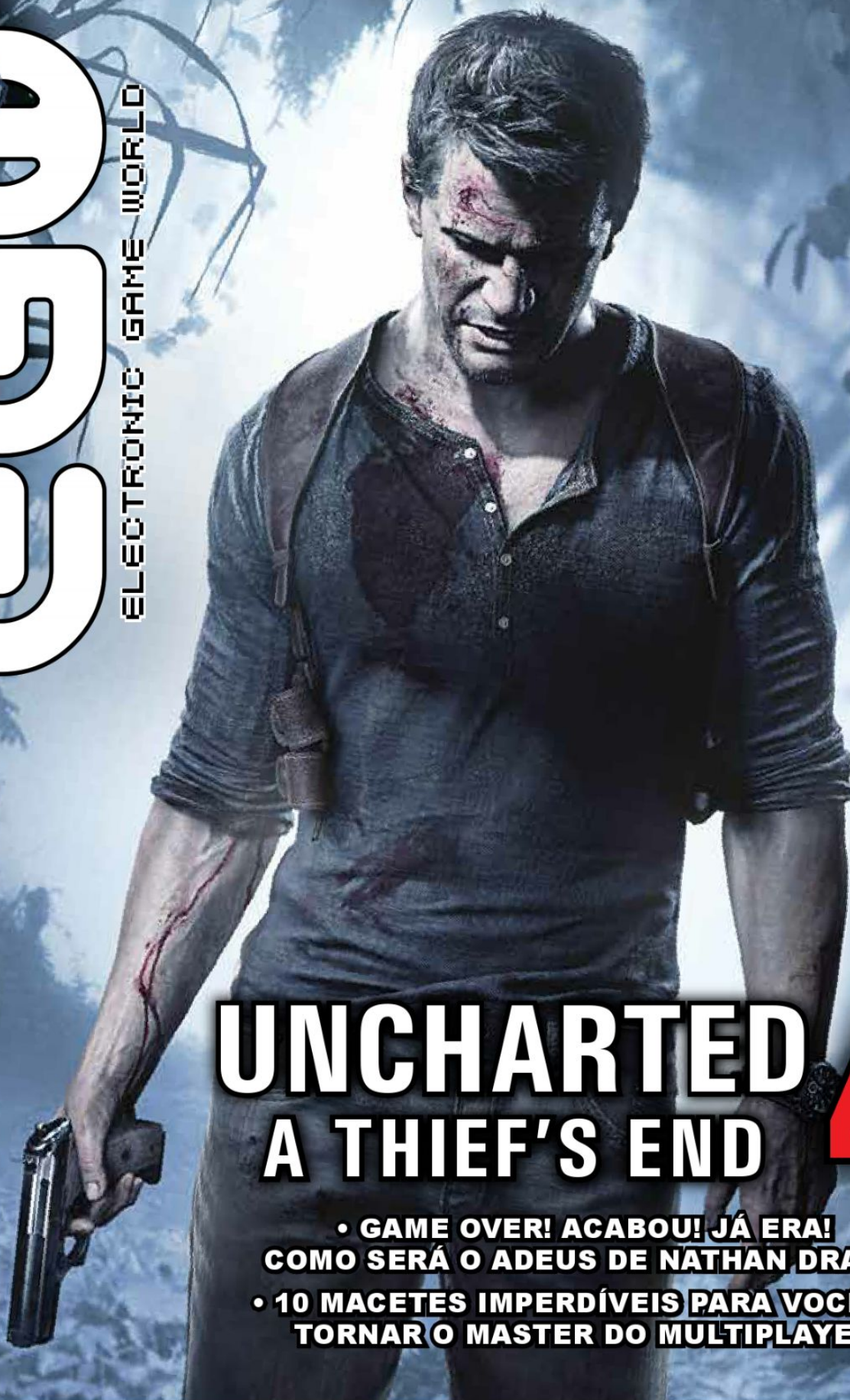


EW

ELECTRONIC GAME WORLD



UNCHARTED A THIEF'S END **4**

- **GAME OVER! ACABOU! JÁ ERA! COMO SERÁ O ADEUS DE NATHAN DRAKE**
- **10 MACETES IMPERDÍVEIS PARA VOCÊ SE TORNAR O MASTER DO MULTIPLAYER**

NESTA EDIÇÃO: **FAR CRY PRIMAL HOMEFRONT: THE REVOLUTION**
LIFE IS STRANGE HITMAN STREET FIGHTER V RESIDENT EVIL 0
THAT DRAGON, CANCER GREMLINS, INC. AMONG THE SLEEP
ASSASSINS CREED CHRONICLES: RUSSIA AND INDIA

CASE TAMBOUR Nº 170 • R\$ 14,90
ISSN 2175-2265
00170
9 772175 226004



SARAINVA GAMES

**A SÉRIE STORM CHEGA
AO SEU CAPÍTULO FINAL.**

**MENOS PARA VOCÊ, QUE PODE APERTAR
O RESET E JOGAR QUANTAS VEZES QUISER.**



SISTEMA DE TROCA DE LIDERANÇA: troque de personagem durante a luta.



NOVOS RECURSOS: para batalhas super-rápidas, use a habilidade de andar nas paredes.



INCRÍVEL CARTEL: Inimigos poderosos como Kaguya, Madara e Obito juntam-se à batalha.



LINGUAGEM ADICIONAL: inclui legendas em português do Brasil.



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



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

EDITORIAL

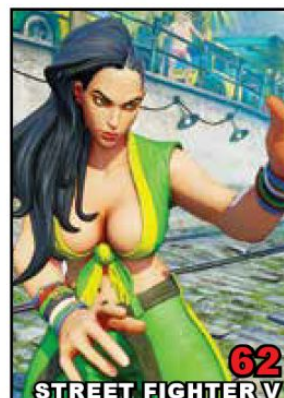
P arar enquanto se está por cima. Esse é um dito popular muito usado no futebol para descrever ídolos que param de jogar antes de entrarem em decadência. O pessoal do estúdio norte-americano parece que leva isso a sério e desenvolveu o maior, mais realista, mais emotivo e mais impressionante título da série *Uncharted*. Aí, acabou. O fato é que *Uncharted 4: A Thief's End* entrega até no título que a série está se aposentando. No entanto, conversando com o pessoal da produção e acompanhando tudo o que a Sony está preparando para este lançamento, concluímos que pode haver um duplo significado aí: talvez seja o “fim” para o protagonista Nathan Drake, que estrela a série desde o seu início, mas nada impede que a Sony siga com o título *Uncharted* e algum outro protagonista.

Com isso em mente, preparamos um especial de *Uncharted* abordando cada novidade, cada personagem e cada polêmica envolvendo o novo game – até bate-boca por causa de racismo já aconteceu, sabia? Pule direto pra pág. 6 e confira isso tudo de perto.

Seguindo o mesmo princípio de *Uncharted*, também montamos um pequeno especial sobre *Far Cry Primal*. A série da Ubisoft desembarca na Idade da Pedra com tanto cuidado nos detalhes que até a trilha sonora é feita apenas com material que teria existido naquela era. Apesar de ter sido lançado fora da época tradicional dos outros títulos de *Far Cry*, o game não apenas é enorme como chega a ter um mapa maior do que o de *Far Cry 4*, que já era muito grande ao ambientar a história na região do Himalaia. Começa lá na pág. 24 desta edição.

O terceiro especial do mês aborda o Square Enix Showcase 2016. Trata-se de um evento anual da publisher em uma de suas sedes, na Califórnia. Viajamos até San Francisco para conhecer as novidades e ficamos muito surpresos – especialmente com o novo *Hitman* e a versão em caixinha de *Life is Strange*. O relato completo dessa viagem e dos testes que fizemos por lá você encontra aqui, a partir da pág. 42.

Fernando Souza Filho



QUANDO NÃO HÁ MAIS ESPERANÇA
SOMOS CONVOCADOS



 **TOM CLANCY'S**
THE DIVISION™

08.03.16




 /UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

PC

 XBOX ONE

 PS4



UNCHARTED TED 4

A THIEF'S END

O anúncio de que este será o último jogo do protagonista Nathan Drake deixa dúvidas sobre a continuidade da série, por isso, a Naughty Dog e a Sony capricharam de maneira incrível para este se torne o maior título do PlayStation 4 – quiçá um dos maiores de todos os tempos!

► Luiz Silva



Ação bem ao estilo Nathan Drake: você vai jogar como se fosse o último... Opa, perai...



Quando a Naughty Dog anunciou *Uncharted 4* em 2013, o mundo não ficou totalmente surpreso, afinal de contas, a trilogia original do PlayStation 3 foi extremamente bem sucedida, de modo que os produtores não podiam ignorar o peso da franquia e a importância que ela teria para um novo console. A surpresa mesmo ficou por conta da revelação de que *Uncharted 4* será o último jogo da série. Isso sim, foi um golpe no coração dos fãs.

Apesar do ceticismo no meio da comunidade gamer, em entrevista ao site NeoGaf, Robert Cogburn, designer de multiplayer, foi categórico ao dizer que o final do game inviabiliza uma sequência estrelada por Nathan Drake.

Mas vale destacar que nenhum executivo da Naughty Dog afirmou que este é de fato o último título da série, mas sim o último de Nathan. A boa notícia é que independente de este ser ou não o último jogo de Drake, pelo que vimos até agora, esta promete ser uma despedida e tanto.

AQUELES ATRASOS HABITUAIS

Inicialmente, *Uncharted 4* estava previsto para 2015, porém a Naughty Dog decidiu adiá-lo para poder entregar um produto não menos que perfeito. Não por acaso houve um downgrade gráfico em relação ao primeiro teaser apresentado ainda em 2013, pois a produtora decidiu sacrificar um pouco dos visuais para garantir que a jogabilidade seja a mais fluida e divertida possível.

Vale destacar que a campanha principal corre a 30 FPS (frames por segundo), em

detrimento dos 60 FPS apresentada na primeira demo da E3 2014. Ainda assim, a qualidade gráfica do game promete deixar qualquer um de queixo caído e elevar o nível dos jogos eletrônicos da atual geração, tal como o primeiro *Uncharted* fez com o PlayStation 3, nos idos de 2007.

Robert Cogburn garante que ao final da campanha o jogador estará estupefato com tudo o que vai vivenciar — e não estamos falando apenas de gráficos. Claro que os visuais são importantes, mas desta vez a Naughty Dog está muito mais preocupada em contar uma história mais emocionante do que qualquer outra coisa. Isso tudo tem a ver com os relacionamentos de Nathan e seus amigos.

A trama ocorre três anos após o desfecho de *Drake's Deception* e mostra Drake

mais maduro (praticamente aposentado), em uma missão para resgatar um antigo tesouro perdido nas imediações de Madagascar.

Esta jornada vai reunir o protagonista com seu irmão Samuel Drake, que se acreditava estar morto há tempos. Sam reaparece após 15 anos desaparecido, pedindo ajuda a Nathan para descobrir os segredos por trás da colônia pirata Libertatia e seu misterioso tesouro.

As dificuldades começam quando fica claro que o tal tesouro pirata está envolto em uma rede de conspirações muito além da imaginação. Além dos irmãos Drake, há uma organização militar chamada Shoreline que também está atrás do tesouro. O líder de tal organização é um homem chamado Rafe Adler, um líder frio que não

O velho parceiro está de volta, mais esperto do que nunca





Preste atenção nos mínimos detalhes da pele: é impressionante!



mede esforços para conseguir o que quer. A partir daí, teremos várias cenas de perseguição envolvendo Nathan e os mercenários de Adler, tal como em um filme de Indiana Jones.

A Naughty Dog não revelou muito mais sobre o enredo, mas afirmou que a aventura vai levar Nathan ao seu limite físico e mental, de modo que Drake terá de mostrar até onde está disposto a ir para salvar as pessoas que ama. Podemos esperar momentos de tensão e reviravoltas surpreendentes até o final da jornada.

De acordo com a produtora, o antagonista terá um papel muito importante na história e, se tudo der certo, teremos aqui um vilão a ser lembrado por muitos anos.

A trama está ainda mais densa e a cinematografia ajudará a contar este capítulo



“A nova técnica (de shaders) permite manter a integridade dos detalhes corporais dos atores e minimiza a transição gráfica entre as cutscenes”

Colin Thomas

final de forma ainda mais envolvente do que nos últimos jogos, afinal, a Naughty Dog evoluiu muito desde o primeiro Uncharted até o lançamento de *The Last of Us*. Houve uma melhora visível com relação às técnicas com que o estúdio conta suas histórias. Ainda que tenha muita ação, *Uncharted 4* será um conto mais pessoal, com temas que envolvem família e traição. De acordo com os produtores, eles assumiram riscos altos no enredo.

A aventura de Nathan começa em Madagascar, no continente africano, conforme já demonstrado em vídeos prévios. Podemos notar que a ambientação é muito realista: um mercado popular parece ter vida própria, com todas as pessoas passando por Nathan e agindo de maneira “natural”, realista. A

lém do continente africano, a aventura leva o explorador a outras localidades ao redor do mundo, passando por cenários urbanos, zonas inóspitas e até regiões congeladas. Deste modo, *Uncharted 4* promete ser o de maior variedade de cenários da franquia.

TUDO COMEÇA EM UMA ILHA

A aventura inicia numa ilha, pois o time de criação considerou que faria mais sentido para a história, uma vez que um ambiente fechado e quase inexplorado dá aos criadores a oportunidade de brincar com mistério e os inimigos piratas em busca de um tesouro escondido faz muito mais sentido em uma perspectiva geral.

O ambiente permite que o jogador conheça as novas opções de exploração, tais como escalar árvores e balançar sobre cordas e cipós. O ambiente é quase um playground para se acostumar com os novos comandos.





POLÊMICA: RACISMO DA VILÃ

A polêmica da vez ficou por conta da vilã Nadine Ross. Por algum motivo, algumas pessoas viram racismo no fato de Nadine ser de origem negra e a dubladora da personagem (Laura Bailey) ser branca. De acordo com os reclamões, a atriz deveria ser de origem negra, logo teria havido algum racismo por parte da Naughty Dog na hora de escolher seus atores. Neil Druckmann defendeu a desempenho de Laura dizendo que a aparência de um personagem não define a contratação de um ator.

Uma das primeiras cenas apresentadas pela Naughty Dog foi também uma das mais impactantes: a perseguição no mercado popular (ainda em Madagascar) serviu para mostrar que durante a jornada Nathan pode controlar veículos. A cena é quase como um filme de ação oitentaísta, que faz ode ao caos com todas as explosões e tiroteios típicos de um filme estrelado por Sylvester Stallone ou Bruce Willis naquela década. De acordo com os desenvolvedores, levar o game nesta direção é algo que eles sempre quiseram fazer, mas que era impossível fazer na geração anterior.

Além desta cena em particular, há outros momentos em que o jogador pode utilizar veículos para escapar de uma emboscada inimiga — porém há liberdade para fazê-lo a pé, se assim desejar. A diferença é que se o jogador preferir ir a pé, o caminho será mais desafiador.

Os produtores querem deixar claro que há liberdade de ação, mas que independente de como ele vai seguir seu caminho, a conclusão será a mesma. É tudo uma questão de criatividade.

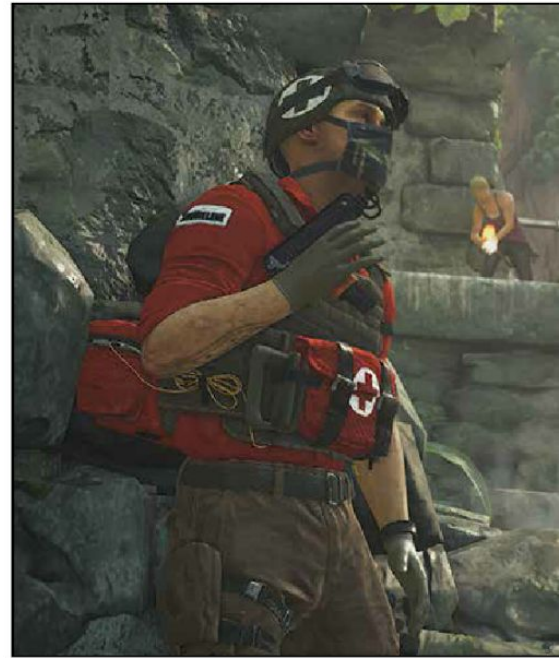
“Veículos nos permitem explorar todos os pilares do gameplay de maneira única:

exploração, combate e puzzles”, disse Kurt Margenau, lead designer da Naughty Dog, em entrevista ao site GameSpot. “Qualquer coisa que você vê, pode ser alcançado. Não estamos bloqueando o caminho do jogador, ainda que seja uma experiência dirigida. O jogo tem seus grandes momentos que queremos que todos vejam, mas também queremos que os jogadores cheguem a eles por conta própria. Não vamos empurrar nossa forma de jogar pela garganta dos jogadores.”

NOVAS FERRAMENTAS PRA DRAKE

A Naughty Dog também está preparando surpresas para o jogador como novas ferramentas, puzzles desafiadores e mais opções de exploração. Essa exploração, aliás, premiará os jogadores mais persistentes: pode-se passar uma região rochosa pulando de pedra em pedra ou escalando-as. Se o jogador optar pela segunda opção, pode ser que encontre itens escondidos e até QTEs (quick time events) para garantir uma dose de tensão.

Quem não quiser explorar os cenários, todavia, não vai fazer um passeio tranquilo no campo, pois as chances de ser visto por inimigos são maiores. Não há apenas



A movimentação das pessoas no mercado é muito realista: você vai se sentir lá!

um único caminho para chegar ao fim dos cenários, porém, cada um deles oferece seus próprios desafios e perigos.

Há alguns caminhos que podem ser seguidos, porém, o final de cada fase é sempre parecido. É como se o jogador tivesse uma falsa sensação de liberdade: ande por onde quiser, o final é sempre o mesmo. Dá para dizer que o jogo é quase tão linear quanto os outros títulos da franquia, pois o que muda mesmo é que os ambientes são maiores e permitem maior exploração para os jogadores que gostam de colecionar itens. De acordo com a Naughty Dog, a ideia é contar uma história cinematográfica, portanto, os jogadores são guiados pelo game através de um único caminho.

Uma novidade que se destaca são as novas opções de diálogo no esquema de “árvore”. Elas lembram games como *Mass*



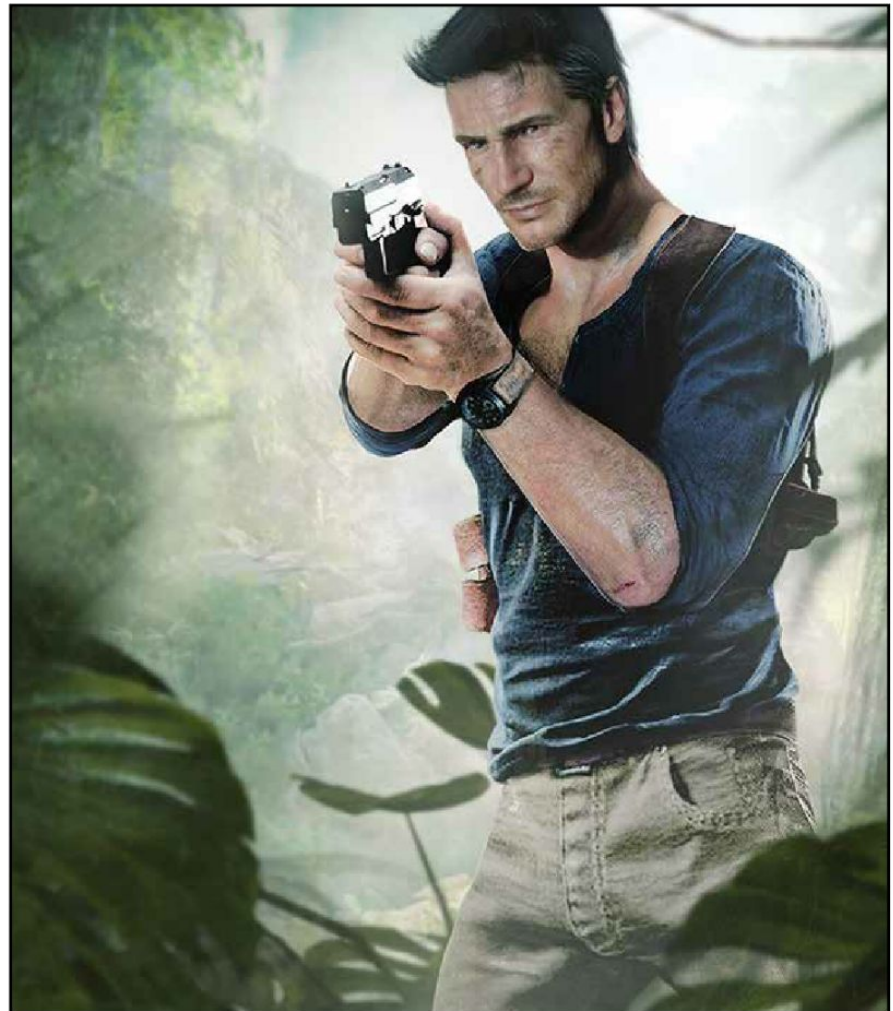
“Este novo modo online do multiplayer de *Uncharted 4* é como uma mescla de ideias trazidas de *Uncharted 2*, *Uncharted 3* e até de *The Last of Us*”

Robert Coghurn



“Qualquer coisa que você vê, pode ser alcançado. Não bloqueamos o caminho do jogador, ainda que seja uma experiência dirigida. São grandes momentos”

Kurt Margenau



Effect e *Dragon Age* e servem mais para manter os jogadores envolvidos com as cenas de transição e garantir que haja um “estreitamento de relação” entre os personagens e o jogador. Em determinado momento, pode ser que você passe a se importar com eles e se preocupe com o que lhes acontece quando não estão na tela. Vale destacar que é a primeira vez que um jogo da franquia *Uncharted* ganha opções de diálogos.

Tal árvore foi criada para mostrar que os relacionamentos de Drake têm papel importante durante a trama e o modo como o jogador interage com os personagens vai servir para envolver o jogador na trama. Mais ainda: permite que o jogador possa escolher qual frase será mais adequada para determinados momentos, mas não espere que elas sejam tão decisivas a ponto

de mudar a condução da história. A própria produtora foi taxativa em afirmar que eles não têm intenção de criar um novo *Mass Effect*.

Pense nelas apenas como uma forma de você não cair no sono enquanto assiste a uma cutscene.

PERSEGUIÇÕES MAIS DINÂMICAS

Uncharted 4 vai manter o mesmo “clima de Sessão da Tarde” dos jogos anteriores, de modo que a cinematografia estará em alta mais uma vez. Podemos esperar muitos momentos em que Drake fica pendurado em objetos e precisa subir rapidamente, passando por obstáculos e desviar de tiros inimigos.

As perseguições também estarão mais dinâmicas, tanto em carros, quanto em motos. O bom humor também não foi

abandonado, de forma que a história guarde momentos de tensão, porém, há espaços em que o jogador pode relaxar e descontraír com o jeito extrovertido de Nathan.

Uma mudança bem-vinda é o inédito sistema de furtividade, claramente inspirado em *The Last of Us*. Agora, o jogador pode criar pequenas distrações para os inimigos, de forma a evitar conflitos desnecessários e poupar munição. Porém, vale destacar que ao contrário do survival horror da Naughty Dog, o sistema stealth em *Uncharted 4* não é o foco do jogo, mas apenas uma opção para passar algumas fases sem grandes complicações. A franquia de Nathan é notória por suas cenas de ação e perseguições insanas, ao contrário de *The Last of Us*, e até os elementos de stealth são sensivelmente mais rápidos para que

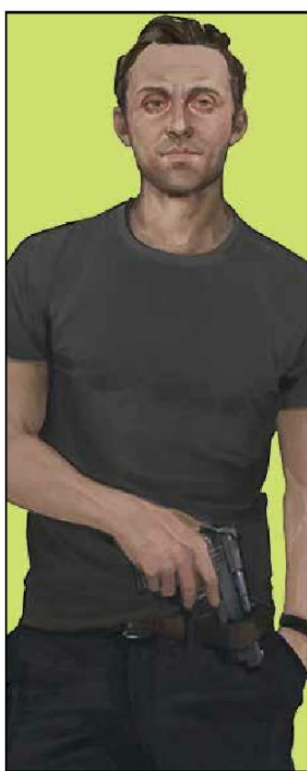
OS PERSONAGENS DO NOVO UNCHARTED



NATHAN DRAKE É o grande protagonista da série. Caçador de tesouros profissional, Nathan é expert em técnicas de sobrevivência e artes marciais. É um sujeito bem-humorado e sempre disposto a ajudar seus amigos, ainda que tal atitude sempre o coloque em situações de extremo perigo.



ELENA FISHER Esposa de Nathan e jornalista reconhecida no seu meio. No início de *Uncharted 4*, Nathan dirá que irá trabalhar na Malásia, mas na verdade o herói parte em uma caça ao tesouro com seu irmão Sam. O papel de Elena deve ser sensivelmente menor que em *Drake's Deception*.



RAFE ADLER É o grande líder por trás da organização Shoreline. Rafe está atrás do artefato pirata escondido em Libertalia. Não se sabe qual a razão que o faz ir atrás de tal artefato, mas essa obsessão o colocou em rota de colisão com Nathan e seus amigos.



KNOT Um dos capangas principais da Shoreline. Não há ainda muitas informações sobre o personagem.

ORCA Outro mercenário da Shoreline que foi contratado para deter Nathan e seu irmão de colocar as mãos no tesouro lendário dos piratas.



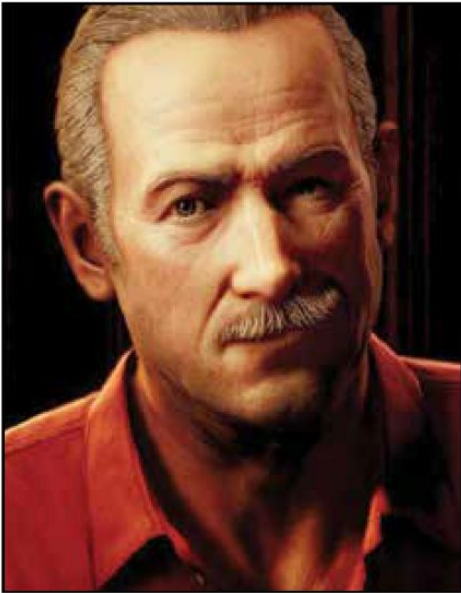
não se quebre o ritmo do jogo.

O sistema de combate também foi melhorado. Desta vez, o jogador tem mais opções de botões para o combate físico. Os inimigos, aliás, estão mais inteligentes e podem elaborar estratégias para dar cabo de Nathan com emboscadas ou com o velho esquema de agarrar o jogador en-

quanto outro capanga tenta golpear-lo. Felizmente, as opções de controle permitem que o jogador se solte se conseguir utilizar os comandos de forma eficaz. Ainda assim, você não precisa se preocupar com a quantidade de QTEs, pois os produtores afirmaram que houve uma redução desses "eventos". A ideia é interromper ao

mínimo a narrativa e que o jogador seja surpreendido a cada nova fase.

Uncharted 3 foi grandioso, mas inevitavelmente a comunidade ainda enxerga o segundo game como o melhor da série. A própria Naughty Dog sabe que *Uncharted 2* é o jogo a ser superado e a empresa não está medindo esforços para isso. De



VICTOR SULLIVAN Mentor e amigo de Nathan. Seu papel em *Uncharted 4* é guardado a sete chaves, mas sabe-se que o personagem ajudará Nathan e diferentes missões em sua busca pelo lendário tesouro.



NADINE ROSS É a vilã do jogo. Ela trabalha para a Shoreline, mas ainda não sabemos quais os objetivos da organização.

SAMUEL DRAKE Irmão mais velho de Nathan. Esteve 15 anos preso pela morte de um guarda e passou esse tempo todo incomunicável, fato que levou Nathan a acreditar que ele estava morto. Sam retoma contato com Nathan para pedir-lhe ajuda em uma missão que o colocou na mira da estranha organização.



“Estamos tentando traduzir parte da experiência singleplayer e suas mecânicas para o ambiente multiplayer, sem perder a essência do trabalho em equipe”

Arne Meyer

acordo com Arne Meyer, da Naughty Dog, os produtores envolvidos no projeto sabem da importância de *Uncharted 2* e o objetivo do estúdio é sempre criar o melhor *Uncharted* possível.

E é aí que entra a força do hardware do PlayStation 4: a nova tecnologia disponível ajudou muito a produtora a realizar seus

objetivos mais doentios, sem quaisquer impedimentos.

As limitações para a equipe criar um game em um hardware novo são praticamente inexistentes — pelo menos no aspecto técnico. De acordo com Druckmann, as limitações estão mais na cabeça dos desenvolvedores do que no hardware.

“Com o PS3, as limitações eram em grande parte devido à pouca memória disponível. Já no PS4, temos tanta memória que fica difícil transportar toda a informação do disco para a memória RAM com tanta rapidez”, explica ele.

Ainda de acordo com Druckmann, o mundo de jogo é tão mais extenso que os títulos anteriores que a equipe de criação até encontra dificuldades para preencher os espaços desses novos ambientes.

Uma construção simples, por exemplo, envolve tantos materiais e texturas que até os jogadores menos atentos perceberão o preciosismo envolvido. Um arbusto balançando ao vento ou uma nuvem de poeira após uma explosão parecem fantásticas devido aos efeitos de partícula.

Além disso, a física é algo bastante trabalhado no projeto: diferentes objetos se comportam de diferentes formas quando Nathan interage com eles.

TRANSIÇÃO ENTRE GERAÇÕES

Tecnicamente, *Uncharted 4* não é o primeiro game da Naughty Dog para o PlayStation 4, pois antes dele a produtora lançou as versões remasterizadas de *The Last of Us* e *Nathan Drake Collection*. O que muda mesmo é que *Uncharted 4* é o primeiro jogo desenvolvido com o novo console da Sony em mente.

Entretanto, a transição de geração parece não ter sido difícil para a produtora, pois os lançamentos das versões remasterizadas deram à Naughty Dog a chance de conhecer bem a tecnologia por trás do novo console e assim descobrir o que funcionaria e o que não funcionaria.

Um bom exemplo de como a produtora utilizou sua expertise recentemente é o arco de granada dos primeiros jogos que era tão difícil de ser utilizado que tornava-se frustrante para a maioria dos jogadores. Ao trabalhar na versão *Collection*, a produtora pôde melhorar a mecânica desse armamento, além de outras pequenas melhorias. Pode-se dizer que, ao ouvir o feedback da comunidade ao longo de três jogos, a Naughty Dog sabe exatamente o que é necessário para tornar *Uncharted 4* o jogo definitivo da franquia.

TESTE COM A COMUNIDADE

O primeiro contato que a comunidade gamer teve com *Uncharted 4* serviu para afirmar a sensação de que *Uncharted* deixa de ser apenas um bom jogo: durante o mês de setembro de 2014, a equipe de criação divulgou as primeiras imagens de como Nathan estaria no novo jogo.

ESTE SERÁ O MAIOR LANÇAMENTO DO ANO?!?

Uncharted 4 será um grande jogo, disso ninguém duvida, mas será ele o maior título exclusivo da plataforma da Sony para a temporada? Se analisarmos o calendário de exclusivos da Sony, fica claro que a plataforma tem alguns dos jogos mais desejados do ano, como *Horizon: Zero Dawn*, *The Last Guardian*, *Gran Turismo Sport*, *Ratchet and Clank*, *Street Fighter V* e *No Man's Sky*. A lista é invejável, mas de qualquer ângulo que se analise, parece que a grande sensação é mesmo *Uncharted*.

A maioria desses jogos atende a um público muito específico, mas *Uncharted 4* parece ter o maior potencial para agradar a todos os jogadores. Além disso, alguns dos títulos citados têm sim tremendo potencial, mas podem se revelar surpresas negativas (sim, estamos falando de você, *The Last Guardian!*). *Uncharted 4* parece imune a qualquer coisa, afinal, a Naughty Dog já se mostrou um dos melhores estúdios da atualidade e, após o lançamento de *The Last of Us*, ficou evidente que ainda não vimos todo o potencial dos desenvolvedores.

Talvez mais até do que se tornar o maior lançamento do PlayStation em 2016, *Uncharted* se torne o maior lançamento do ano, de qualquer plataforma. A concorrência é grande, pois o ano de 2016 ainda terá *Gears of War 4*, *Fable Legends*, *Scalebound*, *Darksoul 3*, *Legend of Zelda* e o aguardadíssimo *Quantum Break* – todos jogos de orçamentos astronômicos. Ainda assim, os fãs da Sony estão confiantes que a Naughty Dog sempre foi capaz de surpreender os jogadores e entregar produtos de alta qualidade.

E para você qual será o maior jogo do ano?



A diferença entre o quarto game e o anterior são gritantes: o protagonista está mais realista e pode-se notar detalhes que antes passavam despercebidos, como músculos, marcas no rosto, fios de cabelo e expressões faciais. Até mesmo a movimentação do personagem é mais fluida e soa natural.

Segundo Colin Thomas, designer de personagens, o alto nível de grafismo foi possível graças ao fato de que ao invés de esculpir os personagens, a equipe decidiu utilizar shaders (ferramenta gráfica baseada na adição de sombras). “A nova técnica permite manter a integridade dos detalhes corporais dos atores, ao passo que o uso desse recurso também serve para minimizar a transição gráfica entre as cutscenes e a jogabilidade”, disse ele.

E nada disso é por acaso: Neil Druckmann está à frente do projeto e foi ele um dos grandes responsáveis pelo sucesso *The Last of Us*, considerado por muitos fãs como o melhor game do PS3. Devido ao estrondoso sucesso de crítica e de público do survival horror, Druckmann teve carta branca para ousar em *Uncharted 4*. Tente comparar os aspectos técnicos entre *Uncharted 3* e *The Last of Us* e fica claro que a desenvolvedora melhorou seus recursos e engine ao longo dos anos. *Uncharted 4* é a mescla de tudo que a Naughty Dog aprendeu nos últimos anos em termos de tecnologia e desenvolvimento.

NÃO É MAIS IMPOSSÍVEL

O PlayStation 4 possibilitou que o time de criação fizesse coisas que eram impossíveis

em jogos anteriores. Pode parecer algo simples, mas algumas mecânicas não eram possíveis de se realizar satisfatoriamente no PS3. Exemplo: há uma sequência em que Nathan está segurando uma corda amarrada em um caminhão e precisa trocar tiros com inimigos ao mesmo tempo. A corda obedece a uma física específica, enquanto que o caminhão é um objeto alheio a tudo isso, bem como as balas e a própria movimentação de Nathan e como ela interfere no movimento da corda e do caminhão. Haverá vários momentos em que o jogador verá muita coisa acontecendo ao mesmo tempo de uma maneira tão complexa que apenas um console de nova geração pode fazer.

Claro que os fãs de *Uncharted* estão mais preocupados com a campanha principal e em como o título será diferenciado, mas é preciso destacar o novo modo multiplayer, que consumiu quase tantas horas de trabalho dos desenvolvedores quanto a campanha principal. Depois de ler tudo, temos certeza de que você vai querer entrar em uma das arenas para enfrentar seus amigos online.



“Eu não acredito que o desenvolvimento mobile é o futuro. Precisamos de diversidade. Precisamos de jogos indie, jogos AAA e também jogos mobile”

Bruce Straley

... Para não acabar assim quando for capturado!



De acordo com Robert Coghurn, designer de multiplayer, o modo online de *Uncharted 4* é como “uma mescla de ideias trazidas de *Uncharted 2*, *3* e *The Last of Us*”.

A demo disponibilizada para o multiplayer permite que até dez jogadores interajam no clássico deathmatch em partidas de 5 contra 5. Neste modo de jogo, *Uncharted 4* não foge às suas raízes, pois mesmo em um sistema mais voltado para a ação, a produtora não deixou os elementos de mistério e sobrenatural que tanto marcaram a série. Ainda que o game não tenha servidores dedicados, a Naughty Dog fez o possível para entregar uma experiência online digna dos fãs.

O motivo para a ausência de servidores dedicado é que os altos custos de manutenção teriam impactado nos bolsos dos jogadores mais cedo ou mais tarde. Mas isso não os impediu de adicionar microtransações mesmo assim.

SINGLEPLAYER vs. MULTIPLAYER

Em princípio, você vai imaginar que tudo não passa de vários jogadores duelando em times para ver quem tem a supremacia. Porém, a produtora tentou mudar o foco de “quem joga melhor” para “quem coopera mais”.

“Estamos tentando traduzir parte da experiência singleplayer e suas mecânicas para o ambiente multiplayer, sem perder a essência do que é ter vários jogadores interagindo e realizando trabalho em



O FIM DE DRAKE

Todo mundo da Naughty Dog não esconde o fato de que este é o último jogo de Nathan Drake. Em entrevista ao GameSpot, Neil Druckmann, diretor do projeto, deixou claro que o final de *Uncharted 4* inviabiliza qualquer continuação com Nathan Drake. Uma decisão corajosa, sem dúvida, tendo em vista que o personagem alcançou o ápice de sua popularidade.

A grande preocupação é se o fim de Drake significa de fato a morte do personagem. Talvez ele apenas se aposente ou fique rico e suma do mapa, para ser mais otimista. O certo é que dificilmente veremos uma nova aventura de Nathan Drake. Uma prequel não está completamente descartada ainda, bem como um novo jogo com outro protagonista.

“Estamos com este personagem há tanto tempo, ele está no pico da sua popularidade, então não é uma boa decisão para o negócio, porém, sinto que a melhor forma de honrá-lo é acabar a sua história no topo”, disse Neil Druckmann ao site Eurogamer. “Se é o final para *Uncharted*? Não sei. A Sony é a dona de *Uncharted* e podem fazer o que quiserem. Mas com o final desta história, será muito difícil mesmo fazer uma sequência com Nathan Drake. Talvez exista uma prequel, talvez seja com um personagem diferente. Mas este é o fim para Nathan Drake.”

A EVOLUÇÃO DO VISUAL DO PROTAGONISTA AO LONGO DOS ANOS



equipe. Nossa filosofia é tentar unir o melhor do singleplayer com o multiplayer encorajando o trabalho em equipe dentro de um ambiente competitivo”, disse Arne Meyer, gerente de comunidade da Naughty Dog em entrevista recente ao site The AUReview.

A primeira coisa que não podemos deixar de citar são habilidades mágicas chamadas mysticals, que servem para realizar ataques especiais ou defensivos. Essas habilidades fogem um pouco da estética mais realista da série para abraçar o mistério e a icção de uma maneira que surpreenderá os jogadores mais antigos.

São esses mysticals que garantem os melhores elementos de surpresa para as

partidas online. O único “porém” é que essas mysticals são adquiridas através de um sistema de microtransações. Os produtores sempre desconversam sobre este aspecto do jogo, mas ao que tudo indica você terá de gastar dinheiro real se quiser submeter seus adversários sempre que suas habilidades convencionais se mostrarem insuficiente.

MYSTICALS E SIDEKICKS

Além dos mysticals, há outra novidade chamada sidekicks, personagens invocados pelo jogador, mas que são controlados pela inteligência artificial. Esses personagens servem de apoio ao time que o invocou, executando ações variadas como atirar ou agarrar os inimigos. Os sidekicks também são utilizados através da loja



“Estamos com este personagem há tanto tempo... Mas sinto que a melhor forma de honrá-lo é acabar a sua história com ele ainda no topo”

Neil Druckmann

Ainda não é VR, mas...



in-game, sendo que todos os dez jogadores podem invocar seu próprio sidekick, dobrando o número de personagens durante os tiroteios sem problemas técnicos.

Aparentemente, a Naughty Dog criou esses personagens como forma de garantir certo equilíbrio durante as batalhas, de modo que um time em desvantagem numérica possa virar o jogo.

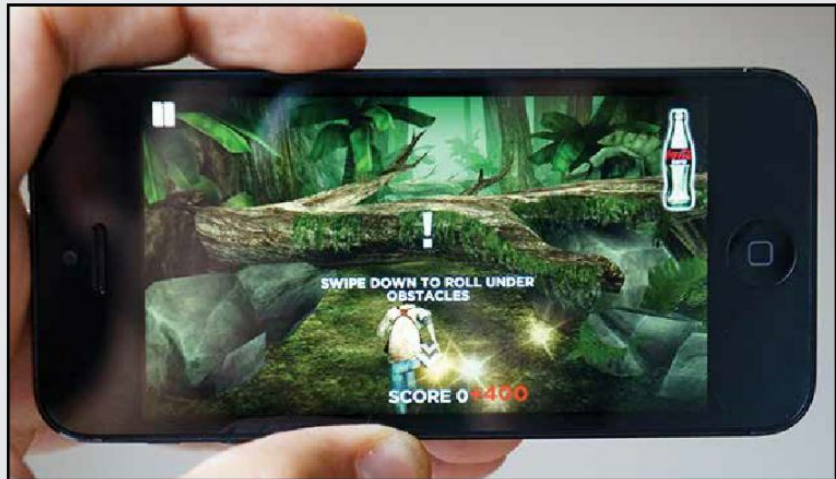
A inclusão dessas habilidades mysticals e sidekicks é justificada: de uma forma ou de outra, os jogos da franquia sempre tiveram um pé no sobrenatural. À primeira vista, um jogador desavisado verá as partidas online com algo de *InFamous* ao invés de *Uncharted*, pois entre as habilidades é possível realizar teletransportes, liberar espectros caçadores, além de outras ações improváveis para Nathan.

Ainda assim, é bom ver que a Naughty Dog não teve medo de ousar para criar uma experiência de jogo diferente e divertida.

MICROTRANSAÇÕES DE NOVO...

O ritmo acelerado das partidas e os mapas com pouco espaço inibem a ação de campers, ou seja, ganha a partida quem joga melhor ou tem mais sorte com as novas habilidades mágicas.

O que não está claro é se sidekicks e mysticals poderão ser invocados também pela loja orgânica do jogo, pois é lógico afirmar que quem tem a vantagem no campo de batalha também possui mais créditos para realizar as invocações ou utilizar as habilidades especiais. Este é outro fator que sinaliza a intenção de que tais



COMO FICA O UNCHARTED PARA MOBILE?

A Naughty Dog não esconde de ninguém o fato de que *Uncharted 4* será o último jogo estrelado por Nathan Drake, entretanto, isto não significa necessariamente o final da franquia, restando-nos apenas especular em qual direção será tomada a partir daqui. Alguns rumores indicam que a desenvolvedora pode levar a franquia para dispositivos móveis. Será?

Infelizmente para os usuários compulsivos de celulares, este rumor parece fora de realidade, pelo menos por enquanto. Bruce Straley, diretor de *Uncharted 4*, disse em entrevista ao Reddit que não aposta suas fichas no fato de o mercado mobile é o futuro da indústria de jogos eletrônicos.

"Eu não acredito que o desenvolvimento mobile é o futuro. E eu não acho que a indústria como um todo deve colocar tudo de si em um único dispositivo", disse Straley. "Precisamos de diversidade. Precisamos de jogos indie, jogos AAA e também jogos mobile."

Ainda de acordo com Straler, a Naughty Dog seria capaz de criar um grande jogo sem o orçamento gigantesco a qual está acostumada, mas que a comunidade não deve esperar que isso ocorra simplesmente porque não faz sentido para o modelo de negócio da empresa.

Claro que isso pode mudar futuramente, mas se você espera por um *Uncharted* para celular, esqueça isso por agora. E também não espere nada para o PlayStation Vita, visto que a Sony abandonou totalmente o desenvolvimento de jogos first-party para a plataforma.

O mais próximo que você pode chegar de jogar algo parecido com *Uncharted* em um dispositivo mobile é o game *Unearthed: Trail of Ibn Battuta*, da desenvolvedora Semaphore Studios. O game está disponível para iOS e Android e possui muitos elementos retirados diretamente de *Uncharted*. Para se ter ideia, o protagonista Faris Jawad é um caçador de tesouros que viaja por regiões históricas do Oriente Médio atrás de tesouros perdidos. Chegando ao local, ele encontra uma conspiração que envolve militares e contrabandistas que desejam as mesmas riquezas. Tal como na série de Nathan Drake, *Unearthed* contém muitos tiroteios, elementos de stealth, combate corpo a corpo e jogabilidade típica de plataforma. E, sim, Faris utiliza roupas parecidas com as de Nathan.

ações serão executadas mais vezes através de microtransações.

O sidekick é de longe o power-up que deve ser a sensação das jogatinas online, pois sua utilização promete ser decisiva. Uma vez invocado, o Hunter, por exemplo, sai à caça do adversário mais próximo e, uma vez localizado, ele o agarra e só restam três desfechos possíveis para o inimigo: conseguir soltar-se apertando os

botões rapidamente, ser salvo por um aliado ou esperar pacientemente a morte.

Achamos que a inclusão de sidekicks serve para suprir algo que os jogadores se acostumarão na campanha principal: estar sempre acompanhado. Na maior parte do tempo, Nathan está acompanhado por algum amigo como Sully e Chloe, sendo raras as vezes que o protagonista está solitário. Já nas partidas online, fatalmen-

Os cuidados não estão apenas nos detalhes dos estilhaços, mas também nas expressões faciais!



te há falta de confiança entre os jogadores do mesmo time. Deste modo, os sidekicks são confiáveis e não deixarão o jogador na mão durante os poucos segundos nas quais forem invocados.

Além dos mysticals e dos sidekicks, os jogadores também poderão comprar outras coisas como armas, ferramentas e upgrades. Um cuidado especial que a Naughty Dog dedicou foi garantir que os itens comprados deste modo apenas sejam para o multiplayer, pois no modo campanha o jogador recebe pontos por ações bem sucedidas como mortes ou saltos arriscados. Esses pontos são utilizados justamente para a aquisição de novos equipamentos para Nathan, mais ou menos como ocorre em *Tomb Raider*.

Até agora existem três habilidades mysticals confirmados pela produtora:

WRATH OF EL DORADO serve para invocar espectros de sarcófagos para perseguir e matar seus inimigos;

THE CINTAMANI STONE recupera as energias de seus aliados e confere poderes de fogo e outras habilidades ainda não anunciadas;

THE SPIRIT OF THE DJINN permite que o jogador realize teleportes e aumente a força de Nathan. Para derrubar um oponente são necessários três golpes, mas ao utilizar esta habilidade você pode derrubá-los com apenas dois. O inconveniente é que ao usar esta habilidade não é possível se esconder nas estruturas.

Sidekicks são divididos em quatro classes, sendo que todas elas possuem suas próprias barras de energia. Tal como em

jogos de FPS, esses sidekicks regeram a energia automaticamente se não estiverem sendo alvo de ataques inimigos.

Eles são divididos nestas categorias:

SNIPERS são especialistas em tiros de longa distância e altamente indicados para cobrir o jogador quando este for executar uma investida corpo-a-corpo;

SAVIORS servem para reviver o jogador e seus aliados. Além disso, eles podem repor munição e ganhar tempo para o jogador em momentos chave;

HUNTERS são os especialistas em capturar os inimigos. Uma vez próximos ao adversário, os Hunters o agarram e não permitem que ele se solte sozinho;

BRUTE são como tankers, ou seja, extre-

mamente fortes e resistentes no combate corpo-a-corpo. A desvantagem é que são mais lentos.

OS AMIGOS ONLINE

Na demo disponibilizada para a imprensa no fechamento desta edição da EGW, havia cinco personagens disponíveis no modo online: Lazarevic, Sully, Cutter, Drake e Elena. As escolhas são praticamente irrelevantes, uma vez que os personagens não possuem habilidades únicas e é possível que mais de um jogador escolha o mesmo personagem.

Até então, somente havia o modo de deathmatch, mas a Naughty Dog prometeu que há outros modos de jogo clássicos



Trabalho em parceria sempre rende mais frutos a Nathan



e algumas novidades para empolgar os jogadores.

Os mapas extensos parecem simplesmente errados para um número tão reduzido de jogadores (5x5), mas após um tempo fica claro que a ideia é que o espaço foi desenvolvido para que os jogadores utilizem as nuances e atalhos de forma efetiva. Tentar bancar o herói não apenas é pouco recomendado como certamente vai proporcionar mortes desnecessárias para você e para a sua equipe.

É interessante notar que durante as partidas online você pode utilizar os mysticals que seus companheiros tenham comprado, de modo que as partidas incentivam o trabalho em equipe e recompensam o jogador que agir de forma solidária com os companheiros.

Resgate um membro da equipe que esteja caído e ganhe pontos para adquirir novos equipamentos para seu time.

A impressão geral que o modo online passou foi extremamente positiva. Ainda que *Uncharted* seja reconhecido por ser um título singleplayer cinematográfico, os produtores conseguiram tornar o modo online tão interessante quanto a campanha principal.

Falando sobre a jogabilidade, *Uncharted 4* parece apenas uma repetição do que já vimos ao longo da série com o sistema “cover based shooting”, porém os ambientes deixam de serem apenas arenas para abra-

çar um formato mais corredor. Em outras palavras, os encontros são extremamente incentivados, bem como emboscadas e armadilhas.

Os tiroteios são intensos e é comum que as coberturas sejam danificadas e destruídas após um tempo sob fogo inimigo.

O FIM DA SÉRIE

Claro que não está totalmente descartado que a série retorne com um novo protagonista, mas a Naughty Dog tem tratado *A Thief's End* como se fosse o último jogo que eles farão, ou seja, os produtores querem que o capítulo final de Nathan seja mais do que apenas um game, e sim um produto épico, digno de ser lembrado por gerações a fio, tal como ocorreu com o segundo *Uncharted*. A produtora quer deixar claro que este é o fim da linha para Nathan, tanto que até mesmo o subtítulo dá o “spoiler” inevitável. Mas isso não quer dizer necessariamente que Nathan terá um final trágico: talvez ele apenas se aposente ao fim do game.

De acordo com Neil Druckmann, já houve conversas sobre criar prequels ou introduzir um novo personagem central. A única certeza é que este é o fim da história de Nathan Drake. Ainda assim, acreditamos que será doloroso jogar um novo *Uncharted* sem o rosto de Nathan estampando a capa do jogo. Independentemente do que o estúdio decidir fazer, é bom

aproveitar *Uncharted 4* como se realmente fosse o último game da série. O que pode mudar essa perspectiva é o fato de que a franquia *Uncharted* pertence na verdade à Sony e não à Naughty Dog. Deste modo, cabe à gigante japonesa decidir qual o melhor rumo tomar com a série.

Ainda que a franquia seja marcada pela ação ininterrupta, os produtores querem que ao final da jornada, o jogador já sinta falta de Nathan, uma vez que está claro que um retorno do personagem é altamente improvável em futuros lançamentos.

“Esta nova jornada não é apenas sobre caça ao tesouro, mas também sobre os relacionamentos que Drake fez ao longo da jornada”, disse Neil Druckman, diretor criativo da Naughty Dog, em entrevista ao site GameSpot.

Inicialmente, *Uncharted* estava programado para chegar ao mercado em 2015, porém a Naughty Dog transferiu o lançamento para o calendário 2016. O motivo para este adiamento deveu-se ao compromisso da produtora com a alta qualidade. Tal como ocorreu com *The Last of Us* anteriormente, a Naughty Dog apenas lançará o jogo quando alcançar o nível mais próximo da perfeição possível. Felizmente a data está bastante próxima: abril já está logo ali. 🎮



Plataforma: PS4 | Estúdio: Naughty Dog |
Editora: Sony | Lançamento: Abril/2016



10 DICAS PRO MULTIPLAYER

Existem macetes óbvios e outros nem tanto, mas o fato é que para encarar o multiplayer online de *Uncharted* algumas dicas são sempre muitíssimo bem-vindas. Reunimos aqui 10 que nós consideramos as mais legais

1. FIQUE COM SEU TIME

Já ouviu a expressão “juntos somos mais fortes”? Pois em *Uncharted*, jogar em equipe é extremamente recomendável para ter sucesso nos confrontos online. Esqueça ego e vontade de ser o grande herói em *Uncharted 4*, os combates aqui são intensos e ser pego sozinho é fatal, portanto, prefira permanecer próximo de seus aliados. Eles podem até reviver você, se acharem que vale a pena.

2. ABUSE DOS MYSTICALS E TAMBÉM DOS SIDEKICKS

Conforme joga, você ganha pontos que podem ser usados para comprar mysticals, ataques e habilidades especiais que são decisivas em qualquer embate. Os sidekicks são de longe a melhor forma de gastar seus pontos, pois os personagens

controlados pela I.A. não medem esforços para aniquilar o time rival. Utilize os mysticals e os sidekicks e veja seus adversários entrarem em desespero.

3. USE COBERTURAS

As coberturas não estão lá à toa, elas podem te proteger da chuva de tiros inimigos de maneira eficaz. Ainda que algumas coberturas possam ser destruídas, você pode utilizá-las para tentar emboscar inimigos ou mesmo para esperar pacientemente que eles desperdicem munição.

4. PROCURE TESOUROS. SEMPRE!

Você pode encontrar tesouros e itens espalhados pelos cenários a qualquer momento. Alguns são bem úteis como novas armas e munição, enquanto outros apenas servem para enfeitar seu avatar,

Não importa qual é a situação: use sempre coberturas!



5 COISAS QUE QUEREMOS VER EM UNCHARTED E AINDA DÁ TEMPO DE COLOCAR

1. MAIS TEMPO DE SULLY

Sully é o melhor amigo de Nathan e sua importância na trilogia é indiscutível, por várias vezes salvamos Sully e fomos salvos pelo personagem. Mas há algo que nos perturba profundamente: os momentos de Sully são extremamente curtos. Será que a Naughty Dog não pode dar mais alguns minutos de “palco” para o personagem? Adoraríamos ver Sully auxiliando-nos em uma missão completa ou que não houvesse momentos previsíveis do tipo “enquanto você faz isso, eu vou nesta outra direção resolver outros assuntos”.

2. NÃO DESTRUIÇÃO DE PATRIMÔNIOS

Se há algo que os fãs de *Uncharted* sabem muito bem é que independente do artefato que estiver sendo procurado, ele não vai durar muito após Nathan encontrá-lo. A estátua de El Dorado, a cidade de Shambhala e a cidade perdida de Ubar tiveram o mesmo destino trágico nos três games anteriores após serem encontrados: destruição. Será que é pedir muito que Nathan e sua trupe procure não destruir artefatos raros por onde passam?

3. ELENA E NATHAN DEVEM FICAR JUNTOS

Nathan Drake é um conquistador tão efetivo quanto Bruce Wayne e já perdemos as contas de quantas mulheres passaram pelas mãos do aventureiro. Mas se há uma certeza é que o amor da vida do herói é a repórter Elena Fisher. O problema é que o casal vive uma relação conturbada, com várias idas e vindas. Seria bacana que o casal parasse de agir como adolescentes e finalmente ficassem juntos de uma vez por todas.

4. A IDENTIDADE DE NATHAN

Uncharted 3 veio para reescrever tudo o que sabíamos sobre Nathan — o nome dele nem é Drake, afinal de contas! E o mais decepcionante é que nem mesmo ficou claro a origem do herói. Seria bastante animador se durante a jornada de *Uncharted 4* descobrissemos tudo sobre o passado de Nathan.



5. FINAL FELIZ PARA NATHAN

“*Uncharted 4* será o fim da linha de Nathan”. Esta é a frase que mais ouvimos sobre o game desde que ele foi anunciado e os primeiros detalhes começaram a sair. Pouco animador, não é? Parece que os produtores estão mesmo guardando um fim trágico para Nathan. Mas seria lamentável acabar com a história de um personagem tão carismático matando-o ao final do jogo. Gostaríamos de vê-lo pegar um avião com Elena sem rumo revelado, deixando claro que ele se aposentou da vida de caçador de tesouros e que não quer ser localizado por ninguém. Um “fim da linha” não precisa ser necessariamente triste.

como bandanas e chapéus, ou seja, esses tesouros podem mudar o combate a seu favor ou apenas deixar seu avatar mais bonito.

5. ROLE PELO CHÃO

Está em um canto e é o alvo de inimigos armados até os dentes e sem possibilidade

de utilizar nenhuma cobertura? Comece a rolar pelo chão! Isso vai dificultar que os tiros inimigos acertem você em cheio. Desse modo, você ganha tempo até bolar uma estratégia mais eficaz e menos, digamos, humilhante.

6. NÃO DEIXE A MUNIÇÃO ACABAR

Parece óbvio que um jogo de tiroteios incessantes necessite de munição, certo? Mas há jogadores que não prestam atenção nesse pequeno detalhe. Se estiver ficando sem balas, comece a procurar munição ou compre-as. Um soldado sem munição é totalmente inútil. Não passe mico online.

7. UTILIZE ATAQUES MANUAIS

Se tiver a oportunidade de emboscar adversário, utilize ataques manuais, que são mortais e extremamente efetivos. O inconveniente é ter de chegar perto dos adversários, mas ao menos você evita gastar balas com um inimigo praticamente rendido.

8. UTILIZE O RADAR

Outro elemento na tela bastante ignorado pelos jogadores em qualquer jogo é o radar. Em *Uncharted 4*, eles mostram coisas

interessantes, inclusive a localização dos inimigos. Os cenários são muito vastos, é uma boa vantagem utilizar o radar de forma efetiva para encontrar os inimigos antes que eles o encontrem. Garantimos que não há maneira de preparar emboscadas melhor do que utilizar o radar.

9. NÃO TENHA MEDO DE FUGIR

Se você não tem condição alguma de continuar no combate, utilize a estratégia favorita do capitão Jack Sparrow: fuja. Manter-se vivo é o objetivo principal do multiplayer, alguns minutos que você garantir-se com vida são essenciais para encontrar novas munições ou ressuscitar um aliado caído.

10. CORDAS! UTILIZE CORDAS!

As cordas são uma maneira efetiva para movimentar-se pelos cenários e para atacar seus rivais de surpresa. Utilize as cordas para chegar a um inimigo, saltar em cima dele e esfaqueá-lo antes que ele perceba o que o atingiu. É como se a Naughty Dog utilizasse algo de *Batman* ou de *Assassin's Creed* para surpreender os jogadores: não há forma mais gostosa de acabar com seus inimigos. 🕸



VAI NA COLA DE UNCHARTED

Por que a série *Uncharted* faz tanto sucesso e tem fãs tão apaixonados? Analisamos ponto a ponto do que poderiam ser essas “causas” e concluímos que elas também influenciaram em outros games de sucesso

Muito antes de *Uncharted: Drake's Fortune* ser lançado, já existiam jogos de ação com elementos de stealth, shooter e plataforma disponíveis no mercado. Mas a qualidade do jogo da Naughty Dog foi o divisor de águas para o gênero de ação, de modo que após seu lançamento diversos outros títulos sofreram influências claras e até copiaram a fórmula de sucesso de *Uncharted*.

O mais óbvio de todos é o reboot de *Tomb Raider*. Claro que a franquia de Lara Croft nasceu muito antes de *Uncharted* e muitos dos elementos do jogo da Naughty Dog são inspirados na franquia da Crystal Dynamics. Mas não podemos deixar de notar que o reboot desviou-se completamente do caminho que os jogos anteriores de Lara tomavam para seguir uma direção mais próxima de *Uncharted*. Basta ver as cenas de ação, a correria, os tiroteios desenfreados e até a resolução de puzzles para notar que há algo de *Uncharted* em *Tomb Raider*. Mas não fique chateado, fã de Lara, o jogo da heroína ainda tem identidade própria e todas essas influências contribuíram para tornar a franquia melhor e mais forte.

Outra poderosa franquia que se rende ao estilo de jogo de *Uncharted* é *Star Wars*. Ainda que pareça improvável, o próximo jogo da EA que retrata a distante galáxia será um game de aventura com bastante exploração. Não há muitos detalhes acerca da produção, exceto que a produção está a cargo da EA Visceral e que alguns dos produtores que trabalharam em *Uncharted* integram o projeto.

“Queremos realizar a fantasia de estar em um filme de *Star Wars* e isso tem



um motivo. Esse mesmo desejo existia durante a criação de *Uncharted*, quando a ideia básica era mesclar ação e aventura, de modo que queríamos a experiência de estar em um filme como Indiana Jones”, disse Amy Hennig, chefe de criação da Visceral Games. Vale destacar que Hennig foi a principal escritora dos enredos da franquia *Uncharted*.

AS MISTURAS MAIS MALUCAS

Até mesmo o jogo de *Mad Max* lançado em 2015 tem algo de *Uncharted* em sua concepção. Pelo menos a cinematografia e as cenas de ação lembram bastante a franquia de Nathan. Mas não foi só *Uncharted* que “emprestou” alguns elementos para *Mad Max*: o título da Warner Bros parece uma mistura louca de *Uncharted* com *Arkham City*, só que com menos cores e em um mundo mais aberto.

E como não falar de clones de *Uncharted* sem mencionar o infame *Adventu-*

rer, título para PC que conta com o clima do jogo da Naughty Dog, só que em primeira pessoa? A produção do estúdio polonês Farm51 tem ambientação, mecânicas e personagens muito parecidos com Nathan e Sully, além de mostrar quebra-cabeças e desafios que fazem o jogador pensar bastante, tal como em *Uncharted*.

Independente das polêmicas, sabe-se que muitos jogos bebem da inspiração de *Uncharted* e diversos produtores querem tornar seus games mais cinematográficos, de modo que a experiência de jogo faça os jogadores ficarem de queixo caído ao final de cada aventura. Observe que até mesmo *The Last of Us* abraçou de vez essa veia cinematográfica que a Naughty Dog ganhou com a produção da trilogia original.

E também é bom destacar que *Uncharted* não é a gênese de todos os jogos cinematográficos da atualidade, mas sim o primeiro que usou e abusou abertamente desse princípio. 🎮

Jogo polonês Adventurer

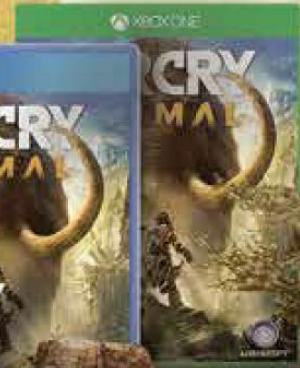


Rise of the Tomb Raider



por apenas
R\$ **229,90**

FARCRY PRIMAL



por apenas
R\$ **229,90**

TOM CLANCY'S THE DIVISION



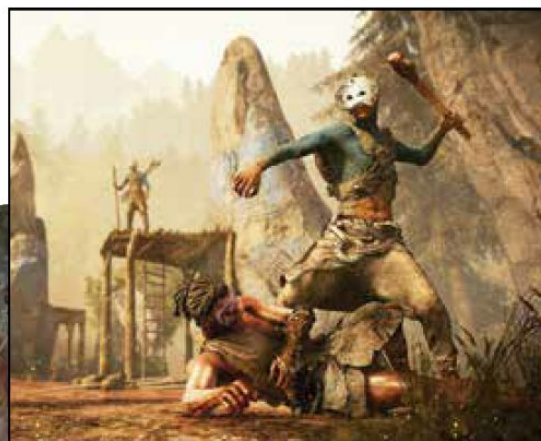
pontofrio.com
www.pontofrio.com.br/ofertasegw

Teleendas
4002-3050

DE VOLTA À IDADE DA PEDRA

Volte ao tempo das cavernas, onde os seres humanos davam seus primeiros passos na Terra, e os mamutes e tigres dente-de-sabre dominavam o planeta: é uma aventura bem diferente que você vai encarar desta vez...





Tigres dente-de-sabre e embate contra tribos rivais: o mundo de *Primal* é fascinante!

Far Cry *Primal* é o mais novo título da franquia de sucesso da Ubisoft. Desta vez, a aventura se passa no ano 10.000 AC, época em que os seres humanos ainda estavam conquistando seu espaço no planeta. Em princípio, *Far Cry Primal* parecia ser menor do que *Far Cry 3: Blood Dragon*, mas a verdade é que ele é maior do que *Far Cry 4*, de acordo com o diretor de criação Maxime Béland.

Béland disse que este é um *Far Cry* “principal”, quando perguntado se *Primal* seria a “versão completa” de *Blood Dragon*. “O mundo de jogo é mais amplo do que o de *Far Cry 4*, tem uma história imersiva, side-quests e tudo o que um jogo principal da série deve ter.”

Béland disse também que, assim como

Far Cry 4, se você começar a fazer todas as side-quests, o gameplay durará muitas e muitas horas a mais. O modo história é similar em tempo também e se você jogar direto do começo ao fim, terá a mesma experiência em relação às horas de jogo.

MECÂNICA À LA FAR CRY 4

A mecânica do game é muito similar a de *Far Cry 4*, mas ao mesmo tempo diferente dos outros títulos da série. Com relação ao mundo do jogo, ele é aberto, cheio de locais para conquistas, assim como nos games anteriores da franquia. Uma novidade bem bacana é que quando você caça e o animal morto exala um mau cheiro que atrai outros predadores: eles lutarão com você para disputar a presa. Pode ser

um páreo duro, mas também é um ótimo recurso para atacar caçadores rivais.

O personagem principal do game é Takkar, sobrevivente em uma terra chamada Oros. O jogador precisa lutar para sobreviver, enfrentar mamutes e dentes-de-sabre, domar animais selvagens. Takkar possui um belo arsenal de armas da Idade da Pedra a seu dispor, como a boa e velha clava para descer a porrada nos inimigos. Também é possível tocar fogo na arma, para torná-la ainda mais poderosa, e usar um arco e flecha, uma lança e algumas “bombas” que contêm abelhas e servem para distrair os inimigos. Por fim, há também as bombas de veneno, que fazem com que os inimigos lutem entre si (qualquer semelhança com aquele veneno que enlouquece os inimigos em *Assassin's Creed IV: Black Flag* não é apenas mera coincidência...).

Mas, dentre todas, talvez a melhor arma de Takkar seja seu parceiro animal. Um dos mais efetivos é o dente-de-sabre, que deve funcionar mais ou menos como o lobo D-Dog, de *Metal Gear Solid V*. O jogo



“O mundo de jogo é mais amplo do que *Far Cry 4*. Ele tem uma história imersiva, side-quests e tudo o que um jogo principal da série deve ter”

Maxime Béland

Vem cá, Rex! Vamos ali atacar umas tribos canibais e comer uns mamutes para esticar as pernas?



conta também com diversas áreas cheias de diferentes espécies de animais, onde é possível caçá-los e domesticá-los.

O processo é até fácil: basta avistar o animal, jogar uma isca e, enquanto ele se aproxima para comer, o jogador ataca. Você controla seu animal com o gatilho esquerdo e aponta para o inimigo. Pode chamá-lo de volta com um simples assobio. O dente-de-sabre não é capaz de derrubar um rinoceronte pré-histórico sozinho, mas com a ajuda do “pet” e alguns tiros de lança, a tarefa fica muito mais fácil.

Takkar conquista territórios explorando, encontrando pequenos acampamentos e recrutando seus ocupantes à força. Alguns desses lugares possuem entradas para cavernas também. Como em todos os jogos da série, ganhar XPs (pontos de experiência) possibilita aumentar suas habilidades, mas também é possível customizar itens e, para isso, basta conseguir peles de animais, madeira, plantas e vários outros itens diferentes.

Takkar também possui uma coruja de estimação, que é bastante útil. Solte-a, e ela lhe dará uma visão geral do mapa, muito bom para fazer uma exploração.

Também é possível mandar a coruja levar bombas consigo, para alvejar forças inimigas. E como estamos falando da Idade da Pedra, o jogador terá que se virar com “bombas de abelhas” e armadilhas, já que não existem granadas e armas de fogo à disposição. A Ubisoft aposta no elemento sobrevivência do jogo e também na arte de domar os animais selvagens.

Segundo o diretor do game, Thomas Simon, você começa com Takkar e terá que passar boa parte do tempo evoluindo sua tribo para um grande exército primitivo. Isso é um indicativo de que o modo história terá guerras por território e muitas batalhas. Ele também ressaltou que o jogo terá apenas o modo singleplayer, sem nenhum modo cooperativo.

O HOMEM DA TRILHA SONORA

Bambu, plantas, argila. Podem parecer escolhas estranhas para instrumentos musicais em circunstâncias normais, mas para o premiado compositor de *Far Cry Primal*, elas eram perfeitas. Jason Graves, músico americano conhecido por seus trabalhos em *Until Dawn*, *The Order: 1886*, *Evolve*, *Dead Space* e *Tomb Raider*, pesquisou profunda-

mente a musicalidade da Idade da Pedra para compor a trilha do game. Confira a seguir a entrevista concedida aos parceiros do Ubilog para entender como se chegou a esses resultados.

Como você se envolveu com o projeto *Far Cry Primal*?

Jason Graves: Fui contatado por Simon Landry, da Ubisoft, que tinha ouvido alguns dos meus trabalhos experimentais e imaginou que eu poderia ser de boa ajuda para *Primal*. Sou fã da série *Far Cry* há muito tempo e a ideia de ser capaz de compor música para um *Far Cry* na Idade da Pedra foi instigante. Conversamos algumas vezes por telefone, a Ubisoft gostou das minhas ideias e algumas semanas mais tarde eu estava em Montreal, imerso em todos os belos ambientes de *Far Cry Primal*.

Como você monta a trilha sonora para um jogo? Qual é a rotina criativa desse processo todo?

Cada projeto é de um jeito diferente. A primeira coisa que faço é mergulhar no mundo do game, antes mesmo de pensar sobre a música. Começo sentindo ambiente, perso-



Cabana do xamã: aqui você vai encontrar muitos itens úteis para suas jornadas



Malukah, cantora mexicana que participa da trilha



Os mamutes são difíceis de abater: nunca aja sozinho, pois a derrota será certa

nagens, história, humor e as emoções em geral que ele transmite. O passo seguinte é determinar os instrumentos incluídos na composição. Depois, tento me concentrar em um conjunto específico de sons que realmente representem o jogo. Muitas vezes, isso significa ser extremamente seletivo e focar em um pequeno grupo de instrumentos, mas eu descobri que ser mais específico é sempre ser mais “identificável” e diferenciado a longo prazo.

Você teve que fazer algo muito diferente em Far Cry Primal?

Esse projeto foi uma experiência completamente diferente. Eu estava bastante intrigado com o tempo do jogo – que era uma questão de descobrir como isso

poderia influenciar a trilha sonora. Foi a primeira trilha de um game que começou com várias visitas às lojas para comprar plantas, potes de argila, bambu, cascalho, tijolos, lenha e pedras. Tudo foi colocado dentro do estúdio. A ideia era ter a maior quantidade de sons que não fossem de metais e tratá-los como se fossem instrumentos. Um conjunto de tambores primitivos, por exemplo, manteve seu som original, então eu estava literalmente tocando o som da natureza. Plantas e arbustos eram chimbais, tubos de bambu eram tambores e grandes pedaços de pedra serviram como contrabaixos. Na verdade, eu quase matei meus “chimbais” após as primeiras semanas, pois havia esquecido que plantas precisam de água e luz [risos].

Qual foi o maior desafio ao criar essa trilha sonora para um jogo ambientado na Idade da Pedra?

Foi uma oportunidade maravilhosa que me deixou completamente ocupado por meses. Eu propus uma trilha totalmente sem metais para a Ubisoft e adorei a ideia de gravar tudo totalmente ao vivo, sem quaisquer sintetizadores ou sons de computador. Acabei dando a mim mesmo um duplo desafio: restringir a instrumentação para um conjunto muito específico e não-musical de sons e, ao mesmo tempo, executar e gravar tudo ao vivo em meu estúdio. Foi um processo de aprendizagem maravilhoso.

Como você descreve alguns dos temas musicais? Eles estão vinculados a personagens ou ambientes?

Há um tema bem simples que está ligado à terra de Oros. A maioria das ideias temáticas são instrumentos que se relacionam com as três tribos diferentes. Eu queria usar tantas fontes naturais quanto possível, para distinguir as tribos: flautas,



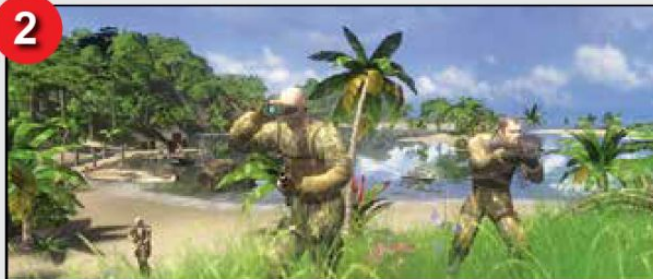
“Para fazer a trilha sonora, usei plantas, potes de argila, bambu, cascalho, tijolos, lenha e pedras. Tudo foi colocado dentro do estúdio”

Jason Graves

1



2



3



TIMELINE DA SÉRIE FAR CRY

1. FAR CRY (2004)

O primeiro *Far Cry* foi desenvolvido pelo estúdio alemão Crytek e lançado em 23 de março de 2004, pela Ubisoft, para PC. O jogo conta a história de um ex-militar chamado Jack Carver e se passa em um arquipélago da região da Micronésia. Ele busca por uma jornalista que ele estava escoltando quando seu barco foi destruído por mercenários e ela desapareceu.

2. FAR CRY INSTINCTS (2005)

Desenvolvido e lançado pela Ubisoft, é bem parecido com o primeiro *Far Cry*, embora o gameplay seja ligeiramente diferente. Tem modos extras de multiplayer, novas habilidades e um modo de editor de mapas para usar no multiplayer.

3. FAR CRY INSTINCTS EVOLUTION (2006)

Sequência direta de *Instincts*, foi lançado em 27 de março de 2006, para o Xbox. *Evolution* tem uma nova campanha single-

player, mas que é bem mais curta que a de *Instincts*. O jogo tem novas armas e veículos, um modo de editor de texto mais desenvolvido e um modo multiplayer.

4. FAR CRY INSTINCTS PREDATOR (2006)

Predator foi lançado para o Xbox 360 no mesmo dia do lançamento de *Evolution*. Possui versões graficamente melhoradas de *Far Cry Instincts* e *Evolution*, além de um editor de mapas. Os personagens do modo online são basicamente clones de Jack Carver, mas podem ser editados.

5. FAR CRY VENGEANCE (2006)

Esse título foi desenvolvido e lançado pela Ubisoft para o Wii em 12 de dezembro de 2006. O enredo é parecido com o de *Evolution* e, apesar de a história ser idêntica, possui três novos níveis, armas e veículos, além de controles modificados.

6. PARADISE LOST (2007)

Paradise Lost é um jogo de tiro lançado para arcade, no qual o

4



5



trompas e vocalistas solo. Wenja e Takkar têm um solo de flauta reflexivo e instrumentos de percussão bastante diretos - nada de metal, é claro! É definitivamente o som de sua casa e de seus ancestrais. Já o som de Udam consiste unicamente de material como pedra, madeira, argila, ossos e plantas. Há também um vocal muito gutural, masculino, que é provavel-

mente o som mais primitivo em *Primal*: muito "textural", mas espero que também seja imediatamente reconhecível com Udam. Como uma tribo, os Izila são muito rápidos na corrida e usam o medo como uma arma, por isso usei um instrumento tribal muito original chamado Aztec Death Whistle, que faz um som tão horrível quanto o nome sugere. Ele tem a forma

de um crânio humano e soa como alguém gritando do fundo de seus pulmões.

A cantora mexicana Malukah também participou do processo, certo?

Sim, tive o prazer por ter os mais incríveis talentos vocais de Malukah comigo para a Izila, que acrescentou uma emoção inconfundível e vibração única para a trilha

6



7



jogador utiliza armas “de verdade” em vez de um controle. Foi desenvolvido pela Global VR e lançado pela Ubisoft. As armas do game são parecidas com aquelas de *Aliens: Extermination*, também desenvolvido pela Global VR.

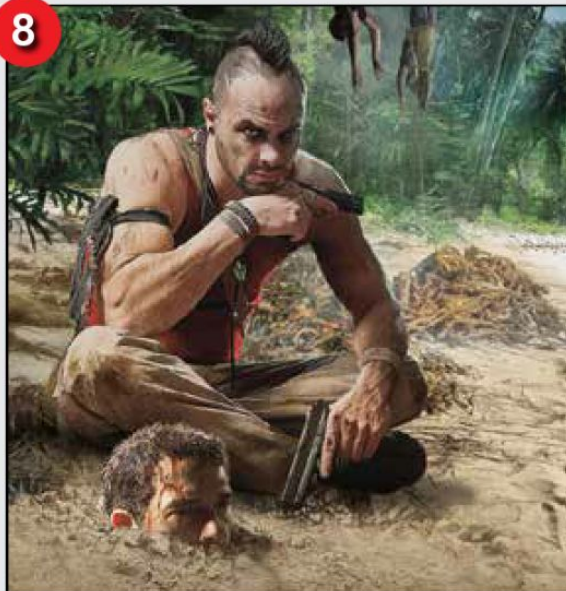
7. FAR CRY 2 (2008)

O enredo gira em torno de The Jackal, que pegou duas facções fictícias na África, e virou uma contra a outra. No game, o jogador entra em território africano, passando por savanas, florestas e cidades antigas, encontrando animais típicos da região. Foi lançado em 21 de outubro de 2008.

8. FAR CRY 3 (2012)

Esta edição conta a história de Jason Brody e seus amigos, turistas americanos que chegaram em um grupo de ilhas no Pacífico e são abordados por bandidos, liderados pelo insano Vaas. Jason consegue fugir e tem que aprender a se virar no ambiente hostil para sobreviver e resgatar seus amigos. Foi lançado em 29 de novembro de 2012.

8



9. FAR CRY 3: BLOOD DRAGON (2013)

Este é um pacote de expansão independente (não precisa ter o game original), baseado no mundo de *Far Cry 3*. *Blood Dragon* não é uma sequência direta de *Far Cry 3*, mas possui a mesma mecânica e gameplay similar. A história, personagens e visual são inspirados em filmes de ação dos anos 1980, especialmente os de Arnold Schwarzenegger e Sylvester Stallone.

10. FAR CRY 4 (2014)

O jogo é ambientado em um país fictício chamado Kyrat, na região do Himalaia, que é controlada por um louco chamado Pagan Min. O protagonista, Ajay Ghale, é capturado por Min, que diz ter tido um caso com Ishwari, mãe de Ajay. Apesar de capturado, Ajay consegue escapar com a ajuda de Sabal, um comandante rebelde. Foi lançado em 18 de novembro de 2014.

11. FAR CRY PRIMAL (2016)

Jogo contando a história de Takkar, que deve se tornar um líder de uma tribo primitiva, da Idade da Pedra.

9



10



sonora. Suas trilhas são algumas das minhas favoritas no jogo e foi absolutamente maravilhoso trabalhar com ela.

Como você descreveria a trilha sonora de *Primal* em uma única palavra?

Eu acho que se “primordial” fosse a palavra, seria um pouco de trapaça da minha parte. “Imersivo” seria mais adequado e

acho que melhor descreve a música. Eu estava buscando uma trilha sonora que traga os ouvintes e faça o mundo de *Far Cry Primal* ter vida.

Você acha que conseguiria sobreviver na Idade da Pedra?

Sem chance [risos]. Eu sairia correndo ao avistar o primeiro predador e inevitavel-

mente seria pego por um dente-de-sabre em questão de poucos minutos. É claro que se eu tivesse amigos como o Takkar, por exemplo, talvez eu tivesse uma chance de sobrevivência [risos]. 🐾



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

A PERDA REAL DE UM FILHO

A luta de uma família contra o câncer terminal de uma criança é uma história real que se transformou não apenas em um game emocionante, mas em um legado que os próprios pais deixam pra mostrar sua luta pra posteridade



That Dragon, Cancer é, certamente, das experiências mais intensas e pessoais que já tive diante de um computador. Trata-se da história de um garotinho, Joel, e sua luta contra o câncer no decorrer de sua vida. E o mais emocionante é que essa história é real: acompanhamos no game, de forma muito artística e poética, a rotina de seus pais (os americanos Ryan e Amy Green, que também são diretor e roteirista do jogo, respectivamente) e da família durante diferentes etapas de seus curtos quatro anos de vida.

R. Cousins, artista especializado em 3D envolvido com o projeto, esteve de férias no Brasil no mês de janeiro último e topou um encontro para conversarmos sobre o jogo, de forma bastante agradável — e até mesmo emocionante. O resultado você confere agora...

EGW: Antes de começarmos a falar sobre o jogo, conte um pouco sobre sua carreira, como você começou a trabalhar com videogames e como você acabou neste projeto.

R. Cousins: Trabalho com 3D há mais de sete anos. Comecei na faculdade, fazendo

animações no computador, trabalhando na Midway Games [de Chicago, EUA]. Isso durou três anos, até a empresa decretar falência. Então, decidi me mudar para Los Angeles e comecei a trabalhar na Nickelodeon como diretor técnico de todos os personagens 3D para os programas de TV. Depois disso, voltei a trabalhar com games, com algo que tivesse mais significado para mim. Nickelodeon foi uma ótima experiência, mas eles são muito corporativos no sentido do seu papel lá dentro. Projetos como jogos independentes, onde você pode fazer parte de todo processo, são bem diferentes. Meu colega de quarto na época descobriu que o time de desenvolvimento de *That Dragon, Cancer* precisava de artistas, ele recomendou meu material, eles gostaram do que viram e fiz uma entrevista. Desde então, estou envolvido com o projeto.

Considerando que *That Dragon, Cancer* é um projeto muito pessoal, como foi o processo criativo para você?

Esse projeto foi o mais “emocional” que já trabalhei, porém, ao mesmo tempo, somos um time tão pequeno que a liberdade criativa é total. O que imaginamos,

podemos fazer. Acho que essa é a melhor parte por sermos um time pequeno: estamos juntos em tudo, nos esforçando para que o jogo seja o melhor possível. Mas esse processo criativo pode ser muito difícil no campo emocional, pois algumas vezes me sentia meio inseguro em mostrar algumas animações ao diretor do projeto, Ryan Green. Tudo que envolve o game tem uma conexão muito mais forte com ele, portanto, muitas vezes me sentia meio apreensivo em apresentar algo diferente — afinal, é a história real do filho dele!

ATÉ A RELIGIÃO ENTROU NO MEIO
Particularmente, não sou uma pessoa religiosa, mas mesmo assim me senti muito tocado por todo aspecto místico do jogo. Como funcionou esse lado religioso para você?

Pessoalmente, sou ateu, mas isso não significa que não respeite o tema e o assunto. Dito isso, estar envolvido com todo processo e poder ajudar o time a contar essa história, tem sido uma das coisas mais lindas que já trabalhei e já fiz. Considerando o aspecto religioso dentro do jogo, procuro omitir minha opinião e deixar que outros decidam. Eu ofereço conselhos e ideias, mas sempre os permito decidir qual rota querem tomar. Mesmo sem acreditar na religião, ainda há tantas outras partes, tantas partes diferentes que são lindas e posso aproveitá-las.

Todos os modelos 3D são muito particulares e lembram uma era antiga para



“Nunca conheci Joel — apenas em seu funeral. O Joel que passei a conhecer é diferente daquele que Amy e Ryan conheceram. Eu conheço um Joel digital”

R. Cousins

polígonos nos videogames. Como você chegou a esse estilo artístico? Por que vocês escolheram, por exemplo, deixar os personagens sem rosto?

Essa foi uma decisão muito consciente que tivemos e resolveu muitos problemas para nós, pois o maior problema técnico seria a limitação do hardware. Estamos lançando o jogo no Ouya e também no PC — e o Ouya é como se fosse um celular Android de média capacidade. Essencialmente, criamos um jogo mobile com suas limitações. Uma dessas limitações é a baixa contagem de polígonos nos cenários e nos personagens. Conseguimos reduzir a memória necessária diminuindo o impacto dos polígonos. Se simplesmente mantivéssemos uma baixa contagem de polígonos, não seria apelativo de um ponto de vista visual, então, tivemos sim decisões cruciais de criação bem conscientes no processo, tipo como são os cantos desses polígonos, como as linhas geométricas se comportam e se dividem.

PERSONAGENS SEM ROSTO

Nas será que essas decisões de design não deixam os personagens um pouco menos “realistas”?

Esse é outro problema que tivemos: o chamado “uncanny valley”, a linha tênue entre o real e o bizarro em gráficos nos jogos. Num determinado ponto, os personagens tinham nariz, olhos e lábios, mas tudo parecia estranho e desconexo. Removemos tudo isso, indo para uma abordagem minimalista. Demos aos personagens faces lisas da mesma forma que você lê um livro. Não há imagens ou desenhos num livro e você imagina tudo isso. Essa imaginação é extremamente poderosa e acredito que, quando as pessoas o jogarem, elas irão projetar a face que quiserem nos personagens.



Ryan Green e o filho Joel: uma luta pessoal que virou um belo game “emocional”



A DOR DE UM PAI QUE PERDE O FILHO

That Dragon, Cancer não é “apenas” um game, mas uma forma que o casal Ryan e Amy Green encontrou para lidar com a perda do filho, Joel Green. O bebê foi diagnosticado com câncer em fase terminal, com menos de um ano de vida. A criança morreu em março de 2014 e o game procura mostrar a experiência de lidar com esse problema durante os quatro anos de vida da criança. O jogo é um point’n’click que começou a ser criado pelo casal, que é desenvolvedor de games, com o filho ainda vivo. Após sua morte, eles decidiram tornar o projeto maior e contrataram uma equipe para ajudá-los.

Além do game, ainda neste semestre será lançado nos EUA um documentário intitulado *Thank You for Playing*, que acompanha os últimos anos de vida de Joel e os primeiros anos do desenvolvimento do game. O curta-metragem foi feito pelo novo-iorquino David Osit (*Where Heaven Meets Hell*, *Building Babel*) e pela anglo-marroquina Malika Zouhali-Worrall.

Como foi dar vida ao Joel? Sua voz e ações são muito fortes e emotivas, sendo impossível não se relacionar ou criar um vínculo com ele.

Criar o Joel foi de fato a parte mais difícil do jogo, focamos muito nele, pois exigiu a maior quantidade de trabalho. Do ponto de vista de design, nós tentamos tentar recriar o que ele estava pensando, quais

são suas emoções, como tudo isso se relaciona com a cena. Mas também dependi muito de Ryan e Amy para descreverem Joel para mim. Nunca conheci Joel — apenas em seu funeral, portanto, o Joel que passei a conhecer é bem diferente daquele que Amy e Ryan conheceram. Eu conheço um Joel digital, que criei em minha própria cabeça, então eu dependi muito de Ryan e Amy para me ajudar a defini-lo, mas, ainda assim, é uma separação, um espelho, uma versão imperfeita de quem era o Joel. Assisti os vídeos caseiros da família, a própria animação de Joel descendo pelo escorregador estava de fato num vídeo caseiro. Isso me permitiu copiar seus movimentos e tentei incorporar isso à animação. Como é seu movimento de cabeça, o que ele faz com suas mãos, tudo que podia tirar dos vídeos. Eu diria que Joel foi absurdamente difícil de fazer, mas, acredite, ele foi criado com muito amor por todos da equipe. 🎮



Plataformas: PC, Ouya | Estúdio: Numinous Games | Editora: Numinous Games | Lançamento: Janeiro/2016

HOMEFRONT: REVOLUTION

› Filipe Siqueira

E OS COREANOS VOLTARAM!

Em um futuro assustador em que a Coreia do Norte dominaria o mundo, você precisa lutar como um recruta muito violento contra todo o poderio tecnológico asiático para libertar os Estados Unidos desse terrível domínio ditatorial



Poucos jogos nos deixam com a sensação de habitarmos um mundo completamente inseguro quanto *Homefront*. Nem *Call of Duty* conseguiu isso. A questão é que em *Call of Duty* você assume sempre um batalhão extremamente preparado e pronto para enfrentar vilões. Em *Homefront*, os protagonistas são revolucionários que sofrem nas mãos da opressora Coreia do Norte. O perigo está em qualquer canto, tudo é questão de vida e morte.

Se o primeiro jogo não empolgou tanto quanto a maioria dos jogadores esperavam, *Homefront: Revolution* promete mais substância — a começar pela história. O jogo assume a trama dois anos depois de onde o antecessor parou, em um futuro distópico (em 2029), quando os Estados Unidos sucumbiram nas mãos da Grande República da Coreia — uma versão ampliada da Coreia do Norte. Se é difícil imaginar uma situação geopoliticamente absurda dessas, o jogo prepara mais surpresas para os jogadores acostumados com outros jogos de tiro.

Você é um reles novato da Resistência

americana e precisa enfrentar soldados bem equipados e prontos para matar. Enquanto os americanos venceram em estados do Oeste — principalmente Havaí e Alasca —, os coreanos pegaram pesado para capturar o Leste e a Nova Inglaterra. E seu grupo da Resistência deve retomar a Filadélfia, uma região estratégica cheia de coreanos, uma patrulha extremamente violenta.

Uma das primeiras lições de *Revolution* envolve entender que você é o elo mais fraco da corrente. Esqueça aquela lição

magna dos jogos de tiro que envolve obter armas poderosíssimas e enfrentar o maior número de soldados possíveis. Você é um recruta, e como tal deve seguir ordens, e ordens que chegam em tempo real. Por mais suicidas e esquisitas que algumas delas sejam, obedecer geralmente garante a sua sobrevivência.

Você está em uma guerra pela retomada dos Estados Unidos, mas evite heroísmos desnecessários, é a mensagem sádica do gameplay. Se aventurar sozinho em áreas inimigas sem dominar comple-





tamente técnicas furtivas é garantia de derrotas e mortes vergonhosas. O inimigo aqui realmente parece um país tirano e invasor e isso é uma má notícia para os fãs de games estilo Rambo. Há uma estratégia clara nisso tudo, com ritmo de batalhas, digamos, mais realista. Cada ataque deve ser sumariamente planejado e com um tempo correto: atire e se esconda.

O mundo é aberto, o que garante diversão e exploração, mesmo que grande parte do ambiente seja uma região devastada pela guerra. O ambiente é importante no âmago do game: saber o momento de atacar, se esconder com habilidade e recuar para um ambiente seguro.

As mecânicas do jogo estão completamente contra você. Se outros soldados virem você assassinando um deles, uma penca de reforços chegará. Para piorar, os coreanos possuem a vantagem da tecnologia, utilizando robôs, drones e helicópteros da pesada contra os integrantes da Resistência, o que dificulta ainda mais em sua rotina de conquistar territórios.

Por outro lado, os soldados revolucionários possuem uma moto e um carro de controle remoto explosivo para limpar patrulhas. É um jogo de caçador e caça que



“Um dos grandes detalhes de *Homefront* é que realmente queremos dar às pessoas a imersão de estar dentro de uma sociedade ocupada e opressiva”

David Stenton

traz em seu conceito detalhes e mecânicas interessantes, sobre o clima e os riscos reais de estar em uma área dominada por inimigos em um ambiente aberto e não puramente linear ou roteirizado.

Os produtores do game realçam essa realidade, segundo eles uma espécie de “novo paradigma” de jogos de tiro. Embora soe exagerado, é importante levar em conta que é preciso também saber escolher os soldados a serem atacados. É nesse contexto que entra o planejamento. Atacar loucamente só destruirá você mesmo e o seu grupo.

POPULAÇÃO DAS FAVELAS

Ainda que “conquistar territórios” na Filadélfia seja sua missão principal, existe uma série de objetivos que seus superiores te darão. Em um deles, colocado no demo do jogo, você deve atacar uma delegacia.

Obviamente é um objetivo difícil, e a Deep Silver garante que existirão diversas opções para chegar a ela, além de estratégias utilizando planos de seus companheiros soldados.

Em sua rotina como soldado, você verá os ainda mais sofrendores: a população. Eles vivem em favelas, embaixo de pontes e se submetem a empregos e funções humilhantes. Ter um mundo imersivo em todos os seus detalhes foi um dos principais desafios do game, segundo a produtora.

“Um dos grandes detalhes que estamos tentando completar em *Homefront* é que realmente queremos dar às pessoas a imersão de estar dentro de uma sociedade ocupada e opressiva”, afirmou David Stenton, produtor do game em entrevista ao Rocket, Paper e Shotgun.

Ele dá um exemplo que pode ser devastador para os que realmente se deixarem levar pela história: um dos distritos possui cidadãos que escolheram colaborar com as forças coreanas e vão te dedurar se você tentar ajudá-los. Obviamente eles recebem em troca coisas como mais comida, melhor alojamento e tratamento por parte dos invasores.

Jogo de gato e rato, mecânicas polidas, distopia e pessimismo: pode não ser o melhor jogo de tiro que você vai encarar em 2016, mas sem dúvida devemos louvar o esforço de *Homefront: Revolution* em ser diferente.



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** Dambuster Studios | **Editora:** Deep Silver | **Lançamento:** Maio/2016

MUTANTS IN MANHATTAN

› Rodrigo Brasiense

AS TARTARUGAS NINJAS REAIS

A nova aventura das Tartarugas Ninjas é produzida por ninjas “de carteirinha” e traz de volta vilões clássicos do desenhos animados e dos arcades, como Bebop, Rocksteady e Baxter Stockman. Boa opção para esquecer 2013...



Quando a Platinum Games se envolve com um jogo das lendárias Tartarugas Ninjas, temos que acompanhar de perto. Bem de perto! O estúdio nipônico formado há 10 anos por lendas da antiga Capcom — como Atsushi Inaba (*God Hand*), Hideki Kamiya (*Okami*, *Bayonetta*) e Shinji Mikami (*Resident Evil*) —, ficou conhecido como sinônimo de qualidade no atual mercado. E é o bastião da originalidade nipônica quando o assunto é gameplay.

Dizer isso é apostar que um dos deuses da companhia vai guiar as rédeas do jogo? Difícil. Primeiro por estarem ocupados com os grandes lançamentos de 2016 (leia-se *Scalebound*, *Nier Automata* e *Star*

Fox Zero, entre outros), mas se há algo que a companhia vem fazendo bem há tempos é deixar sua juventude brilhar. E a “molecada” não desaponta.

EXPECTATIVAS NAS ALTURAS

A linha de jogos licenciados da Platinum começou meio trêmula com *The Legend of Korra*, um título inocente, honesto, repleto de boas ideias, mas que perde o equilíbrio na aplicação. Esse tipo de falha já foi corrigida no inesperado *Transformers: Devastation*.

Sob a direção de Kenji Saito, um dos magos por trás da diversão infinita de *Metal Gear Rising: Revengeance*, o jogo protagonizado por pelos heróis parte

robô, parte veículos, mostrou para as obras cinematográficas como os combates entre os alienígenas metálicos deveriam realmente acontecer.

É por isso que com *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants in Manhattan* a expectativa está nas alturas, independente de poucas informações terem realmente sido liberadas — o que inclui saber quem de fato serão o diretor e artistas que conduzirão a obra.

Apesar de tudo, o que pudemos concluir pelos trailers lançados até o momento tem tudo que precisávamos: ação cooperativa entre até quatro jogadores, enquanto as tartarugas travam uma guerra contra o Clã do Pé chefiado por Destruí-

dor e o estranho Krang – o que significa que clássicos vilões do desenho animado e arcades, como Bebop, Rocksteady e Baxter Stockman têm presença também confirmada.

COMBATE É MAIS SIMPLES

Como qualquer título da Platinum que se preze, o combate aparenta ser complexo, mas acessível. Veloz, mas controlado, com grande ênfase nas esquivas, conforme os quatro ninjas devem se virar com as dezenas de inimigos.

Sim, no segundo trailer liberado Leonardo enfrenta ao mesmo tempo pelo menos 11 soldados. O que não sabemos ainda, porém, e isso é bastante especulado, é que, em vez dos quatro irmãos se diferenciarem apenas em golpes e alcance, cada um deles oferecerá um estilo de luta totalmente único, colocando o decorrer do jogo sob quatro perspectivas totalmente únicas.


Leonardo, detentor do único gameplay demonstrado até o momento, combate na serenidade, priorizando o contra-ataque em vez da afobada sucessão de golpes, como um experiente “artista” marcial.

O líder das Tartarugas Ninjas ainda tem acesso a um modo único no qual o fluxo de tempo fica lerdo a ponto de quase parar, permitindo que sua dupla de katanas crie um show de caos e destruição por entre os inimigos.

UM VISUAL MAIS ANIMADO

Visualmente, *Mutants in Manhattan* também se destaca, abraçando o estilo totalmente inverso da última produção também da Activision, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of Shadows*, abandonando o pseudorealismo em prol do visual animado muito mais próximo aos quadrinhos que originaram a série. Isso não apenas garante muito mais propriedade à produção como facilita o frame-rate contínuo e inalterado que a Platinum faz tanta questão durante sua ação.

E por falar em propriedade, todo o enredo novo jogo foi criado com o auxílio de Tom Waltz, membro chave do time criativo da IDW Publishing, que desde a década de 1990 publica os quadrinhos do quarteto.

Não precisa ser gênio da matemática para adivinhar também que o jogo deve surgir próximo ao lançamento do novo filme para os cinemas. 



O estilo mais próximo dos quadrinhos originais são garantia de bom gosto!



ESQUECENDO AQUELE FIASCO DE 2013

Em agosto de 2013, a Activision lançou *Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the Shadows*, para PC e X360 apenas. Desenvolvido pelo estúdio texano Red Fly, o game foi baseado no desenho das Tartarugas Ninjas produzido pela Nickelodeon, mas com um visual mais adulto para agradar os fãs mais velhos.

O grande mérito do jogo foi a capacidade de trazer o clima da série para dentro do videogame. Mas ficou nisso. Infelizmente, o game era muito curto, tinha apenas quatro fases que você finalizava em 50 minutos de jogo. Os modos extras, como Arcade e Survival, também não ajudavam muito a prolongar a vida útil do jogo.

Outros problemas daquele título eram a câmera, que insistia em buscar sempre os piores ângulos, e os bugs frequentes, que infimizaram a vida dos jogadores.



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO |
Estúdio: Platinum | **Editora:** Activision |
Lançamento: Julho/2016

OKHLOS

▶ Lucas Moura

UMA REVOLTA MITOLÓGICA

Estúdio argentino recria a Grécia Antiga imaginando uma revolta de seu povo contra seus próprios deuses. Já imaginou derrotar Hades com um grupo de camponeses enquanto Pitágoras acerta-lhe algumas flechadas?



Imagine que a Grécia Antiga se revoltou contra seus deuses. Adivinha quem é o encarregado de causar destruição, caos e libertar o país da tirania das antigas divindades? Isso mesmo, você! É assim que se estabelece a premissa de *OKHLOS*, jogo desenvolvido pelo estúdio argentino Coffee Powered Machine.

É uma grande mistura de gêneros: parte ação, parte gerenciamento de unidades, parte RPG. Com fases geradas aleatoriamente e baseadas em oito cidades da Grécia, deve-se recrutar a população e instigá-la a demonstrar insatisfação.

Em cada cidade, você terá à disposição personagens como soldados, camponeses, filósofos e arqueiros.

PARECE ATÉ PIKMIN

O jogador em si não possui um controle direto do combate, mas atua como líder — algo como um *Pikmin* ou um *Little King's Story*, porém com uma massa de mais de 150 gregos sedentos por justiça. Se isso parece demais para você, não se preocupe, *OKHLOS* inclui um minimapa, setas e identi-

ficadores na tela que facilitarão a compreensão do que diabo acontece em meio a uma guerra entre um deus e camponeses irritados.

Em cada cidade, o jogador encontrará lojas para comprar equipamentos, adquirir novas habilidades especiais ou fazer troca de unidades por outras mais poderosas. Cada uma das fases tem um objetivo bem simples além de causar destruição: é necessário derrotar os principais inimigos, sejam ele semideuses ou apenas guardas fortemente armados.

A Coffee Powered Machine aposta em mecânicas únicas para cada tipo de chefe, como Hefesto, que invoca uma torre de chamas toda vez que seus personagens permanecem tempo demais próximos a ele.

Com muitos deuses ainda a serem revelados, a desenvolvedora argentina já adiantou que, além de Hefesto, Hades e Afrodite, semideuses ou personagens míticos do período — como o Minotauro e seu labirinto — estarão presentes de alguma forma em *OKHLOS*.

Utilizando os recursos de compra de habi-

lidade, recrutamento de personagem e destruição de construções, o estúdio argentino aposta em controles simplificados para não sobrecarregar o jogador de informações.

Com o botão analógico, você deverá movimentar o personagem, enquanto outros botões indicam quais ações seus seguidores devem tomar, sejam elas destruir uma construção, obstáculos ou inimigos no caminho.


QUANTIDADE IDEAL DE SOLDADOS

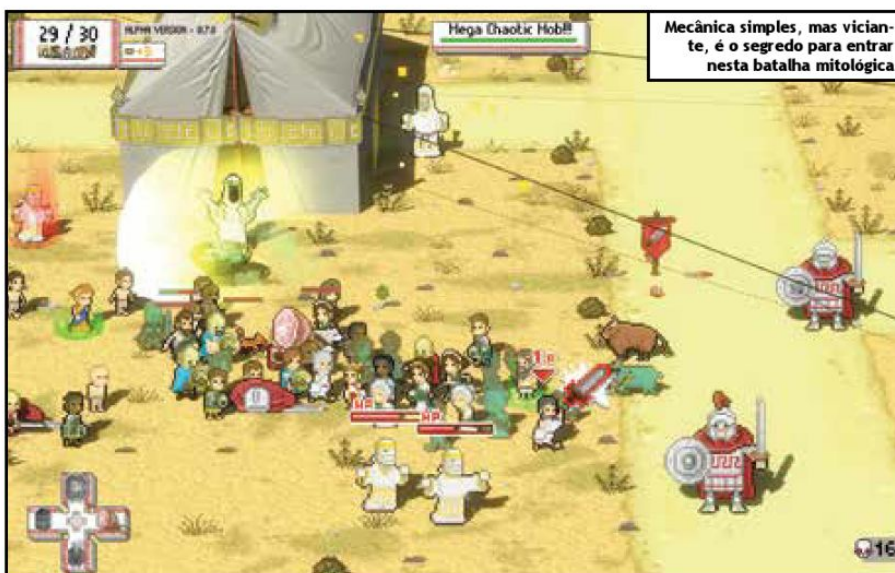
Cada seguidor tem um papel específico, com barras de vida e funções de ataque separadas. Alguns podem ativar efeitos especiais neles, nos inimigos ou no grupo como um todo.

Um grupo pode ainda ser composto de vários soldados com um ataque não tão forte, mas capaz de causar um poderoso dano quando em grande número. Ou, se o jogador preferir, poderá usar uma menor quantidade de soldados, porém mais bem preparados para a luta contra os inimigos.

A desenvolvedora afirma que teremos outros tipos de personagens, como cidadãos hábeis para obter itens especiais deixados pelos inimigos, usar habilidades passivas como pontos de vida extra para todos os personagens — e até mesmo clérigos que realizarão magias de cura de tempos em tempos.

OKHLOS promete ser um daqueles games que mostra o quão interessante os jogos independentes podem ser: basta mecânica simple e uma temática inusitada. Mal podemos esperar para derrotar Hades com um grupo de camponeses enquanto Pitágoras acerta-lhe algumas flechadas.

Percebeu o quanto insano pode ser? É por isso que estamos muito, muito ansiosos com este projeto argentino. 



Plataformas: PC | Estúdio: Coffee Powered Machine | Editora: Devolver Digital | Lançamento: Março/2016

VALKYRIA: AZURE REVOLUTION

▶ Paula Romano

CAVALGADA DAS VALQUÍRIAS

Todo o sucesso de *Valkyria Chronicles* no mercado oriental não poderia ficar incólume: vem aí a sequência do RPG que traz uma trinca de protagonistas Amlet, Ophelia e a bela vilã Brünhilde — um dos destaques do jogo



Cena de ação de *Revolution* com Brünhilde no destaque

Sequência de *Valkyria Chronicles*, um dos RPGs japoneses mais aclamados da geração passada, *Valkyria: Azure Revolution* traz uma trama que envolve a revolta popular dos habitantes do pequeno reino de Jutland, que foi invadido e colonizado pelo império Rus e que está em busca da Ragnite no local.

Situado perto de uma centena de anos antes dos eventos de *Valkyria Chronicles*, *Azure Revolution* cobre os acontecimentos após uma grande revolução industrial em todo o mundo devido à potência de minério de Ragnite. A história gira em torno do trio formado pelos heróis Amlet e Ophelia — capitão da guarda e princesa do reino — e pela vilã Brünhilde, uma valquíria que luta contra os dois personagens.

Regido pelo pai de Ophelia, o país é uma monarquia constitucional, que significa que ainda que o rei seja o chefe de estado, o seu poder como governante é limitado. De acordo com a Constituição Nacional, os governantes são a Casa dos Representantes e a Casa dos Lordes.

A cidade de Jutland está localizada nas fronteiras sulistas do continente e, por

conta de seu clima temperado, é produtor de uma rica agricultura. Ainda que padeça de escassez de recursos, Ragnite o país possui a seriedade como uma de suas principais características, o que o levou a atingir um nível tecnológico elevado.

No entanto, a posição mudou de figura no ano de 1852 do Calendário Sagrado, quando as quatro maiores potências lideradas pelo Império Rus submeteram Jutland a interromper a importação de Ragnite pelo reino, à medida que, eventualmente, levou a uma parada na produção industrial da nação e a fazer sofrer com a mais absoluta pobreza.


O VISUAL É UMA PINTURA

À parte da história e continuidade ao estilo gráfico dos outros episódios da série, *Valkyria: Azure Revolution* vai se apoiar no motor gráfico Gouache, capaz de oferecer um visual de pintura para as figuras e cenários reproduzidos pelo jogo. A paleta de cores vem com cores fortes e texturas robustas — é um visual lembra pinturas feitas em guache.

A ação mistura jogabilidade em tempo

real e combate tático — que deve se manter presente graças ao sistema apelidado de LeGion. De acordo com a revista japonesa Famitsu, o jogo também terá elementos de simulação em seu sistema de batalha.

O desenvolvimento do game ficou por conta da Media Vision e a equipe responsável pela produção conta com nomes conhecidos da indústria, como Youichi Shimamoto, Katsura Mikami e Takeshi Ozawa — que trabalharam em séries como *Shining Force* e *Valkyria Chronicles*. Além disso, os designers Takayama Toshiaki e Hiro Kiyohara ficaram encarregados do design de personagens, garantindo personagens incríveis aparecendo no decorrer do jogo.

Uma versão de demonstração para PS4 foi lançada no Japão em fevereiro, juntamente com a versão remasterizada do primeiro *Valkyria Chronicles*. *Valkyria: Azure Revolution* será lançado inicialmente no Japão na metade de 2016. 



Plataforma: PS4 | Estúdio: Media Vision
| Editora: Sega | Lançamento: Segundo semestre de 2016

UM FPS COM SUPERPODERES

Estúdio sul-coreano anaboliza *Combat Arms*, coloca superpoderes nas mãos dos soldados e agora desembarca no Brasil sob a chancela da Level Up para mudar a cara e até mesmo o perfil dos jogadores de FPS convencional

Estamos acostumados a um certo padrão dos FPS (jogos de tiro em primeira pessoa) que nasceu lá atrás na era de *Quake* e de *Doom*, levou-nos para lan houses com *Counter-Strike* e hoje desponta na nova geração de consoles com *Call of Duty*. Mas tem algo de diferente no ar e *Line of Sight* chega para comprovar isso: agora os soldados possuem superpoderes. Isso mesmo: superpoderes!

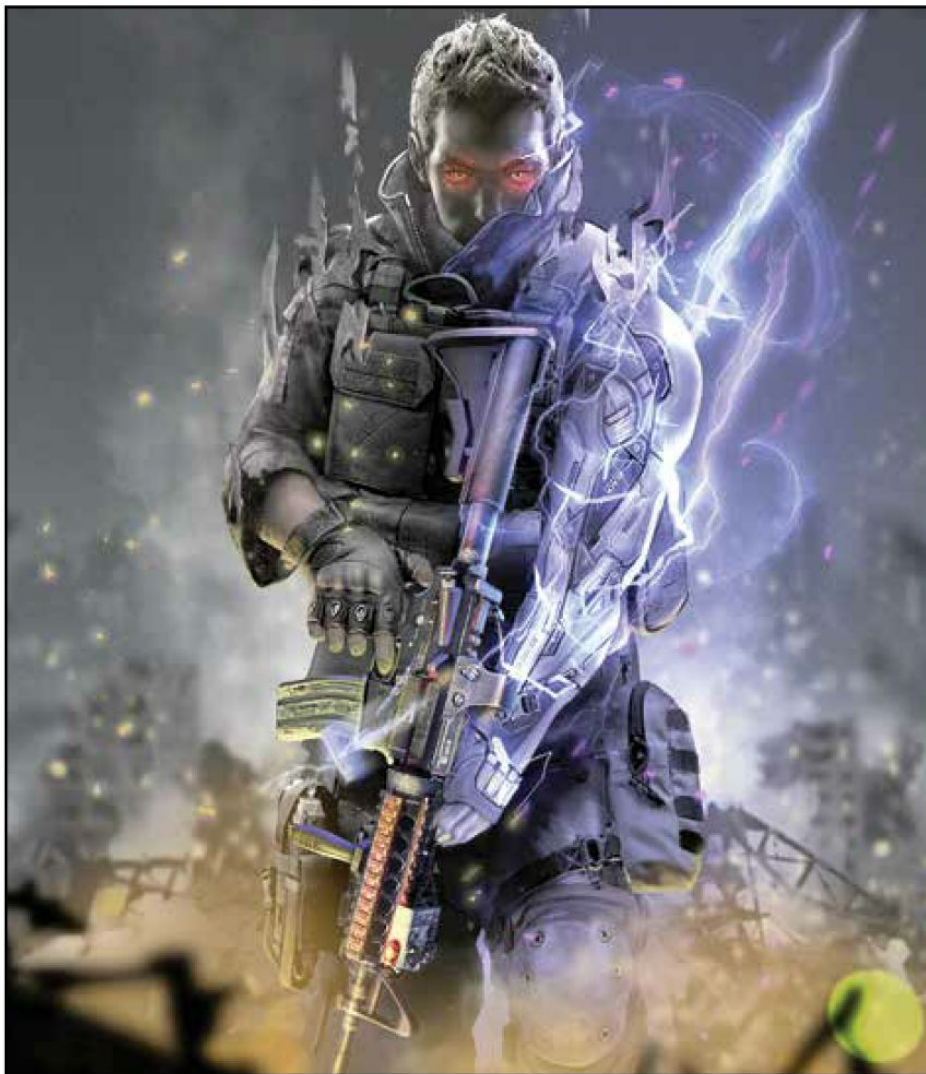
Desenvolvido pelo estúdio sul-coreano Blackspot em cima de um projeto de *Combat Arms* e já inteiramente localizado para o português (incluindo dublagem brasileira), o jogo chega ao Brasil pelas mãos da Level Up prometendo ser o grande nome da nova geração de FPS online gratuito.

“Temos visto isso em convenções em todo o planeta: os jogadores estão em busca de coisas diferentes. E não falo só de mapas variados e inovadores, mas das próprias formas e possibilidades de derrotar seu oponente”, defendeu Tatiana Moreira, gerente de publicação da Level Up no Brasil.

TELEPORTANDO-SE PARA LONGE

Jogar com um soldado que tem superpoderes muda fundamentalmente a forma como um FPS online se apresenta para o jogador. Em *Line of Sight*, você pode criar uma chuva de containers em um grupo inimigo, atirar bolas de fogo que explodem ao contato ou arremessar descargas elétricas de milhões de volts.

Sentiu o drama? Você pode também deixar que a recuperação acelerada recupere a vida de um camper ou teleportar-se para longe de um inimigo, para pegá-lo em um ataque surpresa, por exemplo. Depois que você pegar todos os macetes dos superpoderes disponíveis, os embates nos campos de batalha serão devastadores — especialmente se o seu adversário também já tiver



com os macetes na ponta dos dedos.

Nos combates PVP (jogador contra jogador), o game traz modos que já projetam futuras competições de e-sports, enquanto nas campanhas PVE (jogador contra o computador) você forma seus próprios grupos para combater inimigos controlados pela IA (Inteligência Artificial).

Também já pensando na nova geração de jogadores de FPS, *Line of Sight* permite um nível de customização muito profundo, inclusive dos menores detalhes de sua arma e do modo como você luta. Isso permite combinações quase infinitas de poderes e armas.

O visual também se destaca, uma vez que *Line of Sight* foi construído com o poderoso motor gráfico Unreal, que mantém ambientes grandiosos ricos em detalhes.

Line of Sight está em fase de testes abertos para os brasileiros e estará disponível para todos os jogadores sem restrições. Quem já jogou *Combat Arms* vai se sentir em casa. 🎮



“Os jogadores estão em busca de coisas diferentes. E não falo só de mapas variados e inovadores, mas das próprias formas de derrotar seu oponente”

Tatiana Moreira

BLOODSTAINED: RITUAL OF THE NIGHT

► Flávio Ferreira

HERDEIRO DE CASTLEVANIA

Produzido por Koji Igarashi, o grande nome por trás de *Castlevania*, o novo jogo promete ser uma espécie de sucessor espiritual da saga dos Belmont — mas com uma maldição diferente da qual estamos acostumados

Quando um dos grandes nomes por trás da série *Castlevania* decide voltar à ativa com uma nova série, os fãs ficam, no mínimo, atentos para o que pode vir por aí. A proposta da vez foi tão interessante que arrecadou mais de US\$ 5 milhões através de financiamento coletivo e se tornou a campanha mais alta do gênero de videogames. Estamos falando de *Bloodstained: Ritual of the Night*, que está em fase de desenvolvimento pela Inti Creates e será lançado pela Deep Silver.

Produzido por Koji Igarashi, que deixou a Konami em 2014 para abrir sua própria desenvolvedora, o game promete ser uma espécie de sucessor espiritual da série dos Belmont e do Conde Drácula, mas com uma proposta bastante diferente.

Desta vez, não teremos personagens de domínio público e seremos apresentados a Miriam, uma jovem órfã atingida por uma maldição que veio de um alquimista desconhecido. A praga faz com que sua pele se transforme em cristal gradativamente e, apesar de lhe dar habilidades incríveis e a capacidade de enfrentar monstros, logo consumirá também a sua vida.

Tentando livrar-se deste destino terrível, ela invadirá e explorará um castelo cheio de demônios para localizar o invocador Gebel, que sofreu da mesma maldição por muito tempo e ainda continua vivo. O nome do game está diretamente ligado à maldição que assola os personagens, já que Miriam e Gebel acumulam diversas manchas cor de sangue em seus corpos.

O visual adotado no game é baseado no estilo gothic horror, ou seja, utiliza roupas e cenários bastante espalhafatosos e clássicos, além de rosas vermelhas por todos



os lados. Os personagens e as armas foram desenhados com traços característicos de animações japonesas, de forma que são muito cheios de detalhes e adereços.


AQUELE JEITÃO METROIDVANIA

Bloodstained: Ritual of the Night conta com uma jogabilidade estilo Metroidvania, com gráficos tridimensionais, mas movimento restrito a um sistema 2D — o mesmo estilo dos jogos clássicos de *Castlevania*. O grande foco será na ação e na exploração. Será necessário procurar itens durante o caminho e enfrentar os mais diversos demônios e monstros, que

não terão pena e atacam até mesmo em conjunto. A junção desses objetivos renderá novas armas, armaduras, habilidades e poderes para a jovem Miriam, que poderão ser desenvolvidos ao longo da história.

O game terá o modo singleplayer como o principal, mas quem gosta de jogar com os amigos poderá contar também com modos multiplayer cooperativos e competitivos, sendo o último no melhor estilo versus.

Teremos versões para todas as plataformas atuais de mesa, além de uma versão portátil para o PS Vita, como uma forma de tentar agradar todos os tipos de jogadores.

No geral, *Bloodstained: Ritual of the Night* promete ser um game bastante complexo e com uma história incrível, o que trará muita imersão e diversão para os jogadores. Sua campanha de financiamento já provou seu potencial e agora só podemos esperar que Igarashi e sua equipe façam um bom trabalho e tragam toda a nostalgia da série *Castlevania*. 

As primeiras artes divulgadas impressionam pela qualidade do design



Plataformas: PC, PS4, PSV, Wii U, XO | **Estúdio:** Inti Creates | **Editora:** Deep Silver | **Lançamento:** 2017

MOVING HAZARD

► Paula Romano

DESTA VEZ VOCÊ É O ZUMBI

Em vez de combater uma horda de zumbis, você agora faz parte dela e vai precisar se armar bem para derrotar seus inimigos... Os humanos! Essa sensacional inversão de papéis nunca foi tão promissora para o gênero!

Morto-vivo. Defunto. Cadáver. Sem personalidade. Sem inteligência. Demente. Grotresco. Faminto. Sem vontade própria. Estado catatônico. Essas são apenas algumas das maneiras pelas quais podemos nos referir aos tão falados personagens da cultura pop: os zumbis. Mas, diferente dos inúmeros jogos relacionados ao tema que temos disponíveis no mercado, *Moving Hazard* vem com uma proposta diferente. Bem diferente.

Aqui, os zumbis não são o inimigo: eles são uma parte dinâmica do campo de batalha onde você deve navegar, manipular e, finalmente, se armar com eles para derrotar seus inimigos humanos.

UM MUNDO PARA OS ZUMBIS

A história se passa 50 anos após o colapso da civilização, devido a uma praga de zumbis. O que resta da humanidade retirou-se em bases militares e tudo o que sobrou foram os cadáveres zumbis. Para sobreviver, o seu time deve se aventurar no deserto e enfrentar outros sobreviventes para obter recursos importantes e pontos de comando estratégicos.

Produzido em parceria entre a Psyop Games e a IllFonic, o jogo de tiro em primeira pessoa tem foco no modo multiplayer e oferece uma seleção de armas de uso militar à disposição. Há também uma tecnologia que permite que o jogador controle os zumbis que passam pelo seu caminho — atraindo-os, sedando-os ou irritando-os —,



bem como uma ampla variedade de táticas adicionais para serem usadas.

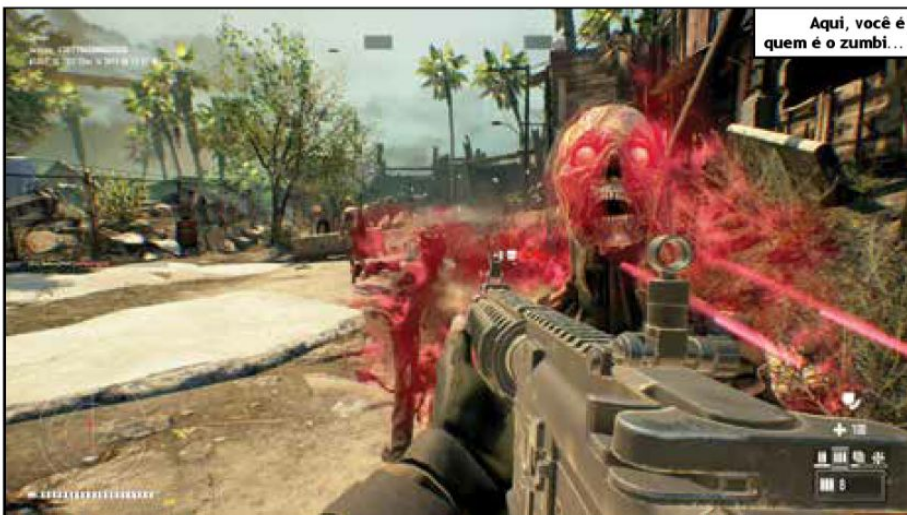
Moving Hazard tem como característica armas realistas e uma abordagem militar para os equipamentos, além de granadas, coquetéis molotov, itens especiais e opções táticas que permitem que a sua equipe mude o fluxo de cada mapa e possa caçar os inimigos em um curto período de tempo.

“Se você pegar as boas partes de um jogo de tiro militar, como *Counter-Strike* ou *SO-*

COM, e adicionar toneladas de mortos-vivos que você é capaz de controlar, começará a ter uma ideia básica do que é *Moving Hazard*”, disse Charles Brungardt, presidente da publisher IllFonic, à imprensa norte-americana. “Há muito mais do que isso, mas em algum momento, os jogadores terão de tomar uma decisão crítica sobre o que é a principal ameaça — o inimigo humano, disparando tiros, usando uma granada ou um zumbi contra eles.”

AS NOVIDADES REVELADAS

Até o momento, o jogo apresenta seis mapas diferentes, uma variedade de modos como Team Deathmatch, Scavenger e King of the Hill, entre outros. Os jogadores irão escolher entre as várias classes e serão capazes de ajustar seus personagens à própria configuração estratégica. Há também uma capacidade de profundidade e sistema de meta, onde eles serão capazes de atualizar suas estatísticas pessoais e esconderijos com base em um acúmulo de ganho XP em todo o seu jogo. 🎮



Plataforma: PC | Estúdio: Psyop Games |
Editora: IllFonic | Lançamento: Junho/2016

PS4

Somente para PlayStation.

UNCHARTED 4

A Thief's End

**BENEFÍCIO 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
26.04.2016**

Preço sugerido:

R\$199,00

14

[f PlayStationBR](#) [i PlayStation_BR](#) [t @PlayStation_BR](#) [v PlayStationBR](#) [u blog.br.playstation.com](#)

© 2015 Sony Computer Entertainment América LLC. UNCHARTED 4: A Thief's End é uma marca registrada da Sony Computer Entertainment América LLC. Criado e desenvolvido pela Naughty Dog, Inc. "PlayStation", o logo da família "PS" e "PS4" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

EA VIVA MAIS EM
XO ESTADO **PLAY**

FOMOS JOGAR NA CALIFÓRNIA

Fomos aos Estados Unidos conferir de perto toda a liberdade e os inúmeros disfarces do novo *Hitman* no concorrido evento anual da Square Enix para a imprensa mundial. Conheça o Universo de Assassinatos virtuais da Califórnia!

La de muitos estúdios e publicadoras, San Francisco é uma das principais cidades turísticas da Califórnia, junto com Los Angeles — “residência” da E3, diga-se de passagem — e com a iluminada Las Vegas. Após convite da Square Enix, a EGW visitou a cidade e viu de perto os principais lançamentos, neste início de 2016.

A grande estrela do evento foi *Hitman*, com a nova fase da carreira do Agente 47, que agora seguirá em ritmo episódico, como *Life is Strange*, outro dos títulos sob a guarda da publisher. Após algumas boas horas de sessão, tivemos até a oportunidade de conversar com Hannes Seifert, diretor da IO Interactive.

RISE OF THE BABA YAGA

Além do Mundo de Assassinatos, conceito apresentado pelo novo game, também pudemos acessar em primeira mão a versão para PC de *Rise of the Tomb Raider* e sua DLC *Baba Yaga – O Templo da Bruxa*. Apesar de já lançado até o fechamento desta edição, tivemos um pequeno bônus: jogamos tudo em gloriosos 4K de resolução.

Sem modificações de conteúdo em relação à versão lançada no Xbox One, a grande vantagem da versão de PC é a possibilidade de melhoras gráficas significativas em relação



Nem só de jogatina vive o universo da Square Enix na Califórnia

à edição de consoles. Se juntar isso com um equipamento que suporte a resolução 4K, a experiência fica impressionante, principalmente com os cenários de tirar o fôlego. Além de *Rise of the Tomb Raider*, também demos uma olhada na edição limitada de *Life is Strange* e conversamos com um dos

diretores (que você confere também nesta edição da EGW).

Claro que também aproveitamos para conhecer os pontos turísticos da cidade. A beleza de áreas como a Fisherman’s Wharf, localizada na costa da cidade e com vista para Alcatraz, é inegável, sem contar a própria Golden Gate Bridge. Mas o grande atrativo ficou por conta do Musée Mecanique, que conta com máquinas de fliperama que datam desde a década de 1920 até o fim do século passado. Dispostos em diversas versões, aparelhos de corrida de cavalos, boxeadores mecânicos e a clássica cigana que prevê seu futuro estavam disponíveis, nos fazendo sentir no próprio *Big: Quero ser Grande*, filme oitentista clássico que volta e meia está na Sessão da Tarde.

Óbvio que não faltaram clássicos digitais como *Pong*, *Space Invaders* e o primeiro *Star Wars*, além de fliperamas que marcaram nossa infância, como *Sunset Riders* e *X-Men Vs. Street Fighter*!

PONTE COM OS DESENVOLVEDORES

Responsável pelos títulos mobile da Square Enix, o estúdio de Montreal foi representado por seu community manager para falar da representação das franquias nos dispositivos



Plataforma de testes na sede da Square



Em San Francisco, você prevê o futuro e ainda joga Pong e Space Invaders



móveis, representados por *Hitman Go*, *Hitman Sniper* e *Lara Croft Go*. E é com ele que esse bate-papo se desenrola:

EGW: Como funciona exatamente a função de community manager?

Nicolas Bertrand-Verge: Somos um pequeno estúdio com 32 desenvolvedores no momento, trabalhando em três projetos — algumas vezes ao mesmo tempo. Minha tarefa é levar a voz dos jogadores aos desenvolvedores, para que saibam o que os fãs querem. Eu ajudo a medir o que os fãs gostam, que tipo de conteúdo eles curtem e se estamos criando valor para as franquias. Também fico a cargo das campanhas de marketing.

Como foi o processo de levar grandes franquias tradicionalmente do console para os dispositivos mobile?

É muito legal poder “brincar” com essas franquias. Assim que o estúdio terminou *Hitman Go*, eles foram direto para *Lara Croft Go*: é muito animador ter a possibilidade de criar novas experiências dentro

dessas franquias tão icônicas. Recebemos o pedido para a produção de *Hitman Go* em 2012. Algum tempo depois, a Square Enix notou que nenhum estúdio no Ocidente estava produzindo para mobile e foi daí que partiu a decisão de levar *Hitman* para os celulares e levar a franquia dos AAA para mobile. A IO inclusive nos deu um grande suporte, assim como a Crystal Dynamics [de *Tomb Raider*].

Quais são as diferenças da série Go para as franquias originais lançadas para os consoles?

Procuramos separar os elementos essenciais de cada franquia para então montar um jogo diferente dos consoles. *Hitman*, por exemplo, é um puzzle em sua essência. Por conta disso, na produção de *Hitman Go* adotamos um gameplay comuns aos boardgames. Inclusive montamos um protótipo em papel para auxiliar no design no início do projeto.

Qual a diferença mais visível de jogabilidade da versão para mobile da edição

para PlayStation 4 e PlayStation Vita de Hitman Go?

Não existem muitas diferenças. Remapeamos os controles para que seja possível jogar no Dualshock 4 mas, mesmo assim, é possível usar o touchpad. O PS Vita também conta com uma tela de toque, então a experiência muda pouco. No console, você tem mais controle sobre a câmera, então fica mais fácil de encontrar segredos e easter eggs que os desenvolvedores incluíram, além de todas as funcionalidades do PlayStation, como troféus, cross-buy e cross-save.

Tem alguma série ou algum personagem que você particularmente gostaria muito que se tornasse parte da série Go?

Não quero firmar em apenas um título, pois temos muitas franquias interessantes na Square Enix — ainda não tivemos oportunidade de trabalhar em nenhuma das séries japonesas, por exemplo. Eu sou fã de RPG com elementos de ação, como *Deus Ex* e *Thief*, e de personagens focados em furtividade, como Garrett e GC Denton, do *Deus Ex* original. E uma das coisas mais legais community manager são os pedidos dos fãs: já recebemos pedidos para fazermos um *Life is Strange Go* e um *Legacy of Kain Go*. Mas nessa história toda o pedido mais bizarro que recebemos foi para fazer *Star Wars Go*, uma franquia que nem é nossa [risos].



“No console, você tem mais controle sobre a câmera, então fica mais fácil de encontrar segredos e easter eggs que os desenvolvedores incluíram”

Nicolas Bertrand-Verge

GRANDE VOLTA DO AGENTE 47

Chefão da IO Interactive explica com exclusividade para a **EGW** como a empresa planeja tornar *Hitman* uma espécie de “serviço” em episódios que vai durar muitas temporadas, deixando de ser um jogo lançado com títulos diferentes

Sem subtítulos pela primeira vez na história da franquia, *Hitman* chega com a promessa de manter seus jogadores presos em seu novo conceito, o “mundo de assassinatos”. E uma das principais inovações chegou na mudança em seu formato: pela primeira vez, um AAA de ação será episódico.

O enredo volta 20 anos no passado, mostrando o recrutamento do agente em uma espécie de “tutorial”. O então novato entra em um simulador que replica cenários de

assassinato cometidos pela agência. Após o treinamento, retornamos ao presente, no qual o protagonista volta a prestar serviços para a ICA, reencontrando sua parceira Diana Burnwood.

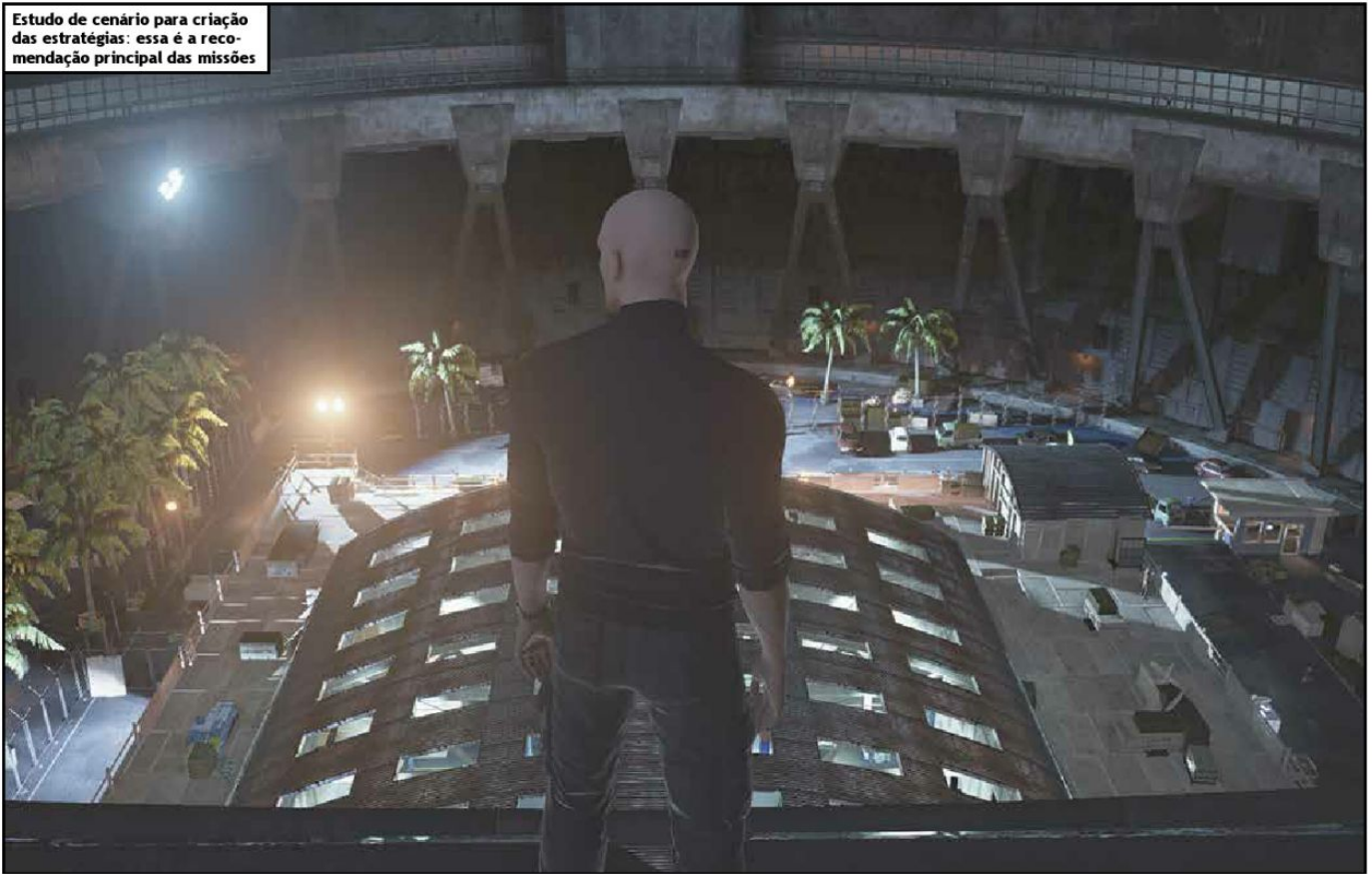
Nosso teste envolveu as primeiras fases de treinamento e a primeira missão em Paris — que compõem o *Intro Pack* lançado agora em março para PlayStation 3, Xbox One e PC — durante o evento de moda mostrado em sua revelação, no ano passado. Além das missões citadas, também jogamos uma das

novidades do modo multiplayer, uma extensão do modo *Contracts* de *Absolution*.

Conforme declaração dada por Hannes Seifert na divulgação do novo trailer, este *Hitman* trará os melhores elementos de cada um dos títulos da série: as missões ao redor do mundo como em *Silent Assassin*, a liberdade de *Blood Money* e o multiplayer de *Absolution*. A IO aposta forte na experiência adquirida durante o desenrolar da franquia para oferecer o melhor e mais duradouro *Hitman* já criado.



Estudo de cenário para criação das estratégias: essa é a recomendação principal das missões



Logo nas primeiras missões, é possível notar diferentes formas de se infiltrar em um cenário, com grande foco na obtenção de diferentes disfarces para conseguir acesso. Diferente de jogos que seguem o gênero, *Hitman* possui uma abordagem menos corrida, característica da marca. As ações levam certo tempo e isso deve ser considerado ao decidir abater um alvo — principalmente quando é necessário carregá-lo e tirá-lo do caminho.

Diversas oportunidades ficam dispostas pelo mapa e servem como guia e elas podem aparecer ao encontrar documentos

“Queremos que *Hitman* seja visto como se tivesse vida própria. Quando você tem um jogo que continua adicionando novos cenários e missões por mais tempo, isso acaba melhorando a fantasia proporcionada”

Hannes Seifert

ou ouvir conversas entre os NPCs (personagens não jogáveis). Quando uma delas é ativada, um ponto aparece no mapa com o próximo passo para chegar perto de seu alvo. Apesar de inegavelmente um facilita-

dor, é uma ótima maneira de conseguir se situar em meio ao cenário e desbloquear execuções memoráveis.

Durante as primeiras missões, temos utilização constante de disfarces, no entanto, optar por não usá-los acaba dificultando bastante. Ao longo das missões, serão desbloqueados novos itens para ajudar nas infiltrações, o que talvez ajude a diminuir a necessidade dos uniformes, mesmo que ver o agente com as roupas mais inusitadas possíveis — até mesmo vestido como um supermodelo que arrasa na passarela — seja uma das grandes atrações do título.

O único ponto que nos pareceu contradizer com a “liberdade” propagada está no fator shooter. Embora seja perfeitamente possível pegar seu fuzil e partir para cima do seu alvo sem nenhuma discricção, o Agente é pouco ágil em sua movimentação, o que torna esse tipo de execução improvável na maioria das vezes. Mas vale



Furtividade: sem ela as suas chances diminuem bastante



lembrar que a gama de opções de infiltração e execução são tão ricas e diversas que o mais provável é que seja compelido a abraçar a furtividade e a exploração de possibilidades.

A OPINIÃO DE MR. SEIFERT

E quem melhor para falar sobre o novo *Hitman* do que o próprio chefe da IO Interactive? Com a palavra, mr. Seifert, com quem conversamos nesta viagem aos EUA.

EGW: Qual o grande diferencial de *Hitman* em formato episódico em vez daquele tradicional?

Hannes Seifert: O principal benefício é encurtar o tempo de feedback entre um capítulo e outro. Seis anos se passaram entre o lançamento de *Blood Money* e *Absolution*, por exemplo, e nós ficamos determinados a encurtar nosso tempo de reação em relação à avaliação dos fãs. Queremos que *Hitman* seja visto como se

tivesse vida própria, evoluindo de acordo com o quanto é jogado, atendendo às requisições dos fãs. O que fazemos e as respostas que tivermos serão duas das coisas interessantes de se ver e essa é a alma do game: a fantasia de *Hitman* está em ser um assassino, pegar sua missão, viajar, estudar seu entorno, planejar o assassinato perfeito e executá-lo. Quando você tem um jogo que continua adicionando novos cenários e missões por mais



“Nosso contrato mais popular em *Absolution* foi jogado cerca de 2 milhões de vezes – e é jogado até hoje. Você cria, compartilha e desafia a comunidade”

Hannes Seifert

tempo, isso acaba melhorando a fantasia proporcionada.

Quais as formas disponíveis para o fã adquirir o game?

A pessoa pode comprar no lançamento ou aguardar o fim da temporada pagando o mesmo preço, os US\$ 60 que irão liberar todo o conteúdo da temporada. Comprando antes, os novos conteúdos são disponibilizados assim que lançados. A única desvantagem de começar depois é perder certos conteúdos temporais que disponibilizaremos, que serão mais como eventos momentâneos, mas todo o resto está incluso. Não queríamos deixar aqueles que começam a jornada conosco do começo sem um adicional. É como ir a um show e comprar um CD: o primeiro é um evento momentâneo, mas com o disco pode curtir o conteúdo sempre que quiser.

Quais serão os primeiros conteúdos lançados?

Começamos com o *Initial Pack*, com as

Hannes Seifert



missões do prólogo e de Paris, nossos primeiros locais. Em abril, adicionaremos a cidade costeira de Sapienza, na Itália. Em maio, chega a vez de Marrakesh, no Marrocos, e depois seguiremos com atualizações mensais, incluindo Estados Unidos, Japão e Tailândia. Pretendemos ir além, mas a promessa vai até aqui. No final do ano, lançaremos a versão física completa, em caixinha. Durante esse tempo, também teremos outros conteúdos, como os Escalation Contracts, Elusive Targets e o retorno

do modo Contracts, de *Absolution*, os três modos multiplayer além da história.

Como funcionará o modo multiplayer?

No modo multiplayer, trouxemos de volta o modo Contracts, de *Absolution*, mas expandido de maneira jamais vista. Nesse modo, os jogadores podem marcar quaisquer alvos no cenário. Antes, tínhamos no máximo 50 personagens simultâneos, mas dessa vez teremos cerca de 300 disponíveis em um mesmo local. Você escolhe um e o





executa de uma certa maneira e desafia os outros a criar uma história acerca desse contrato. Nosso contrato mais popular em *Absolution* foi jogado cerca de 2 milhões de vezes — e é jogado até hoje. Você cria, compartilha e desafia a comunidade, que é bem criativa.

Conte-nos um pouco sobre enredo e o retorno do Agente 47 à ICA.

Nós voltamos 20 anos no tempo, durante a graduação do agente na ICA, quando ele conhece sua companheira de longa data, Diana Burnwood. Depois, voltamos ao presente em Paris, alguns anos após os acontecimentos de *Absolution*. Esse novo título não é uma continuação, mas também não é um reboot da franquia. O que acontece entre os capítulos ficará um pouco vago, mas a Diana está de volta, 47 está em seu melhor momento da carreira e agora possui todas as ferramentas da ICA

à sua disposição. Temos novos elementos como os stash points, nos quais a ICA enviará um baú com itens desbloqueados durante as missões, assim como ficará a cargo do serviço de inteligência e os briefings. Por isso, desde o começo, ele já está no melhor ponto de sua carreira. A história se desenrola como um thriller, mas a coisa mais importante é esse “turismo de assassinatos”. A maioria dos continentes estará presente, queremos ter quase todos os países: essa é a nossa grande ambição.

Como funcionam os testes?

Nossos testes são bem elaborados, no entanto, não é possível testar todas as possibilidades, pois beiram o infinito. Nosso foco é logístico: asseguramos que as interações funcionem — quando derrubamos alguém, a pessoa acorda após um tempo, quando está escoltando alguém para que essa pessoa o siga, por exemplo.

Nossa aproximação é sistemática, em vez de situacional: quando alguém “quebra” o jogo, algo que é esperado, é importante para nós que não trave e acabe por destruir a experiência do fã. Mas quebrar faz parte! Inclusive essa é uma das diversões de uma parte da comunidade. Eles querem ser mais espertos que nós e

“Ainda veremos o que faremos em relação às gerações futuras de consoles, mas nosso plano em longo prazo é que... Sim, queremos que *Hitman* dure por vários anos”

Hannes Seifert



“Todas essas maneiras e estilos de jogar são legítimos. *Hitman* é um ‘brinquedo’ e é por isso que o título atrai diversos públicos”

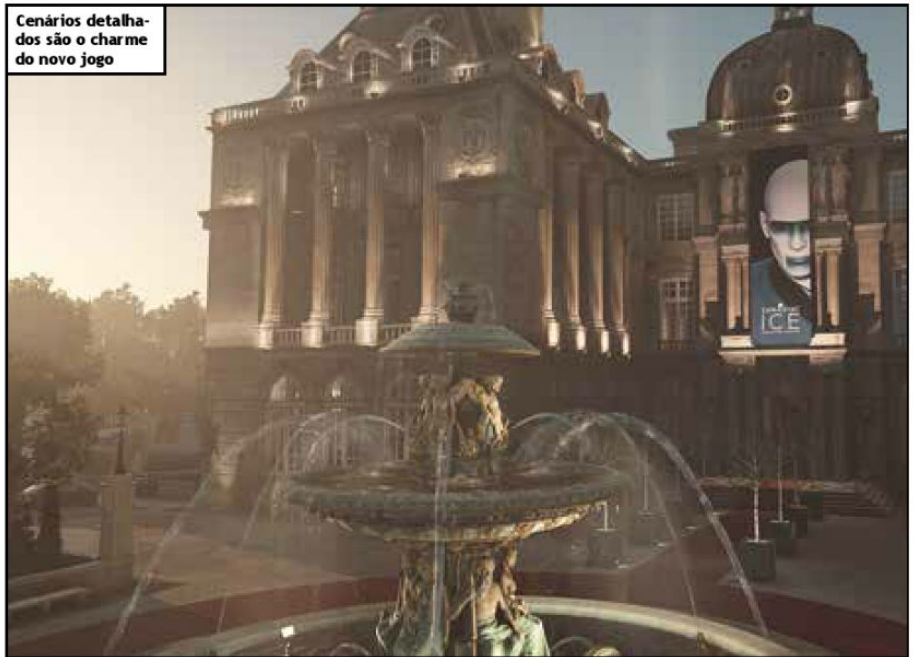
Hannes Seifert

quebrar as barreiras. Essa é a graça: dar essa infinidade de possibilidades e desafiar o jogador a conseguir das maneiras mais insanas possíveis. Espero que vocês tenham tentado também [risos].

Qual o nível de liberdade dado para os jogadores dentro de um cenário?

Uma das coisas mais legais quando vemos as pessoas jogarem é o quão diferentes são seus estilos. A missão é bem simples: mate seus alvos e escape. A partir daí, você decide como fazer para conseguir o objetivo. Claro, deixamos dicas, oportunidades e opções para executar, mas a liberdade criativa será toda sua. Algumas pessoas jogam como se fosse um shooter, eles saem atirando em tudo e todos e depois fogem. Jogar assim é bem difícil, porque normalmente existe um número bem grande de guardas e é fácil ser dominado – mas ainda é sim possível dessa maneira. Existem também aqueles que preferem abusar da furtividade e fazem parecer que suas execuções foram acidentais. Já outros se comportam como se estivessem em um

Cenários detalhados são o charme do novo jogo



adventure, ouvindo com atenção aos diálogos e resolvendo os pequenos puzzles para chegar ao alvo. Todas essas maneiras são legítimas. *Hitman* é um “brinquedo” e é por isso que o título atrai diversos públicos diferentes.

E como foi criar uma experiência tão aberta em um ambiente tão fechado?

Sim, *Hitman* é um sandbox. A impressão de ser “mundo aberto” se dá por conta do tamanho das localizações. Porém, o importante é que se ajuste a esse local e aprenda como se locomover por ele, não apenas conhecer os pontos de referência, mas também aprender os padrões de

comportamento - por exemplo, gravar o que determinado personagem faz ao pegar uma bebida e para onde ele vai. Adquirir esse tipo de conhecimento é um dos grandes atrativos do game e, para isso, os locais precisam ser pequenos, mas densos. Em jogos de mundo aberto o normal é ter grande quantidade de conteúdo e tarefas, existem muitas interações, mas elas têm pouco significado. Nós fizemos o caminho contrário: toda ação que se toma importa no desenrolar da missão.

Como você rotularia isso? Uma espécie de sub-gênero?

Classificamos *Hitman* como um “sandbox



Ops... Caiu... Não acredite nisso: não existem “acidentes” em *Hitman*



“Em jogos de mundo aberto o normal é ter muitas tarefas e pouco significado. Nós fizemos o caminho contrário: toda ação que se toma importa no desenrolar da missão”

Hannes Seifert

criativo de ação com alta densidade”. Nós simulamos o mundo todo, então, uma viagem de Paris para a Itália em tempo real não é necessariamente divertido, mas ter uma grande quantidade de coisas possíveis a fazer nesse local é chave para nós. Ainda não sabemos se *Hitman* se tornará mundo aberto ou não, se realmente faz sentido. Eu mesmo já trabalhei em vários títulos que seguem o gênero, mas *Hitman* é bem diferente e estamos bastante orgulhosos de trabalhar nisso. Temos a visão de em um futuro próximo colocar 60 mil pessoas simultâneas, em tempo real. E essa é uma ambição gigante, não é? [risos]

Existe uma estimativa das diferentes possibilidades de ação em um cenário?

Existem milhares de possibilidades, levando em consideração apenas a quantidade de armas e itens dispo-

níveis. É como jogar xadrez: temos todas aquelas combinações, mas o que conta é saber aproveitar as oportunidades. Fazemos questão de incluir algumas possibilidades — não mais que 10 ou 15 — que podem ser icônicas, memoráveis ou engraçadas e ajudamos os jogadores apontando cada uma dessas oportunidades.

Como será feita a conexão entre um capítulo e outro?

Existe um enredo que será contado entre os episódios e um propósito por trás das missões. Alguns jogam pela história e outros como um “brinquedo”. Queríamos ampliar as possibilidades de “brincar”, mas também desejávamos conectá-los a um enredo e deixar a cargo do jogador onde ele deseja focar seus esforços. Quando olhamos para jogos episódicos tradicionais, em sua maioria são focados na narrativa e dificilmente melhoram mecânicas de gameplay. Já em alguns outros que agem mais como “simuladores de vida”, eles normalmente fo-

A Paris de *Hitman* é bem diferente da Paris de *Assassin's Creed Unity*...




“Mesmo após o lançamento, temos certeza que encontraremos algo a ser melhorado, mas em vez de esperar alguns anos até o lançamento de uma próxima edição, vamos agir rápido”

Hannes Seifert

cam apenas nas mecânicas, mas raramente trazem mais conteúdo — e quando o fazem nunca é de graça. Fazer ambos é nossa ambição e nossa missão: queremos melhorar a jogabilidade e também adicionar conteúdo. Por isso que dizemos que *Hitman* é único, um legítimo AAA episódico. Eu estou realmente animado para o lançamento, ainda temos alguns meses antes da chegada e temos a esperança que *Hitman* seja considerado o melhor da franquia. Mesmo após o lançamento, temos certeza que encontraremos algo a ser melhorado, mas dessa vez poderemos reagir em tempo hábil, em vez de esperar alguns anos até o lançamento de uma próxima edição.

Você comentou sobre a continuidade do game por anos. Como planeja executar isso, principalmente quando ocorrer um novo salto de gerações de consoles?
Ainda veremos o que faremos em relação às gerações, mas nosso plano em longo

prazo é de sim, que dure por vários anos. *Hitman* tem uma linha histórica construída por vários games e sabemos que eventualmente teremos que construir novamente sua base. Mas, nesse momento, nós temos uma fundação bastante sólida que continuaremos a construir. Então, se sua questão segue a linha de “Se eu jogar

Hitman daqui a três anos, ele ainda será uma grande experiência?” —, bem, se tudo ocorrer da maneira que quisermos, sim, é o nosso objetivo. 

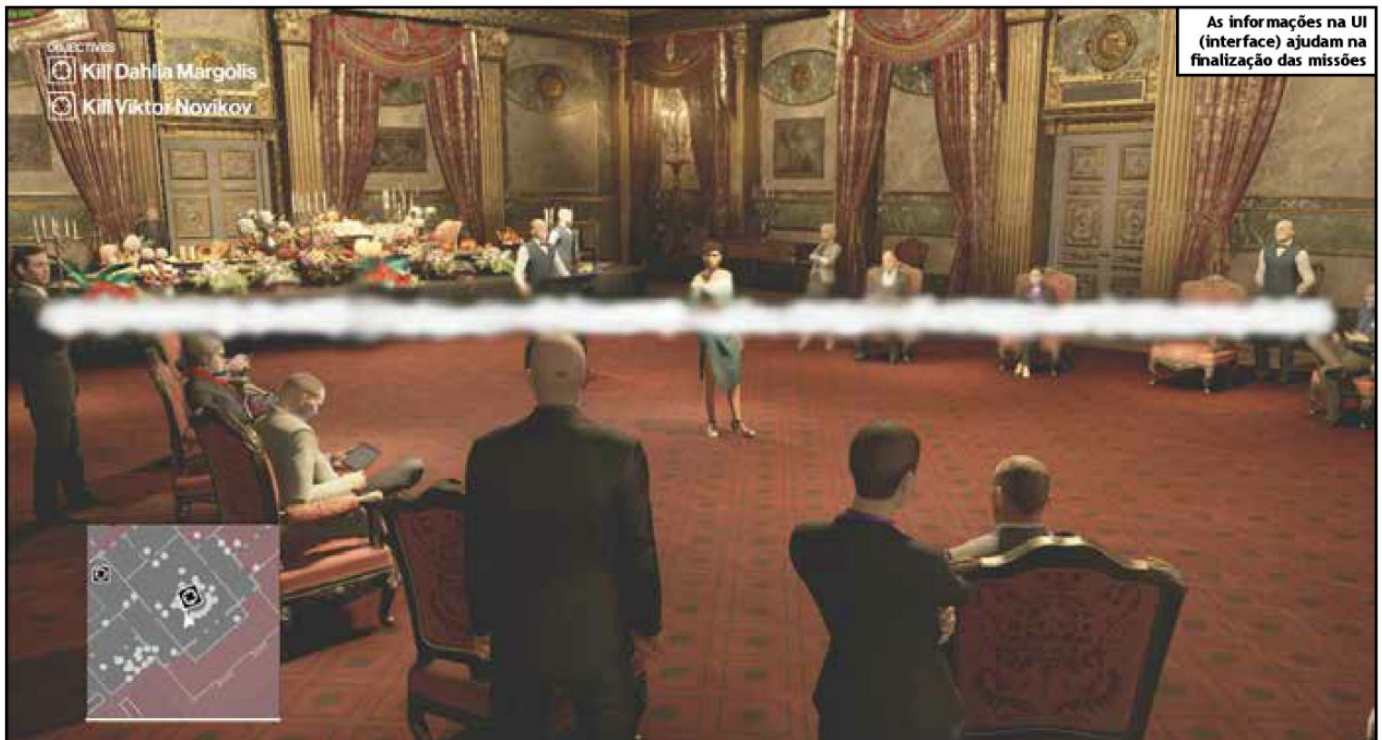


Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio:** IO Interactive | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** Março/2016



MULTIPLAYER E SINGLEPLAYER POR IGUAL

Além das primeiras missões, também jogamos o modo Escalated Contracts, uma nova abordagem ao principal multiplayer. Além de realizar os contratos estabelecidos por outros jogadores, nesse modo um deles é escolhido e, ao concluir com sucesso, um novo objetivo e condição são estabelecidos e é necessário retornar ao cenário para superar o desafio. Outra modalidade será a Elusive Targets. Nesse modo, possivelmente um dos mais hardcore, um alvo fica disponível por 48 horas, mas com um detalhe: cada jogador só tem uma chance! O modo não estava disponível na versão para testes durante o evento, mas está disponível desde o lançamento.



As informações na UI (interface) ajudam na finalização das missões

A VIDA COMO ELA É (NA REAL)

Depois de um imenso apelo dos fãs, a versão em caixinha com todos os episódios juntos sai para satisfazer a sede da comunidade – inclusive brasileira! – que queria um pouco mais do que o jogo já ofereceu até agora. E deu certo!



A pós o sucesso estrondoso de *Life is Strange*, o adventure episódico da Dontnod irá receber uma edição física e limitada. Os itens que vêm junto com o jogo são um artbook de 32 páginas no formato do diário da protagonista, um CD com a excelente trilha sonora – é impossível não dar um pequeno sorriso com a capa, um desenho de infância de

Max e Chloe –, além de uma nova seção com vídeos de comentários dos diretores, abordando o desenvolvimento, visão sobre os temas e direção de voz e arte.

A grande novidade para nós é a tradução para o português do Brasil, atingindo uma gama maior de jogadores. Conferimos a tradução e podemos confirmar que ela está primorosa e com pouquíssimos erros

(coisa rara hoje em dia). Até mesmo expressões incomuns do nosso cotidiano foram traduzidas de forma compreensível, sem perder alguma piada ou referência. Também tivemos a oportunidade de conversar com o ilustrador francês Michel Koch sobre o sucesso do game e do lançamento da nova versão, da qual ele é diretor de arte.

Gameplay prioriza a parte artística das ilustrações de *Life is Strange*



Artwork de uma das cenas de ação mais tensas



UMA QUESTÃO ARTÍSTICA

EGW: O que os fãs que acompanharam a série podem esperar desta edição limitada de *Life is Strange*?

Michel Koch: *Life is Strange* foi planejado apenas para distribuição digital, mas tivemos um receptividade tão boa tanto da imprensa quanto do público que todos pediram por uma edição física. Para esta edição limitada, aumentamos o escopo da localização e agora temos legendas em italiano, espanhol – tanto europeu quanto latino-americano –, alemão e também português do Brasil. Nós igualmente incluímos um artbook e um CD com a trilha



“Os brasileiros formam uma das maiores comunidades do jogo *Life of Strange*. Espero que vocês gostem da nossa tradução para o português”

Nicolas Bertrand-Verge

sonora completa do game, que também ficaram muito legais.

Você esteve em contato constante com os fãs durante o lançamento dos episódios em 2015. Como foi essa experiência para você como artista?

Foi bastante trabalhoso, nós tínhamos uma agenda bastante apertada, com cerca de dois meses para terminar cada episódio. Mas esse contato com o público foi ótimo e a receptividade foi muito legal. Receber e-mails de fãs, ler seu feedback enquanto jogavam os episódios foi bastante encorajador e nos motivaram muito a continuar tentando fazer o melhor possível.

No seu trabalho com games, nenhum é tão próximo a um “mundo real” quanto *Life is Strange*. Como foi criar arte em um cenário menos fantasioso do que os de *Remember Me*, por exemplo?

Na verdade, essa foi a primeira vez que trabalhei como diretor geral do game, mas tenho experiência como diretor de arte. Já trabalhei em cenários como os

de *Remember Me*, *EVE Online* e *R.U.S.E.*, um RTS da Microsoft. Mas, pra ser sincero, meus favoritos são os contemporâneos. Na verdade, eu não sou tão fã de ficção científica, apesar de ter gostado muito do meu trabalho em *Remember Me*. Prefiro mesmo as obras contemporâneas, principalmente as que exploram o lado humano – o que me fez amar ter trabalhado em *Life is Strange*, que se tornou meu projeto dos sonhos. É o meu bebê [risos].

Pelo que pudemos perceber nas comunidades, os fãs brasileiros estavam bem ansiosos por este lançamento...

Eu gostaria de agradecer aos fãs, especialmente os brasileiros, que formam uma das maiores comunidades do jogo. Vi alguns cosplays incríveis que vieram do Brasil. Espero que vocês gostem da nossa tradução para o português e isso possa trazer ainda mais brasileiros! 🇧🇷



Ah, as adolescentes rebeldes...



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio:** Dontnod Entertainment | **Editora:** Square Enix | **Lançamento:** Janeiro/2016

VOLTA DA LOIRA DO BANHEIRO

Com o sucesso de *Pesadelo – O Início* em 2012, era de se esperar o renascimento deste interessantíssimo jogo brasileiro de terror, que agora ganha um formato bem profissional e já está disponível mundialmente no Steam

Em 2012, *Pesadelo – O Início* fez bastante sucesso na internet. O jogo é trabalho de conclusão de curso do programador brasileiro Jasiel Macedo e, assim como *Slender The Eight Pages*, acertou em cheio os fãs de terror com sua proposta simplista, porém muito eficaz. Quatro anos depois, o projeto renasce como um jogo completo, muito pretensioso e representativo dentro do mercado brasileiro de games.

Batemos um papo com o próprio Jasiel e também com Stefano Maglovsky, compositor, programado e co-fundador da Skyjazz Games. E foi assim que soubemos mais sobre o projeto:

EGW: O primeiro jogo saiu no final de 2012. Como foi o processo que trouxe o *Pesadelo* à vida?

Jasiel Macedo: O primeiro *Pesadelo* foi meu TCC [Trabalho de Conclusão de Curso]. Criei os cenários e programação e, na época não tinha tantos jogos de terror. O único famoso era o *Slender*, que tinha acabado de estourar. Eu publiquei meu jogo, coloquei um link do Dropbox e mandei um e-mail para um youtuber. Ele jogou e divulgou na internet.

***Pesadelo – O Início* fez o uso da figura folclórica da Loira do Banheiro. Vocês**



vão continuar com essa proposta em *Regressão*?

Stefano Maglovsky: Desde o *Pesadelo – O Início*, na fase final, como o personagem Alex estava num pesadelo, ele sonhava. Um grupo de garotos fez bullying pra caramba com uma menina e ela se matou. A gente usou como estopim a lenda da Loira do Banheiro e, quando partimos pra *Regressão*, nossas ideias, que vêm desde 2012, envolviam desejos de inserir outras figuras do folclore brasileiro. Pesquisamos um monte de coisa aqui de São Paulo e do Brasil, como, por exemplo, o Capeta do Vilarinho, de Belo Horizonte.

Conte-nos um pouco mais sobre a história e o enredo de *Pesadelo – Regressão* no contexto geral no qual ele está situado.

Jasiel: Tudo se passa no laboratório da Oblivion: eles vendem a ideia de que pretendem recuperar sua memória ou fazer você reviver memórias do seu passado. Alex trabalhou na construção do prédio da Oblivion e estava na lista de funcionários. Como ele não lembra de seu passado por conta de um acidente, acaba se tornando a cobaia ideal para os planos nefastos da organização.

Como funciona exatamente o gameplay do jogo?

Jasiel: Tentamos chegar num nível um pouco mais elevado em termos gráficos. O sistema de inventário também é mais elaborado, assim como a inteligência artificial dos monstros, que são, basicamente, protetores de determinadas regiões do cérebro.

Stefano: E o jogo está todo em português, inclusive as dublagens, que fizemos num estúdio profissional. Além disso, em *Pesadelo* é possível até mesmo acender velas e candelabros. Você tem um certo número de fósforos e a pilha da sua lanterna acaba. É essa realidade que tentamos passar no jogo. 🎮

Jasiel, Stefano e a equipe que produziu o game



Plataforma: PC | Estúdio: Skyjazz | Editora: Skyjazz | Lançamento: Fevereiro/2016

FARCRY®

PRIMAL



23 DE FEVEREIRO



[f /UBISOFT.BRASIL](#)

[You Tube /UBISOFTBRASIL](#)

[@UBISOFTBRASIL](#)

PC

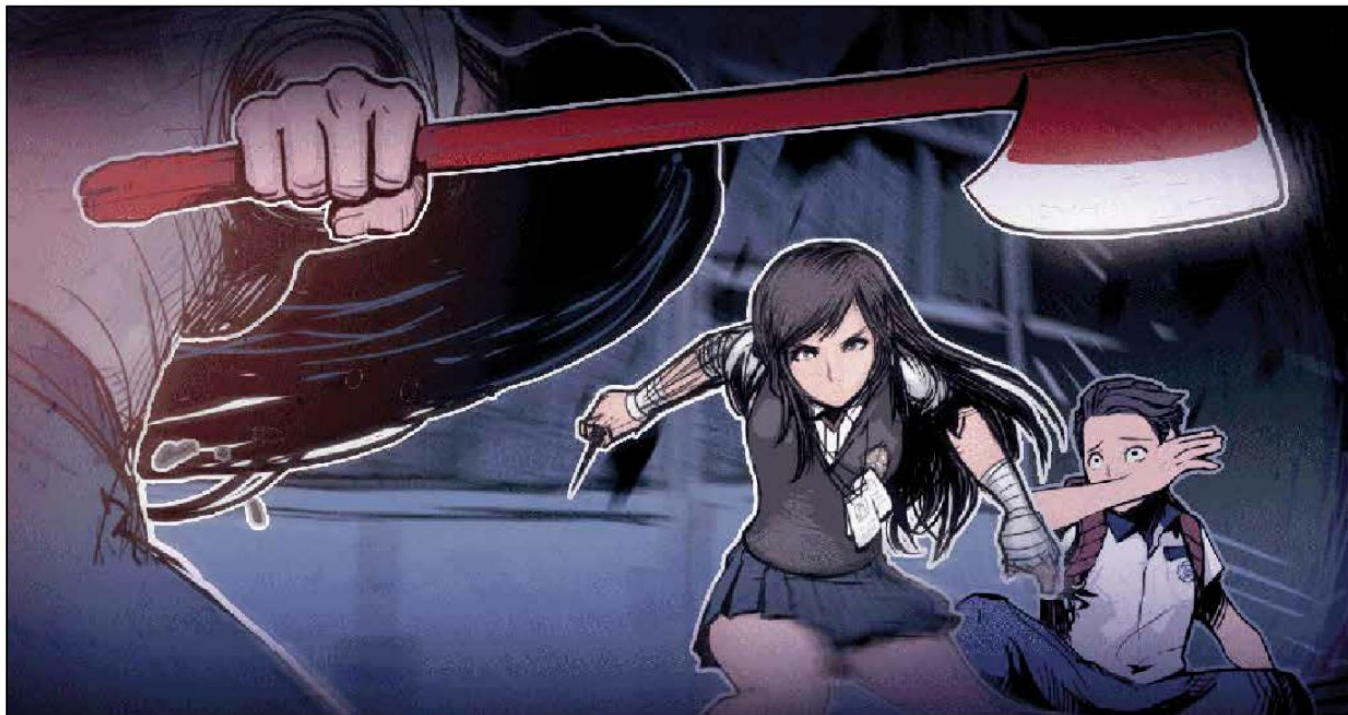
[XBOX ONE](#)

[PS4](#)

UBISOFT

O TERROR DA COREIA DO SUL

Não é muito comum vermos games de horror sul-coreanos, apesar de o cinema por lá ser forte nesse gênero. Com isso em mente, conversamos com o desenvolvedor de *Cutting Class* para entender melhor essa relação



Terror surpreendente vindo da Coreia do Sul, este jogo marca a estreia do grupo formado por oito desenvolvedores de Seul: a Devespresso Games. O enredo traz a clássica história oriental de fantasmas, girando em torno do rancor perpetuado por pessoas ao deixarem este mundo. Para conhecermos melhor esse trabalho, conversamos com o diretor do jogo, Minho Kim, que explica melhor como ele funciona na prática.

EGW: Como se organiza a comunidade de desenvolvedores de games na Coreia do Sul?

Minho Kim: Há alguns estúdios desenvolvendo diferentes estilos por aqui, mas a grande maioria está focando apenas em MMORPGs ou em títulos para mobile. Quando se trata de equipes diminutas realizando produções independentes para

plataformas como o Steam, a comunidade é muito pequena.

Já faz algum tempo que temos acompanhado uma verdadeira explosão no gênero horror. Há tantos jogos bons sendo lançados em tão pouco tempo que se torna difícil acompanhar todos. Como você vê essa situação?

Isso é algo que vai muito além do gênero do terror, especialmente quando examinamos o contexto maior do desenvolvimento de games independentes. Historicamente, a evolução dos gêneros de jogos foi quase exclusivamente dependente de grandes desenvolvedores e grandes publishers. Mas agora que times pequenos também conseguem trazer à vida visões únicas de jogo, estamos acompanhando um ressurgimento criativo de jogos por todas as áreas. E isso também tem acontecido no gênero

do terror: enquanto o mercado tem se tornado saturado com jogos, temos visto mais títulos ousando com ideias inovadoras, as quais não estamos acostumados a encontrar vindo das grandes companhias.

Quais suas influências neste campo? *Clock Tower* parece ter sido uma das grandes, certo? E quanto a títulos mais recentes, como *Lone Survivor* ou *Claire*? Também influenciam?

Não joguei *Clock Tower* nem assisti vídeos desse jogo ainda. Muitos jogadores recomendaram esse título para mim e vou acabar conferindo [risos]. Eu joguei *Lone Survivor* e *Claire* e ambos deixaram uma boa impressão, mas minhas maiores influências foram os filmes de horror sul-coreanos ambientados em escolas. Como sou da Coreia do Sul, estou bem familiarizado com esses clichês [mais risos]. Outra grande influência é um adventure de horror coreano chamado *White Day: A Labyrinth Named School*, que é um jogo meio antigo, em 3D.

Há muito do folclore local sul-coreano em *The Coma: Cutting Class*?

Existe um ditado aqui na Coreia que diz



“Historicamente, a evolução de gêneros de jogos dependeu de grandes desenvolvedores. Mas agora pequenos conseguem fazer projetos diferenciados”

Minho Kim



assim: “Quando uma mulher está cheia de ressentimento, ela é capaz de criar uma nevasca em junho” [que é o mês mais quente deles]. Não surpreende, portanto, que wraiths fêmeas sejam comuns na literatura e no cinema sul-coreano. Nós também usamos o Shade para explorar esse argumento em *The Coma: Cutting Class*.

Falando sobre o game design de *The Coma*, quais foram as decisões mais difíceis de serem tomadas? Deve ter sido complicado criar um sistema de mapas que funcione bem em 2D...

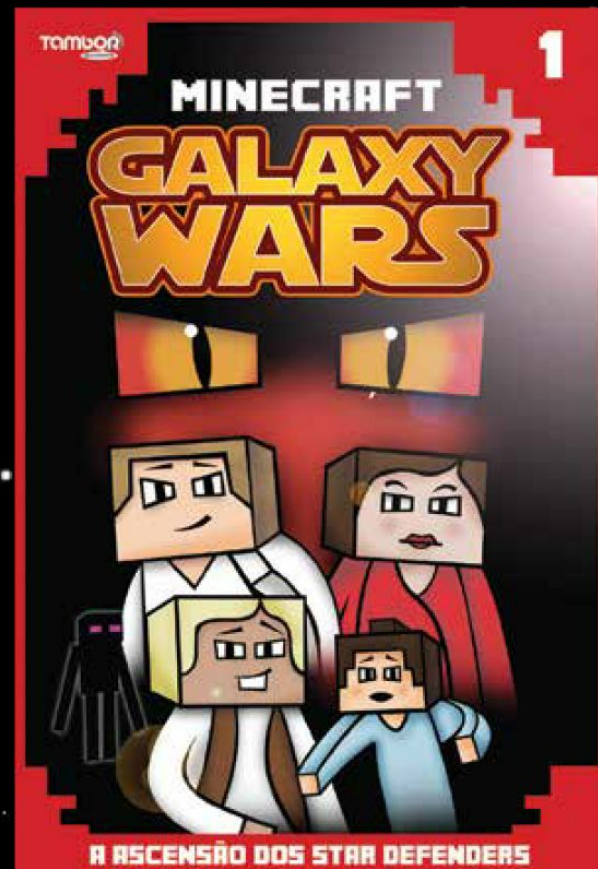
Na verdade, o mapa foi mais fácil do que qualquer outro aspecto do projeto, já que o colégio Sehwa é baseado na minha escola da vida real. As decisões mais difíceis normalmente giravam em torno do assassino. Mesmo depois de o jogo ter sido lançado, ficamos muito tempo no YouTube vendo as pessoas jogarem: usávamos isso para corrigir bugs do game.

Você já jogou algo feito por desenvolvedores do Brasil? Os games desse estilo aumentaram muito por aqui também. É sempre um prazer saber que está havendo progresso, especialmente na área independente de desenvolvimento de jogos. Um game brasileiro que chamou minha atenção esse ano foi *Toren*, ele é muito bonito! 🎮



Plataforma: PC | Estúdio: Devespresso Games | Editora: Devespresso Games | Lançamento: Novembro/2015

QUE A FORÇA ESTEJA COM VOCÊ! (...E COM OS MINECRAFTS)



POPULAÇÕES INTEIRAS DE MINECRAFTS FORAM DOMINADAS PELO IMPERADOR ENDER E PELO LORD NETHER. ELES CONTROLAM A MAIORIA DOS PLANETAS DO SISTEMA SOLAR USANDO UM PODER SECRETO FORTEMENTE GUARDADO NO CUBO DA MORTE. A ÚNICA ESPERANÇA DO UNIVERSO É O STAR DEFENDERS, UM GRUPO DE ELITE FORMADO POR JÓVENS QUE VÃO LUTAR PARA TRAZER A PAZ À GALÁXIA. MAS ELES CONSEGUIRÃO SALVAR OS MINECRAFTS DESSE TERRÍVEL MAL? DESCUBRA COMO ACABA ESSA HISTÓRIA AQUI NO PRIMEIRO LIVRO DA SÉRIE!

TAMBOR
QUADRINHOS

A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS
E EMOCIONAR PESSOAS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES
EM SUA CIDADE, ACESSA

POPSTER
.com.br

VIAGEM À PÉRSIA DO SÉC. 12

Projeto indie de estúdio curitibano investe em uma era muito curiosa e apresenta um stealth top down ambicioso, que iniciou uma carreira ascendente no concorrido ambiente do Steam e parte para uma política maior de expansão



O ano de 2016 começou bem para os jogos independentes brasileiros. *Qasir al-Wasat* é bastante ambicioso em sua proposta — um stealth top down ambientado na Pérsia do século 12 — e, para conhecer um pouco mais sobre o jogo e quem o realizou, batemos um papo com o programador Anderson Vermonde, do estúdio Aduge, de Curitiba.

EGW: Como o estúdio Aduge começou na indústria de games?

Anderson Vermonde: Começamos a trabalhar com jogos em 2007, não existiam cursos de jogos aqui na época, então a gente recorria à internet. Nós trabalhávamos em geral no tempo livre, ainda durante a faculdade e isso durou até 2012, um pouco depois do lançamento da primeira versão do *Qasir*. O estúdio se separou naquele ano, mas quatro dos sócios originais se reuniram no começo de 2015 para formar a Zueira Digital, a primeira publicadora de jogos indies totalmente nacional. Hoje estamos no Hotmilk, um programa de aceleração de startups aqui de Curitiba, onde trabalhamos com foco na publicação de games.

NA ÉPOCA DE IVAN, O TERRÍVEL

O período histórico escolhido é bastante específico: a Síria do século 12.

Por que especificamente este período?


O universo de *Qasir al-Wasat* começou com a pré-produção de outro projeto que temos arquivado, o *Tsar Projeto*, que se passava na Rússia durante o reinado de Ivan, O Terrível, entre 1533 e 1547. Ele tinha a mesma premissa, mesmo protagonista e os mesmos elementos conceituais do *Qasir*, mas era um projeto muito complexo. Então, aproveitamos toda essa pré-produção para fazer um jogo mais simples, ambientado dentro do mesmo universo, mas em uma era anterior ao *Tsar Projeto*. A trajetória do personagem principal, Makhor, acompanha o crescimento dos homens em diferentes momentos da história. A partir daí, as decisões foram baseadas em pesquisas da época, das coisas que achávamos mais fascinantes e que dariam uma boa história.

Como se deu o processo de escolha do protagonista, um demônio invisível?

A ideia original surgiu de um sonho: um jogo de stealth com um protagonista

invisível o tempo todo. Mas isso foi só a semente inicial, o que realmente deu vida ao protagonista e ao universo do *Qasir al-Wasat* foi o trabalho para fazer o game existir, da conceituação ao polimento, com toda a pesquisa e ajustes de narrativa. Conforme descobríamos mais sobre o universo em que o jogo se passava, fazíamos mais pesquisa sobre a mitologia da época. Os elementos históricos, a mitologia árabe, Djinn, demônios da Goétia, foram todos elementos que apareceram naturalmente conforme o jogo começava a tomar forma. No fim, foi um processo bem natural, que começou com uma ideia muito simples, mas que foi muito trabalhada e polida durante o seu desenvolvimento.

Quais as maiores dificuldades que vocês encontraram ao desenvolver um jogo de furtividade?

Acho que a maior dificuldade foi fazer todos os elementos do jogo se relacionarem bem dentro do tema que queríamos passar. *Qasir* é um jogo de furtividade, mas o tema central é gambito, desde a narrativa com um contrato que parece arriscado, até as pequenas decisões de matar ou não um guarda, tentamos fazer tudo girar em torno desse conceito. Esse gambito faz parte da natureza do protagonista, um estrategista que sabe correr riscos. 



“A ideia original surgiu de um sonho: um jogo de stealth com um protagonista invisível o tempo todo. Mas isso foi só a semente inicial”

Anderson Vermonde



Plataforma: PC | Estúdio: Aduge Studio
| Editora: Zueira Digital | Lançamento:
Janeiro/2016

FORÇA DE UMA BOA TRAPAÇA

Em um mundo corrupto, você vai competir com outros gremlins em busca de fama, dinheiro e poder — não importa o custo. Os fãs de um bom steampunk vão encontrar mecânicas robustas, que surpreendem a cada nova partida

Gremlins, por natureza, são criaturas peculiares e traiçoeiras. Sempre que podem estão por aí buscando destruir algo ou passar alguém para trás. Se são assim, então *Gremlins, Inc.* é a junção de todo o mal que podem causar em forma de jogo de tabuleiro. Mas quando ouvimos falar em jogos de tabuleiros digitais, já ficamos com um pé atrás. Não há nada melhor do que reunir os amigos e vê-los se divertir ou às vezes ficar irritados durante uma partida — sensação que *Gremlins, Inc.* conseguiu, de certa forma, trazer para o universo digital.

Com um mapa estilizado no melhor do estilo Steampunk, é um jogo inteiramente desenvolvido tendo a trapaça em mente: o segredo é saber quando e como tirar vantagem das fraquezas dos inimigos para sair vitorioso. Toda ação feita no mapa é regida por um sistema de cartas, cada uma delas com um valor e uma ação atribuída. Uma carta com três pontos de movimento fará com que o peão ande três casas e utilize ou não a ação a ela designada.

Se há algo que não podemos reclamar é do conteúdo, principalmente quando se trata de conteúdo de qualidade. Enquanto outros jogos prometem milhares de cartas, *Gremlins, Inc.* chega com um modesto set de 164 cartas no deck principal, mas capazes de destruir a partida de outro jogador.

Que tal uma bomba que força o oponente a remover de sua mão a carta que você quiser? Ou quem sabe uma carta que força o adversário a trocar a posição do peão com a sua, fazendo com que fique cada vez mais próximo — ou longe — de seu objetivo? Todos os artefatos são explicados em uma



ótima Gremlinopédia, uma enciclopédia que explica tudo sobre as cartas.

Por mais que o cenário possa parecer muito traiçoeiro, ou mesmo capaz de destruir amizades, *Gremlins, Inc.* é na realidade bem justo. Cada jogador tem a mesma chance de se dar bem ou de se dar mal, principalmente no mapa.

O que parece de início um emaranhado de caminhos se transforma em uma mina de oportunidades para quem souber para qual casa se mover. Aprendizado que demora demais para ser passado ao jogador.

COISAS QUE NÃO FAZEM SENTIDO

O aproveitamento de *Gremlins, Inc.* é prejudicado por dois elementos cruciais: a duração das partidas e a maneira como as regras são explicadas. Além das ações de cartas, há votos que podem ser compra-

dos, dinheiro usado para pagar propinas a guardas, comprar engrenagens para vencer a partida, enfim, uma enormidade de pequenas mecânicas que se escondem por trás de ícones nem sempre bem claros para o jogador.

Junto a isso encontramos um eficaz, porém entediante tutorial que ensina cada mecânica do modo como um péssimo professor ensina um aluno a fazer contas, mostrando que botão apertar, mas sem explicar a lógica da ação.

Quando todas as peças se encontraram posicionadas, todos os jogadores tinham aprendido as regras e estavam prontos para jogar, *Gremlins, Inc.* ficou sensacional. Ofensas foram trocadas quando roubávamos votos — outra moeda de troca essencial para o sucesso — ou fazíamos alguém ficar preso por cinco turnos enquanto cavava buracos para tentar sair o mais rápido possível. Tudo isso com um interessante sistema de ações. Então percebemos que três horas haviam se passado, e foi assim nas outras dezenas de partidas que jogamos.

É uma pena que, por mais envolventes que sejam as mecânicas, sentar por três horas ininterruptas com outras quatro pessoas ou uma inteligência artificial para lá de fraca não seja a nossa ideia de um bom momento de diversão. Com certeza faltou uma opção de partidas mais curtas. 🎮



Não ser um "santinho" ajuda a se dar bem com os gremlins



Plataforma: PC | Estúdio: Charlie Oscar Lima / Tango Interactive | Editora: Yukkitama Creative Industries | Lançamento: 2016

NOVIDADES PRA QUEM JOGA

GALAXY VIEW

Muitas dessas novas superproduções para mobile não fazem justiça ao que oferecem, pois geralmente acabam sendo usadas em smartphones pequenos. Agora imagine um desses games, como o recém-lançado *Gods of Rome*, por exemplo, rodando em um tablet com 18,4" (maior que a maioria das telas de notebook), full-HD, com tela sensível ao toque e sistema operacional Android? É exatamente isso que oferece essa pequena maravilha da Samsung, que tem processador Octa-Core 1.6 GHz para vídeos em alta resolução. A tela do Galaxy View em modo paisagem permite uma experiência de visualização de conteúdos que não poderia ser possível em telas menores. Ele vem também com um suporte para dois tipos de apoio. Desta forma, você o ajusta para o melhor ângulo de visualização. O design fino e a alça traseira permitem facilmente carregá-lo até mesmo em viagens. A bateria também promete duração longa: 8 horas seguidas jogando. O preço? Ah, não vá esperando que vai ser uma pechincha xing-ling...



Fabricante: Samsung
Preço médio: R\$ 4.449,00



COMBO GAMER WIRED

Mouse e teclado especialmente desenvolvidos para gamers. Esta é a proposta do novo combo da Leadership. De sensor óptico, cabo trançado e conexão USB, o mouse é extremamente preciso. Apresenta resolução ajustável de até 1600 DPI e alta velocidade de deslocamento (37 polegadas por segundo). Trata-se de um modelo confortável para enfrentar muitas horas de jogo, com almofadas em sua superfície para melhor deslizamento e seis botões, sendo um wheel para rolagem de telas. Ao estilo LED Gaming, o teclado oferece fundo iluminado em três opções de cores à escolha do usuário, podendo brilhar em tons azul, vermelho ou roxo. Com teclas multimídias dedicadas, ele facilita e agiliza o desempenho do usuário nos jogos. Também possui pés com ajuste de altura, cabo trançado multidirecional, conexão USB e tecla Game para bloqueio da função Windows e foco total no games.



Fabricante: Leadership
Preço médio: Não divulgado

LUMIA 650

Este é um smartphone muito bonito da Microsoft, que apresenta tela OLED de 5 polegadas e pesa 122g. Ele vem com o sistema operacional Windows 10 Mobile e tem processador Snapdragon 212, Quad-core de 1,3 GHz. A memória RAM é de 1 GB e o armazenamento interno é de 16 GB, expansível até 200 GB com cartão MicroSD. O sistema operacional inclui a assistente virtual Cortana, capaz de executar comandos de voz — assim como a Siri, no iPhone 6S. Para completar, tem o pacote Microsoft Office e sincronização de dados com o OneDrive, o serviço de computação e backup na nuvem da empresa. Não temos tantas opções de games para Windows Mobile como temos para Android e iOS, mas ninguém pode dizer que não tem um aparelho bom disponível para o sistema operacional da Microsoft.



Fabricante: Microsoft
Preço médio: R\$ 800,00

MEGAMAN

LEGACY COLLECTION



LANÇAMENTO
JÁ DISPONÍVEL

PS4

[/WBGamesBR](#) [/CapcomUnityBR](#) [@WBGamesBR](#) [@CapcomUnityBR](#)



©CAPCOM CO., LTD. 2015 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

CAPCOM®

O JOGO QUE VIROU SERVIÇO

A Capcom tornou seu título clássico mais receptivo àqueles que desejam entrar nas arenas virtuais, mesmo que sem experiência nenhuma, pois vão com o espírito “fácil de aprender, difícil de dominar”. Será que é mesmo...?



Pedimos licença a você, leitor, para um pequeno exercício metalinguístico antes de começar a análise propriamente dita. A princípio, pode-se imaginar que a forma de avaliar videogames permaneceu inalterada desde que as primeiras revistas especializadas surgiram, lá no início da década de 1990. A crucial diferença com o passado, no entanto, é que em tempo de patches, DLCs e atualizações, não é mais possível considerar esses artigos como opiniões finais.

Todo tipo de problema com um jogo pode ser corrigido literalmente no dia seguinte, invalidando a reclamação. Dessa maneira, o review tem seu valor como foto histórica, mas muitos de seus pontos (incluindo a nota atribuída) podem ou não ser válidos após algum tempo.

Isso não é exatamente novidade, sendo aplicável a qualquer título atual, em todas as plataformas. O que existe de particular em *Street Fighter V* para tornar necessária esta introdução é o fato de que, apesar de se mostrar robusto o suficiente para se tornar o líder soberano dos jogos de luta da atualidade, seu grande potencial reside

no horizonte próximo, mais precisamente nas promessas feitas pela Capcom. E sendo inadmissível fazer análises baseado em como será no futuro, é nosso dever apontar o quão incompleto o jogo se encontra no momento, além de outros problemas. Mas calma, primeiro vamos nos ater ao que ele acerta em cheio.

Ainda que moldado a padrões contemporâneos, o título mantém o espírito do clássico que tanto arrancou fichas dos jogadores de fliperama há duas décadas. São 16 personagens selecionáveis, sendo quatro inéditos: o árabe Rashid, o selvagem Necalli, o venenoso F.A.N.G. e a brasileira Laura. Justiça seja feita, todos largam na frente em carisma e personalidade quando comparados aos estreantes de *Street Fighter IV*.

O time veterano varia entre os “de sempre” (Ryu, Ken, Chun-Li, Dhalsim, Cammy, Zangief, Vega e M. Bison) e os ressuscitados da série Alpha (Birdie, Charlie Nash, R. Mika e Karin). Todos possuem características novas, em maior ou menor grau, que alteraram a dinâmica das lutas. Embora o jogador possa se sentir familiarizado com um deles, um parcial ou total reaprendizado será necessário. Cada mudança foi pensada para reforçar as principais ideias que definem cada personagem, seja a violência de Vega ou a concentração de Ryu. É admirável o esmero nessa parte, um trabalho meticuloso, quase artesanal.

Parte essencial desse aspecto é o sistema V, que substituiu o Focus Attack, de *Ultra Street Fighter IV*. Comparado ao anterior, deixa de funcionar igualmente a todos

A Capcom intencionalmente tornou o jogo mais receptivo àqueles que desejam entrar nas arenas virtuais, mesmo que sem experiência nenhuma. *Street Fighter V* está de braços abertos aos novatos

personagens e passa a ser moldado individualmente a cada um. Essa nova mecânica também evoca a importante questão da acessibilidade. Aparentemente simples, o Focus Attack possuía variações que não alcançavam os mais novatos. Isso muda totalmente com o V-Skill e o V-Trigger, ativados ao pressionar os botões médios e fortes. E nada mais.

A Capcom intencionalmente tornou o jogo mais receptivo àqueles que desejam entrar nas arenas virtuais, mesmo que sem experiência nenhuma. Não apenas o sistema V, mas outros pontos, como a quase padronização dos comandos de Critical Arts (equivalente aos Ultra Combos de *Ultra Street Fighter IV*) e a adição de Target Combos (sequências pré-programadas de comandos) para alguns personagens, vão ao encontro do espírito “fácil de aprender, difícil de dominar”. *Street Fighter V* está de braços abertos para novos jogadores, mas nunca assumirá o comando por eles.

FOCO NAS PARTIDAS ONLINE

Não é exagero afirmar que as batalhas online são o carro-chefe desta quinta versão. A procura de oponentes, tanto em partidas ranqueadas como casuais, foi extremamente simplificada e pode ser feita em background durante qualquer modo singleplayer ou até navegando pelo menu principal. Nesses casos, a escolha de personagens e cenários é definida previamente. Amigos podem criar uma sala (até o momento limitada a dois integrantes) e jogar como no modo Versus. Há ainda a Capcom Fighters Network, quase uma rede social própria onde é possível ver os rankings online, procurar jogadores favoritos e assistir aos replays deles.

Nas partidas online que experimentamos, a maioria contra brasileiros e ocasionalmente contra americanos e latinos, tudo rodou suavemente na maior parte das vezes. Não notamos lag, mas ocasionais



Laura é a personagem brasileira que causou polêmica

rollbacks (quando parece que o golpe entrou, mas o servidor não computa). A maior ausência por ora é a falta de punição a quem desconecta no meio das lutas.

As decisões de acessibilidade em *Street Fighter V*, seja para atrair novatos ou engajar veteranos, mostra uma Capcom quase obcecada em direcionar a série ao futuro. No entanto, é estranho que ao tentar oferecer coisas novas o jogo deixe de ter o básico. Por que substituir o modo Arcade padrão por um insosso modo história, cuja principal importância é ser uma preparação para o verdadeiro modo história a ser disponibilizado somente quatro meses após o lançamento? Qual a razão de não podermos escolher o segundo jogador como CPU no modo Versus?

Até o modo Survival representa um passo à frente e outro para trás. Enquanto mostra inovações ao disponibilizar diferentes power-ups ao final das lutas, cada um descontando uma certa pontuação do placar, beira a insanidade atrelar o desbloqueio de cores dos personagens somente ao terminá-lo. Vencer 90 lutas para cada um, combinadas entre os modos fácil (10), médio (30) e difícil (50), deixa de ser diversão e passa a ser trabalho braçal.

Todos estes, incluindo o modo Training, representam tudo o que o jogo oferece. Eis que chegamos ao verdadeiro incômodo. Ao focar excessivamente nas partidas online, *Street Fighter V* comete o pecado de não oferecer um conteúdo variado para o singleplayer. Os Trials e desafios diários chegarão um mês após o lançamento oficial, assim como a loja online. Não há sequer itens desbloqueáveis como roupas, cenários ou artworks. Nesse aspecto, o título empalidece em comparação a outros do mesmo gênero, inclusive feitos pela própria Capcom.

O que resta é a esperança das promessas anunciadas. Os modos a serem lançados devem dar um gás no conteúdo para um jogador e é reconfortante saber que não haverá versões Super, Ultra ou similares, além de poder comprar qualquer personagem adicional através de moeda conseguida dentro do próprio jogo. E a participação ativa da comunidade será essencial para apontar quais são os balanceamentos necessários em uma próxima atualização.

Com suas atenções voltadas ao milionário filão dos e-sports, *Street Fighter V* é um produto de seu tempo. Para se tornar e continuar relevante durante os próximos anos, abandona o tipo de atualizações que a série tem feito desde a segunda versão em favor de um modelo de negócios praticado atualmente por jogos de sucesso. O potencial é nítido, mas, como um bom vinho, leva tempo para a maturação.



Vega e seu jeitinho, digamos, diferente de lutar



8,0

Plataformas:
PC, PS4
Estúdios:
Capcom, Dimps
Editora:
Capcom
Lançamento:
Fevereiro / 2016

O NOVO NARUTO SHIPPUDEN

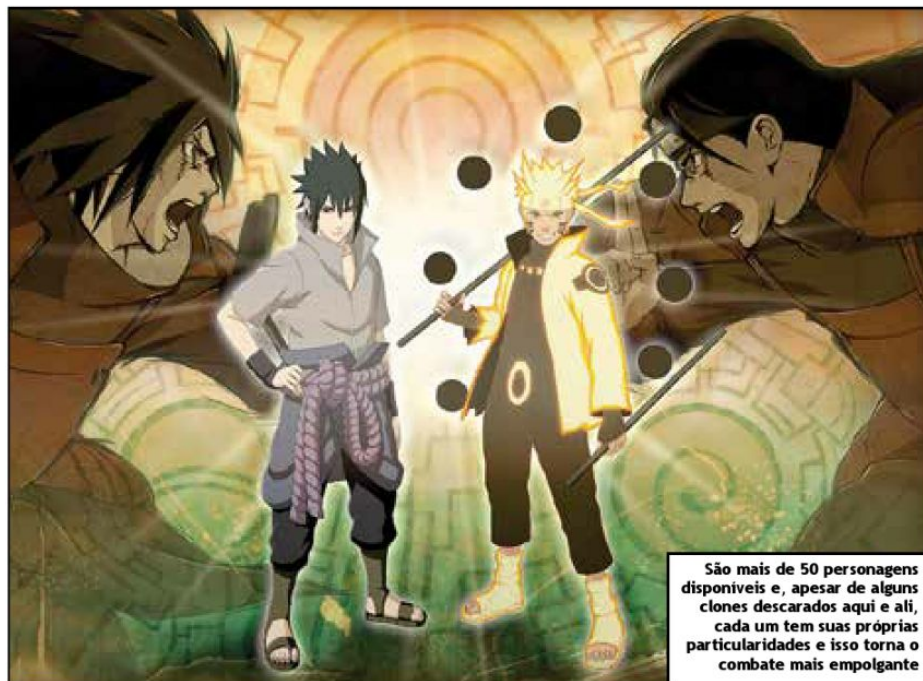
O jogo foca em terminar uma história de forma justa e recriar toda a emoção que a franquia acumulou em seus muitos anos, só que da forma muito mais adequada e bem planejada: o resultado é muito mais legal do que se podia pensar

Pense nisso: *Naruto*, a série que começou como um mangá na eterna revista *Shonen Jump*, está quase completando 20 anos — e você está liberado para se sentir velho! O novo game, fruto novamente da cooperação entre a Bandai Namco e os mestres da CyberConnect2, entretanto, não comemora apenas a longevidade da série, como também o fim da história do protagonista. Após longos anos e muitas, mas, muitas batalhas, tudo culmina para um épico embate que vai decidir o destino de toda a realidade. Parece forçado? Pois espere até ver o jogo.

Veja bem, tudo que fez a série famosa também nos videogames retorna ainda mais fino, com uma pitada extra de complexidade, porém, totalmente acessível. *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4* foca em terminar uma história de forma justa e recriar toda a emoção que a franquia acumulou em seus muitos anos, só que da forma certa, ou seja, em vez de simplesmente focar em belas cenas e muito diálogo, o game mistura arte, gameplay e narrativa para que em momento algum o jogador deixe de se sentir mergulhado naquele universo.

Acha que exagero? Não mesmo. Durante o combate, o novo *Naruto Shippuden* introduz ideias, recorda eventos passados e se transforma para avançar as páginas de seu enredo. Em determinado momento, os personagens se enfrentam na beirada de uma cachoeira; Em outro, a situação se reverte para um flashback e a luta continua, só que com os guerreiros mais novos; Em um segundo, você está lutando entre os galhos de uma árvore gigantesca, mas no segundo seguinte você controla bestas que fazem a árvore parecer um mero bonsai.

É justamente essa forma como o game não deixa o jogador parar para respirar que o torna único, tanto do ponto de vista mecânico, quanto quando paramos para enxergar a arte que se movimenta diante de nossos olhos. Não é a toa que a CyberConnect2 se orgulha de ter mais artistas do que programadores, pois o visual do jogo se atenta a detalhes que outros apenas sonham: chamadas que marcam o cenário conforme poderes se chocam, impulsos sônicos que abrem fendas no solo, marcas de



São mais de 50 personagens disponíveis e, apesar de alguns clones descartados aqui e ali, cada um tem suas próprias particularidades e isso torna o combate mais empolgante

socos nos rostos dos personagens, roupas que se rasgam, as muitas expressões que os lutadores vestem. É coisa demais para se capturar em meros segundos.

Então, já deu para entender que o game é lindo, mas e como jogo de luta? O nível continua alto. São mais de 50 personagens diferentes (OK, temos alguns clones aqui e acolá, mas ninguém é perfeito), cada qual com suas peculiaridades. O combate todo se dá em cenários tridimensionais e o foco do coisa vai além de simplesmente acertar cada golpe no oponente, mas também como navegar o cenário da melhor forma.

TRABALHO EM EQUIPE

Assim como nos títulos anteriores, é possível coordenar investidas com outros dois ajudantes de equipe, só que desta vez tudo vai além, uma vez que é possível trocar de personagens em pleno combo, abrindo uma lacuna inteira de possibilidades. O jogo investe tanto nesta noção que até os cinematográficos especiais agora podem ser executados em conjunto com outros personagens.

Claro, o jogo também deixa a desejar em alguns quesitos. Quem busca desafios sozinho não vai realmente encontrar na forma dos oponentes controlados pela I.A.

do jogo, ao mesmo tempo que quem busca se provar enfrentando outras pessoas online também vai precisar de uma boa dose de paciência para aguentar os problemas de conexão. Sim, um verdadeiro dilema. Isso não quer dizer que o jogo não deixa de surpreender a cada esquina, inclusive, na forma da dublagem brasileira, cheia de emoção, com participação da maioria dos atores que emprestaram a voz quando Naruto passava na televisão, e até alguns novatos que fazem jus a toda a tensão do último episódio.

Apesar de a grande história que começou em 1997 realmente se encerrar, eu duvido que seja a última vez que veremos Naruto por aí. Mas, vamos ser sinceros, se este viesse a ser realmente o último jogo, o capítulo final mereceria ser lembrado por anos e anos a fio. 🎮



8,5

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
CyberConnect2
Editora:
Bandai Namco
Lançamento:
Fevereiro/2016

AQUI, ONDE TUDO COMEÇOU

Talvez o capítulo numerado menos conhecido da série de anomalias genéticas da Capcom, este relançamento é uma ótima maneira de redescobrirmos como a mansão e Raccoon City acabaram numa hecatombe zumbi

O sucesso do relançamento daquela que considero a melhor versão do melhor *Resident Evil*, o remake de 2002 culminou nesta nova versão de outro jogo também lançado em 2002, para Nintendo Gamecube. A parte 0 da série mais lucrativa da Capcom nasceu no Nintendo 64 e viu sua produção migrar para o console da geração seguinte da Nintendo, como parte da parceria entre as duas gigantes japonesas. Para o bem ou para o mal, o que começou com o remake de 2002 culminou com *Resident Evil 4*, um dos jogos mais influentes de todos os tempos.

Assim como o *Remaster* do começo do ano passado, o esmero técnico apresentado neste novo relançamento é visível logo nos primeiros minutos no controle de Rebecca Chambers. Os cenários pré-renderizados estão maravilhosos, em alta definição e repletos de novos detalhes. Efeitos de luz e de sombra, elementos de cena em movimento, todo aspecto sonoro e de dublagem também foram devidamente tratados, resultando num jogo muito bonito de se ver, mesmo que com quase 14 anos de idade. No entanto, os famigerados carregamentos entre telas, algo extinto na remasterização do remake, continuam aqui, causando pequenos solavancos na navegação dos cenários.

Os modelos 3D dos personagens também sofreram reformulação, o que se torna ainda mais admirável quando levamos em consideração a quantidade de vestimentas alternativas para os heróis da aventura.

Resident Evil 0 se destacou por ser o



primeiro da série principal a implementar novidades de fato no sistema de controles dos jogos passados: desta vez, controlamos dois personagens ao mesmo tempo, cada um com capacidades próprias; além disso, os baús utilizados para depositar itens foram completamente removidos, dando espaço à possibilidade de largar tudo no chão. O backtracking criado por tal dinâmica se acentua e os quebra-cabeças são dos melhores que a série já viu. Nesta nova versão, é possível escolher um sistema de controles mais simplificados, no entanto, menos funcional, afinal de contas, câmeras fixas funcionam melhor quando rotacionamos o personagem em seu próprio eixo.

SITUANDO-SE NO TEMPO CERTO

A trama de *Resident Evil 0* se desenvolve um dia antes dos eventos do primeiro jogo da série, quando acompanhamos a divisão Bravo Team dos Stars a sobrevoar as Montanhas Arklay para descobrir a

causa das misteriosas mortes ocorridas por lá. Rebecca é a protagonista da vez, além do condenado e fugitivo Billy Coen. A inusitada dupla “nasce” diante da situação excepcional e apocalíptica que toma forma no Eclíptico Express, um trem desgovernado que circunda Raccoon City. Aqui somos apresentados a um dos membros fundadores da Umbrella, Dr. James Marcus, além de descobriremos mais sobre o passado de duas figuras emblemáticas na franquia: Albert Wesker e William Birkin. Como a mansão e a própria Raccoon City, foram contaminadas? As respostas estão aqui.

Vale destacar o totalmente novo Wesker Mode. Após concluir a aventura, é possível substituir Billy pelo icônico vilão da série. Seus poderes especiais tornam a aniquilação dos zumbis e demais criaturas bizarras — e *Resident Evil 0* apresenta um bestiário de respeito — muito prazerosa: Wesker solta raios pelos olhos e corre rápido pelos cenários. Além disso, o Leech Hunter da versão original também está aqui, intacto.

2016 marca os vinte anos de *Resident Evil* e começamos as comemorações em altíssimo nível. Esperamos que a Capcom traga mais surpresas aos fãs de sua série de aberrações genéticas. 🧟



O clima sombrio foi recriado neste “remaster”



8,0

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

O PIOR LADO DE UMA GUERRA

Vivencie um conflito bélico não pelos olhos dos soldados, mas dos homens, mulheres e crianças que são envolvidos involuntariamente nessa guerra: uma visão mais humana, tocante e impressionantemente pessoal dessa tragédia



No mundo dos games, estamos acostumados a vivenciar a guerra sempre do lado militar, com inimigos se tornando meros modelos ou pedaços de carne que não significam nada. Ver o outro lado desse conflito em *This War of Mine: The Little Ones* é muito marcante.

O jogador controla um grupo de sobreviventes “presos” em uma pequena casa que funciona como um abrigo. Durante boa parte do dia, você não pode nem pensar em sair devido ao perigo de soldados ou atiradores de elite te matarem. O jogo se baseia no já sucesso do PC lançado em 2014 e adiciona interessantes, para não dizer perturbadoras, mecânicas, como a existência de crianças no jogo. Não é um elemento que está lá para gerar uma emoção barata, mas tornar esse universo mais crível e suas decisões ainda mais difíceis.

O período diurno é o momento mais interessante de *This War of Mine: The Little Ones*, pois nele o jogador tem de decidir como irá passar parte do dia e cultivar uma conexão entre os civis abrigados ali. Você pode construir fortificações, ajudar os feridos ou ouvir a história de cada um deles. Por mais que sejam personagens fictícios, as histórias não deixam de ser menos verdadeiras: maridos separados de esposas, órfãos, pai e filho que foram os únicos sobreviventes de um bombardeio.

Cada um deles é um elemento para au-

mentar a força do seu abrigo e uma fonte de preocupação. Decisões difíceis devem ser tomadas a cada segundo, afinal, os recursos são escassos. Para quem você irá dar uma lata de comida? Para o adulto enfermo ou para a criança, que chora e reclama que sente fome, que sente medo, que quer a sua casa de volta?

MATANDO EM TROCA DE REMÉDIO

As coisas pioram durante a noite — o único momento que o jogador tem para coletar recursos. Não é questão apenas de coletá-los, mas também das ações que você deve fazer para isso. Você mataria outro civil em troca de um remédio, mesmo sabendo que esse remédio salvaria a vida de uma das pessoas que estão no seu abrigo?

Toda vez que saímos, temos de decidir qual personagem levar — os pais ou mães eram sempre os mais difíceis a serem escolhidos. Ao voltar de uma busca, seus filhos perguntam o motivo de terem saído, que sentiram medo, que não querem mais a guerra, querem apenas que tudo aquilo acabe. Você não pode salvar todos, existem momentos que alguém tem que ser sacrificado. Mais uma vez, o estúdio a 11 Bit consegue passar — ainda que de maneira bem superficial — a dor da perda.

Há pequenas coisas que devem ser criticadas, sendo uma delas os controles, que devido a interface feita com base na versão

original do PC, não se adequaram tão bem aos consoles. O tempo de carregamento também poderia ser um pouco mais rápido e encontramos alguns bugs ao tentar coletar itens, mas, sinceramente, nada disso tira o brilho da campanha.

Chega um momento que ela acaba, que a vitória é alcançada. Mas, que vitória é essa? Não é uma vitória que sentimos quando derrotamos um chefe ou quando vencemos uma partida online. É um alívio no peito, como se uma pedra fosse tirada de cima de nosso corpo. Por piores que fossem as circunstâncias, alguns deles ainda mantinham a esperança de ver sua casa e sua família mais uma vez.

This War of Mine: The Little Ones incomoda, deixa triste, e é justamente este o seu propósito. Em um período que vivemos crises de proporções mundiais com refugiados de todo tipo, é bom lembrar que humanos não são meras peças a serem movidas em um tabuleiro. 🎮



9,0

Plataformas:

PC, PS4, XO

Estúdio:

11 Bit

Editora:

Deep Silver

Lançamento:

2014 (PC), janeiro/2016 (PS4, XO)

TEM FOGO NO CAMPO SANTO

Parte mundo aberto, parte visual novel e parte point'n'click, o jogo de estreia do estúdio californiano Campo Santo é uma grata surpresa aos entusiastas por novas formas de se contar boas histórias em um videogame



Firewatch começa de forma muito inusitada. Por intermédio de texto, acompanhamos o primeiro encontro do protagonista Henry com sua futura esposa, Lisa. Opções de respostas são oferecidas de pronto e já é possível criar ligações com o comportamento e personalidade de Henry. Intercalado a isso, controlamos alguém ao apanhar algum equipamento e carregar sua pick-up, dirigindo na estrada, embrenhando-se na mata. O tom leve e o humor descontraído do texto afunila para algo muito dramático e os dois pontos de jogo se encontram quando Henry chega até seu novo trabalho como patrulheiro florestal, decisão tomada diante da triste condição de saúde de sua agora esposa Lisa.

Não há como negar: é um início magistral. Não a toa, o texto é de Sean Vanaman, um dos grandes responsáveis pelo sucesso de *The Walking Dead*, da Telltale. Apesar deste ser o primeiro jogo da recém-criada produtora de São Francisco, Campo Santo, o time envolvido já traz um currículo invejável. Além de Sean e Jake Rodkin, ex-Telltale, a trilha é composta por Chris Remo, o mesmo de *Gone Home*; E todo design de jogo ficou a cargo de Nels Anderson, de *Mark of the Ninja*. Todos esses sujeitos talento-

sos entregam uma aventura intimista e distinta, de certo a ficar na memória por muito tempo, apesar do final abrupto e um tanto decepcionante.

O ENREDO BEM ANOS 1980

Quando *Firewatch* começa, controlamos Henry numa perspectiva em primeira pessoa e passamos a fazer parte de sua rotina diária em sua nova vida. Estamos lidando com o final dos anos 1980, então não se atenha à tecnologia. O fiel companheiro de Henry é seu walkie-talkie e é ele quem mantém o elo entre o recém-ingressado guarda floresta e Delilah, sua superior, veterana da região e quem irá guiá-lo por seus afazeres. É possível estabelecer diálogos com Delilah quase que a todo momento, seja por intermédio de algum acontecimento na floresta — como, por exemplo, quando Henry precisa engajar com duas garotas fazendo uso de fogos de artifício — ou quando algum objeto é avistado. O poderio desses diálogos, com dublagem excepcional, é o ponto forte de *Firewatch*, onde ramificações compõe jogatinas bem diferenciadas.

Apesar de a linearidade dos fatos apresentados — há passagem de tempo de acordo com os gatilhos de eventos disparados — não há o sentimento de estar-

mos caminhando sobre trilhos, tamanha imersão com os cenários e envolvimento com seus personagens. O espaço de dia-a-dia caminha para algo mais diluído, onde elipses de semanas ocorrem e o interesse por aquilo que está por vir se intensifica. Apesar de nos depararmos com novas formas de explorar esse espaço, como cordas e gancho de alpinismo, lanterna ou até equipamentos científicos mais elaborados, o falso senso de liberdade não denigre a experiência.

São cerca de cinco horas até atingirmos os momentos conclusivos dessa inusitada rotina, os mistérios que surgem daí e todo peso das consequências nas escolhas feitas por Henry. *Firewatch* é diferente e um tanto ousado — não chega a ser revolucionário, mas é, sem dúvida nenhuma, um passo para frente na constante evolução narrativa nos videogames. 🎮



8,0

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Campo Santo
Editora:
Panic
Lançamento:
Fevereiro/2016

BABA YAGA: O TEMPLO DA BRUXA

▶ Lucas Moura

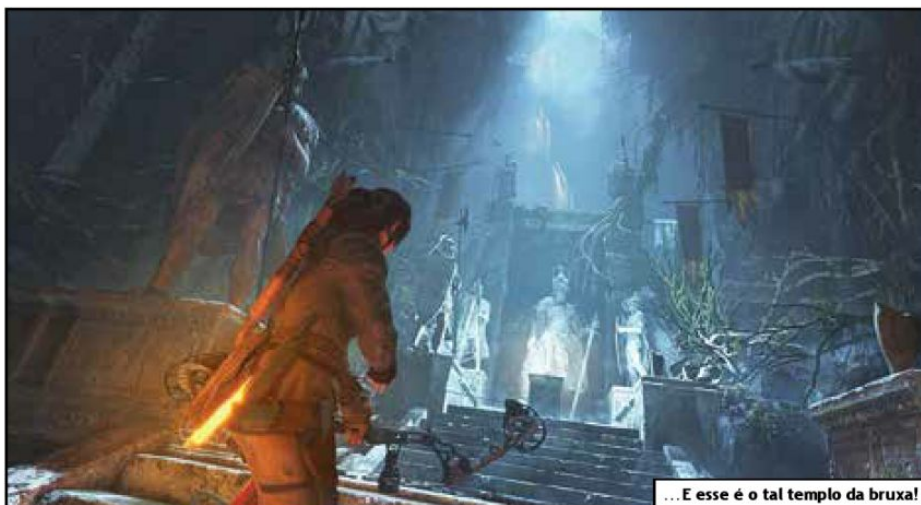
O NOVO DLC DE TOMB RAIDER

Lute contra o sobrenatural em uma das aventuras mais assombrosas de Lara Croft no pacote de expansão de *Rise of the Tomb Raider*. a ambientação e a estética roubam a cena e fogem do tradicional da franquia de aventura

Se pudéssemos definir *Rise of the Tomb Raider* como uma montanha-russa, *Baba Yaga: O Templo da Bruxa* seria o ponto mais alto antes da grande queda, quando a tensão está no auge e você mal pode esperar para saber o que vem pela frente. O pacote de expansão (DLC) coloca Lara Croft na busca do paradeiro de uma suposta bruxa que vem aterrorizando a população local. É um tanto estranho se levarmos em conta a trama principal de *Rise of the Tomb Raider*, que seguiu um caminho mais “seguro”. Mas bastou alguns minutos dentro dessa nova premissa para vermos que o roteiro não consegue se desprender, inovar ou fugir da típica tentativa de agradar a todos, com personagens novamente rasos e desinteressantes.

Ao menos dessa vez os grandes acertos foram a ambientação e a estética. As instalações soviéticas no meio da neve ou os vales que são vistas na campanha original dão lugar a alucinações, momentos assombrosos e bizarros. Elementos que, apesar de já aparecerem de uma maneira mais branda desde o reboot de 2013, foram utilizados de maneira mais eficaz no DLC.

Em raríssimos pontos, ele consegue nos remeter um pouco às raízes da série, aos mistérios que encontrávamos nos primeiros *Tomb Raider* e seus quebra-cabeças mais



... E esse é o tal templo da bruxa!

inteligentes. É uma pena que, mais uma vez, a Crystal Dynamics não consiga explorar todo o potencial desses elementos. Acabamos diante de uma melhora quase marginal e quebra-cabeças que ao invés de usarem o ambiente como uma ferramenta de aprendizado se reduzem a meros “aperte uma alavanca, dê um tiro, mova outra coisa”. É um design concebido para que o jogador não desista cedo do jogo.

Gostaríamos que todo o trabalho em aprimorar a ambientação também fosse usado para deixar algumas mecânicas maçantes de *Rise of the Tomb Raider* para trás — como aquela insuportável quest para coletar meia dúzia de itens cujo único propósito era estender a longevidade do DLC.

ESTICANDO ATÉ ONDE DER

A “longevidade” é agravada para aqueles que jogarem em dificuldades mais brandas, já que em uma ou no máximo duas horas todos os eventos de *Baba Yaga* são revelados — e nada de tumbas opcionais extras ou eventos aleatórios pelo mapa. O mais estranho é que tudo se passa na metade da história, o que diminui o incentivo de voltar e explorar a nova região para aqueles que já completaram a trama principal.

Testamos este pacote de expansão na versão PC e precisamos parabenizar o ótimo trabalho da Nixxes, responsável pela conversão da versão de Xbox One, por entregar um dos mais belos games que já vimos recentemente para computadores. Seja nos detalhes das roupas, na iluminação ou

na maneira que o vento atua nos tecidos, é sem dúvida uma ótima versão de *Rise of the Tomb Raider*. Isto é, se você tem um PC capaz de rodá-lo.

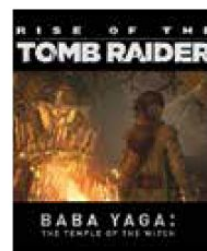
Quanto à jogabilidade, é apenas mais do mesmo: mais momentos de Lara escalando obstáculos, com diversas oportunidades para usar seu arco e flecha e milhares de apetrechos que já tínhamos anteriormente. Não é algo ruim, só não consegue criar situações em que essas ferramentas sejam usadas de maneira mais diversificada.

Ao chegarmos na queda da montanha-russa, ou no final de nossa estadia em *Baba Yaga: O Templo da Bruxa*, vemos que a Crystal Dynamics é capaz de criar uma ótima ambientação, mas ainda carece de potencial para inovar na história, oferecer situações de combate mais interessantes para o jogador e dar motivos para visitar o universo de Lara outra vez. Se você quer mais ação, mais oportunidades de usar um arco e flecha e resolver quebra-cabeças que te dão o mínimo de satisfação, vá em frente, só não espere algo muito diferente do que já tenha visto. 🎮



QUEM É BABA YAGA?

Esta é uma figura do folclore eslavo, tendo sido referenciada por volta de 1755. As lendas de Baba Yaga a pintam como uma vilã ou um personagem que provê ajuda ao herói dos contos de fadas. Existem até relatos que na verdade Baba Yaga é um trio de irmãs que atendem pelo mesmo nome.



7,5

Plataformas:
PC, X360, XO
Estúdios:
Crystal Dynamics, Nixxes
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Janeiro/2016

MAIS UM VOO LONGO DE KAT

Apesar de sofrer com uma história inconclusiva, que deve ser fechada no próximo game, a nova versão das aventuras de Kat está mais robusta do que a original, com melhorias técnicas notáveis e um conceito diferente



A baixa popularidade do PS Vita acabou por privar belíssimos jogos de receberem o reconhecimento que mereciam. Em pleno 2016, o portátil da Sony ainda passa por um momento “acanhado”, que infelizmente compromete a já existente (e boa) biblioteca do console. *Gravity Rush* chegou ao mercado inicialmente em 2012, com mecânicas interessantes e ótima direção de arte, mas acabou sendo ficando apagado por estar restrito ao Vita. Agora, a equipe da Bluepoint trouxe essa aventura remasterizada para o PS4 para que recebesse a devida atenção.

Gravity Rush Remastered conta a história de Kat, uma garota que acorda sem memória em uma cidade estranha, que está sendo afetada por distorções gravitacionais e ataques de criaturas esquisitas chamadas Nevi. A protagonista, no entanto, também possui seus truques: ela pode manipular a gravidade e, com isso, flutuar e andar pelos ares e paredes. Além disso, Kat possui chutes poderosos e outras habilidades especiais que a ajudam em combates.

Aos fãs de longa data, a primeira coisa que se nota ao jogar a nova versão é que a portabilidade para o PS4 foi feita de forma

extremamente respeitosa. *Gravity Rush Remastered* conta com melhorias técnicas consideráveis, que fazem o game se sobressair ao seu antecessor. No aspecto gráfico, o jogo roda a suaves 60 FPS (frames por segundo), com texturas melhoradas e detalhes de arte adicionais. Os controles foram adaptados e os loadings foram reduzidos drasticamente. O que a gente esperava, no entanto, era novidade no conteúdo, coisa que não aconteceu. O game remasterizado inclui a história principal e os pacotes adicionais da versão do portátil, mas nada além disso.

COM CARA DE DESENHO ANIMADO

O mundo de *Gravity Rush* envolve o jogador com seu visual em cel-shading e um tom que remete aos filmes do famoso estúdio Ghibli. Flutuar pela cidade é intrigante e muitos itens ficam espalhados pelo mapa, porém, a movimentação da personagem não é tão simples de se dominar e muitas vezes as mudanças gravitacionais podem confundir e causar tontura aos menos acostumados.

O combate tem uma premissa interessante quando se pode controlar a gravi-

dade. Kat não mede esforços para descer a lenha em seus inimigos com seus chutes poderosos enquanto flutua no ar. Newton ficaria impressionado, com certeza. Porém, infelizmente as lutas ficam repetitivas ao longo da curta jornada — de 10 a 15 horas —, apesar de um bom sistema de evolução de habilidades presente no jogo.

Gravity Rush Remastered sofre com uma história inconclusiva, que deve ser fechada no próximo game da série, já anunciado desde 2015. Apesar de suas falhas, a nova versão está mais robusta do que a original, com melhorias técnicas notáveis e seu conceito único intacto. Se você ainda não teve a oportunidade de conhecer este mundo, a hora nunca foi melhor que esta. 🎮



8,5

Plataformas:
PSV, PS4
Estúdio:
Project Siren, Bluepoint
Editora:
Sony
Lançamento:
Fevereiro/2012 (PSV),
fevereiro/2016 (PS4)

A MISTURA DE POLTERGEISTS

Eis aqui uma estranha mistura dos filmes oitentistas *Poltergeist* e *Conta Comigo*, com adolescentes que precisam lidar com seres sobrenaturais e passar por situações apavorantes em lugares surpreendentemente macabros

Mesmo que tenha dado origem a alguns dos maiores clássicos do terror, colocar adolescentes e fantasmas em uma história já se tornou uma fórmula batida de Hollywood. Porém, ainda que já tenha sido usada à exaustão, *Oxenfree* prova que se feita com uma abordagem diferenciada, a receita ainda pode render bons frutos.

Aqui nós controlamos Alex, uma jovem que em determinada noite decide levar seu meio-irmão Jonas para uma reunião de amigos na praia. Mas o que deveria ser uma simples confraternização acaba se tornando uma aventura macabra quando alguns membros do grupo encontram um estranho artefato.

Oxenfree é uma estranha mistura dos filmes oitentistas *Poltergeist* e *Conta Comigo*, pois embora os adolescentes tenham que lidar com seres sobrenaturais e passar por situações e lugares macabros, a narrativa usa o sobrenatural como uma “desculpa” para apresentar e explorar seus personagens. Não enfrentamos nenhum inimigo durante o game e, na verdade, 80% da sua experiência se resume a exploração e interação entre os adolescentes.

CONHECENDO MAIS OS GAROTOS

Alex e seus amigos estão sempre conversando e, no controle da protagonista, damos rumo a estas interações escolhendo entre diversas opções de diálogos. As decisões que tomamos durante esses bate-papos têm impacto na história e no relacionamento que construímos com nossos amigos ao longo da aventura, porém, o grande mérito dessas conversas está na forma como elas nos permitem conhecer um pouco mais sobre cada um dos jovens.

Mesmo os assuntos mais triviais revelam um detalhe a mais sobre cada um dos personagens e é gratificante ver como eles ganham força ao longo da aventura, nunca sendo retratados como estereótipos adolescentes, pintados em preto e branco, e sim como pessoas com sentimentos genuínos, que enfrentam dilemas naturais da vida e cujas personalidades são um reflexo das próprias experiências.

O foco nos seus personagens é claramente o maior mérito de *Oxenfree*, embora



também seja uma fraqueza, já que quanto mais nos afastamos deles, mas claros os problemas do jogo se tornam. Por mais que seja divertido acompanhar a evolução dos personagens, senti que o jogo desperdiçou a oportunidade de investir em algum nível de desafio ao longo da aventura. Em alguns momentos pontuais, a ação nos apresenta algumas situações onde a vida dos adolescentes parece estar em perigo, mas esses momentos logo passam e com ele a tensão também se vai. Sem um nível de dificuldade, nunca realmente sentimos que os jovens estão correndo o perigo mortal que o jogo quer nos fazer acreditar.

Como todo drama interativo, *Oxenfree*

não oferece a experiência convencional que estamos acostumados em um game e, por isso, embora seja um jogo divertido e cativante em alguns aspectos, só recomendo para quem realmente curte jogos puramente narrativos. 🎮



7,0

Plataformas:
PC, XO
Estúdio:
Night School
Editora:
Night School
Lançamento:
Janeiro/2016

O MUNDO SEGUNDO O BEBÊ

Quais seriam os medos e anseios de um bebê com apenas dois anos de idade? O jogo conta, de forma bastante única e fascinante, as desventuras de um rebento assombrado pelas brigas e problemas “normais” de seus pais

Among the Sleep é o indie de terror norueguês lançado originalmente em maio de 2014, chegando recentemente ao PS4 num port competente, contendo também o conteúdo adicional disponibilizado por conta da bem-sucedida campanha da Krillbite Studio no Kickstarter. Sub-intitulado *The Prologue* e recomendado pelos desenvolvedores a ser experimentado após a conclusão do jogo, o DLC resgata os melhores momentos da breve, porém ultraimpactante aventura principal, e aprofunda a relação entre os pais do protagonista da história, um bebezinho de dois anos de idade. Em suma, não há nada de novo nesta versão de PS4.

Caso você não esteja familiarizado com *Among the Sleep*, trata-se de um jogo de terror em primeira pessoa no qual assumimos o papel de um menininho durante seu aniversário de dois anos. Estamos na cadeirinha de bebê posta à mesa, diante do bolo e de sua amorosa (e meio assustadora) mãe, cujas carícias e frases de afeto são interrompidas por ásperas batidas a porta. Aqui fica claro o fato de estarmos lidando com uma mãe solteira, separada de um marido supostamente grosseiro, impedido de ver o filho em seu próprio aniversário.

Como se trata de uma aventura breve — são cerca de duas horas para concluí-la e sem grandes motivos para revisita-la —, acredito que muito do impacto está no fator surpresa. Logo, caso haja interesse, embarque sem muito conhecimento de causa. As descobertas, muitas delas postas



Esta é sua visão de mundo enquanto é um bebê

de forma implícitas nos cenários — desenhos em crayon do bebê e garrafas de bebida em lugares inapropriados, por exemplo — constituem grande parte da riqueza da impactante narrativa de *Among the Sleep*, afunilada em desfecho arrebatador.

A GENTE REAGE COMO UM BEBÊ

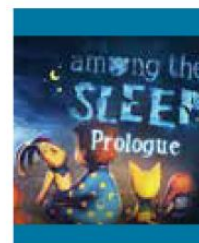
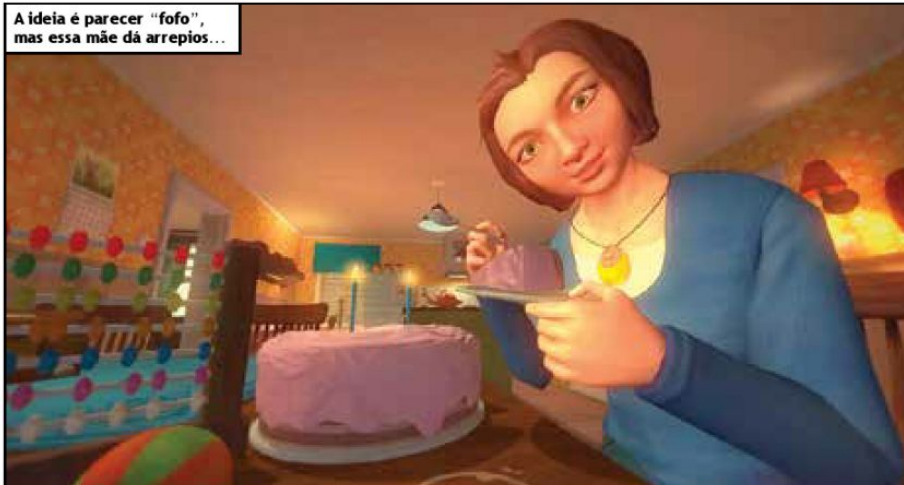
O que mais me chamou atenção e o que faz deste um jogo verdadeiramente digno de menção diz respeito à idiossincrasia de seus sistemas. Em pouco tempo nos controlamos do bebê, nos vemos reagindo e agindo como um: ver as coisas de uma posição pouco privilegiada, além de tornar tudo enorme e assustador, faz com que reajamos de acordo. Acredite, engatinhar pela sala escura de sua própria casa pode ser experiência das mais assustadoras — um

barulho alto dentro do silêncio causará a espontânea reação de engatinhar imediatamente para debaixo do sofá, e isso é algo poderoso por si só.

The Prologue continua com as mesmas premissas do game principal, dando ênfase a um jogo de gato e rato com o ser sobrenatural que vaga em busca do neném, e também àquelas que giram em torno da resolução de quebra-cabeças para as realizações dos atos: fechar a janela arremessando contra ela um par de botas, por exemplo, ou abrindo gavetas para escalar até a parte de cima da pia, ou empurrando uma cadeira para alcançar a maçaneta da porta e seguir adiante.

A física é desenvolvida como no ultrapassado esquema *Half-Life 2* de ser, e isso não agradou muito, já que seria legal sentir a dificuldade e o peso das coisas controlando o bebê ao segurá-las, chacoalhá-las ou arremessá-las. Quem fica de fora de fora dos breves minutos deste prólogo é o ursinho de pelúcia falante Teddy, que acompanha bravamente o neném pelos macabros cenários a serem explorados. 🎮

A ideia é parecer “fofo”, mas essa mãe dá arrepios...



7,0

Plataformas:
PC, PS4
Estúdio:
Krillbite
Editora:
Krillbite
Lançamento:
Dezembro/2015

PARECE SER MAIS DO MESMO...

Trilogia do spin-off da consagrada série da Ubisoft desembarca no “continente” indiano do império Sikh, durante sua preparação para a guerra da Índia. É um enredo bem superficial, que serve de pano de fundo às missões clássicas

No primeiro semestre de 2015, tivemos o lançamento de *Assassin's Creed Chronicles: China*. Agora, um ano mais tarde, a trilogia foi completada com as versões do jogo ambientadas na Índia e na Rússia. Os dois novos episódios do spin-off *Assassin's Creed Chronicles* chegam fazendo uma nova interpretação da famosíssima série da Ubisoft. É importante esclarecer, no entanto, que não se trata do jogo principal, mas de um releitura da história de *Assassin's Creed* em ação lateral (side-scrolling), em 2D.

O projeto desta trilogia é obra do estúdio britânico Climax, que tem em seu currículo títulos da franquia *Silent Hill*. A estética e a mecânica são muito similares nos três títulos da série *Chronicles*, o que varia mesmo é a ambientação histórica, que oferece cenários, armas e inimigos um pouco diferentes. O design das fases, no entanto, é bem repetitivo e, após 2 ou 3 horas de jogo, você tem a impressão de ainda estar no mesmo lugar.

Mas isso não tira o brilho visual do projeto. O colorido é intenso e as ilustrações são lindíssimas. A introdução usa ilustrações que imitam pinturas antigas, criando cinematics com estilo artístico cativante. É bonito demais. Mesmo!

AVANÇANDO PARA OS LADOS

O gameplay é bem típico do gênero: avançar por plataformas laterais, esconder-se em lugares específicos e atacar inimigos sem ser notado. Algumas vezes os contro-



les (o teste deste título foi feito no PS4) não reagem tão rapidamente como você imaginava, especialmente nas cenas de luta corporal. Não foram poucas as vezes que morri tentando me defender de um único guarda, que tinha arma de fogo. Mas, com o tempo, você pega o timing exato dos golpes e melhora a performance — ainda que não se alcance a rapidez ideal para os contra-ataques.

O jogo está totalmente localizado para o português e a ação sai da era da Dinastia Ming (apresentada no primeiro título da trilogia) e parte para o império Sikh, durante sua preparação para a guerra da Índia. Cada crônica conta com um estilo

artístico próprio, uma história inédita e um Assassino exclusivo, mas todas estão entrelaçadas.

O enredo é ambientado na Índia, no ano de 1841, quando um mestre Templário aparece com um item misterioso que pertencia à Ordem dos Assassinos. Arbaaz Mir precisa descobrir os motivos por trás da aparição, roubar de volta o objeto e proteger seus amigos e sua amada. O enredo é bem raso, a gente esquece dele logo nos primeiros minutos do game, e serve apenas como pano de fundo para a ação.

Para quem é fã da série principal de *Assassin's Creed*, é bom deixar bem claro que *Chronicles* não tem nada a ver com a produção AAA grandiosa ambientada na Europa, no Caribe, na França ou na Inglaterra, como vimos nas edições dos últimos anos. Mas *Chronicles* é sim divertido e garante boas horas de tentativa-e-erro para invadir palácios em busca de recompensas que a gente nem lembra direito quais são. 🎮

É preciso pegar o timing exato para esse tipo de ataque, pois nem sempre o controle responde à altura



7,5

Plataformas:
PC, PS4, PSV, XO
Estúdio:
Climax
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
Janeiro/2016

...E NEM FOGE MUITO DISSO!

Este é o título mais fraco da trilogia *Chronicles*, seja pela estética escura e uso de cores fortes demais, seja pelo gameplay idêntico aos dos episódios ambientados na China e na Índia. Ainda assim dá para se divertir bastante

Tenho que confesar uma coisa: não gostei da série *Assassin's Creed Chronicles*. Pronto, falei. Não consigo entender o pensamento da Ubisoft em pegar uma franquia que já é criticada por estar saturada com lançamentos anuais e lançar uma série de spin-offs que não trazem nenhum dos atrativos dos jogos principais, como a exploração livre e a recriação metódica de cenários históricos. Dito isso, vamos por mãos à obra e conversar sobre o resultado desta aventura.

A passagem das crônicas "assassinas" pela Rússia é praticamente idêntica às aventuras na China e na Índia (locais dos jogos anteriores da série *Chronicles*), seguindo a mesma mecânica de ação 2D, com pequenos toques de furtividade e exploração. Os estágios do game seguem uma estrutura linear, que deve ser atravessada com muitos saltos, acrobacias e, principalmente, enfrentando inimigos.

Os adversários que encontramos pelos cenários seguem rotas muito definidas de movimentos. Estudar suas rotinas é a chave para o sucesso, o que aliado aos itens que temos a disposição, deixa o jogo com um interessante ar de estratégia.

RECOMPENSA PRA QUEM MERECE

Podemos passar pelas fases da maneira que quisermos, seja evitando os inimigos, eliminando-os, ou com uma mistura das duas táticas, em uma estrutura que é divertida por ser funcional e versátil, mas que é sabotada por um sistema de pontuação mal implementado. Estamos sempre sendo avaliados pelo nosso desempenho e podemos



destravar certas habilidades conseguindo uma determinada pontuação ao final de cada estágio. O problema é que embora possamos jogar da maneira que quisermos, o game somente nos recompensará se jogarmos da forma que ele quer, ou seja, eliminando os inimigos sem ser visto.

Se este sistema já era ruim nos outros jogos, na Rússia ele chega a ser quase cruel ao exigir uma pontuação muito alta para termos acesso às novas habilidades. Passei praticamente o jogo todo sem ganhar nenhum "poder" novo, o que não é um grande problema já que as fases são construídas para que não precisemos dos upgrades. Mas isso não torna a experiência

menos frustrante. Igualmente sem graça é o próprio design artístico do game, que não consegue acompanhar a beleza estética da China, de Shao Jun, ou o colorido encantador da Índia, de Arbaaz Mir.

O game prefere abusar de tons escuros e contrastá-los com cores berrantes, o que não funciona muito bem e, para ser sincero, deixa o jogo muito mais parecido com *This War of Mine* do que com um *Assassin's Creed*.

Mesmo que tenha uma história interessante, *Assassin's Creed Chronicles: Russia* é o jogo mais fraco da série *Chronicles* e, assim como os anteriores, particularmente eu não o indico aos fãs de *Assassin's Creed*. O game tem uma pegada diferente e acho que vale apenas para os que tenham jogado títulos ao estilo *Mark of The Ninja* ou já tenha curtido as jornadas passadas deste spin-off. 🕹️



Os tons escuros predominam no jogo, ao contrário dos outros dois da série



6,0

Plataformas:
PC, PS4, PSV, XO
Estúdio:
Climax
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
Fevereiro/2016

EMILY WANTS TO PLAY

▶ Makson Lima

OS SUSTOS QUE VOCÊ TOMOU

Jumpscare atrás de jumpscare não é suficiente para salvar você – e o entregador de pizza! – do quão tediosos os bonecos da garotinha Emily podem se tornar, mesmo que você decida explorar essa casa inteirinha à meia-noite

O impacto causado por *Five Nights at Freddy's* ainda é muito pulsante não só em meio aos fãs de jogos de terror, mas também entre desenvolvedores.

Emily Wants to Play compartilha muitas similaridades a saga de Scott Cawthon, entre elas a maior e mais importante: progressão de tempo noite adentro.

Também realizado por uma só pessoa (Shawn Hitchcock), *Emily Wants to Play* coloca o jogador no papel de um entregador de pizza com pouquíssima sorte. Já é quase meia-noite e aquela que, muito provavelmente seria sua última entrega, acaba por se tornar seu maior pesadelo. Aprisionado dentro de uma casa aparentemente normal, o sujeito tem seis longas horas pela frente caso queira sair vivo dessa situação desafortunada.

EXPLORANDO A ESTRANHA CASA

A perspectiva em primeira pessoa facilita a exploração da casa – são quartos, salas, cozinha, porão e um ou outro alçapão escondido – e não há muito com que interagir. Gravadores espalhados contam a história por trás desse que, a princípio, parece ser um jogo dos mais arcades possíveis. Emily é uma garotinha doente e sua mãe não soube muito bem como lidar com sua situação.

Mas Emily é só um dos problemas presentes na casa e você tem até meia-noite para acender o maior número de luzes e abrir a maior quantidade de portas possíveis, pois bonecos são possuídos após as 12 badaladas. Daí em diante, a gritaria é incessante.



Tá vendo esse boneco do palhaço aí? Pois é, é ele...

E muito, muito cuidado com o porão.

Conforme adentramos a noite, mais bonecos tomam vida e descobrir como lidar com cada um deles – o palhaço sorridente, a garotinha pálida e o aspirante a Slappy, de *Goosebumps* – é o grande desafio do jogo. A princípio, somente a boneca vestida de preto. Ouvir sua risadinha maligna, seguida de portas batendo e luzes apagando pode ser enervante de pronto, mas o fator medo cai por terra por conta do quão mecânico tudo se torna depois de algumas partidas. O fim de jogo é automático caso o entregador de pizza não aja exatamente como deve. No caso da primeira boneca, seria algo como encontrá-la e mantê-la em seu

campo de visão até que desapareça.

Anotações infantilóides na lousa da cozinha dão dicas do que fazer (ou o contrário disso) em cada situação, portanto, checá-las logo após novas badaladas ressonarem na noite pode ajudar. Mas como o fator aleatoriedade não é o forte de *Emily Wants to Play*, decorar o que fazer e quando fazer atenua todo e qualquer elemento de terror presente na primeira hora de jogo. A frustração caminha de mãos dadas ao jogador conforme a manhã se aproxima e os momentos finais dentro da casa se tornam tão enervantes quanto um jogo qualquer de tentativa e erro.

Emily Wants to Play tem seu valor dentro dessa nova onda de horror surgida de uns dois anos para cá, pois afunila o que de melhor e pior tal subgênero nos trouxe. Caso *Five Nights at Freddy's* esteja na sua lista de favoritos, e apenas por esta razão, vá lá e encare algumas madrugadas na companhia de Emily. 🍕



Goosebumps parece ter inspirado alguns dos bonecos do jogo



5,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Shawn Hitchcock
Editora:
SKH Apps
Lançamento:
Dezembro / 2015

OS PUZZLES E A SUA PACIÊNCIA

Não tem como negar a inspiração no clássico *The Myst*. Particularmente, cansei de explorar aquela ilha misteriosa em meu velho Macintosh, nos anos 1990. Mas este projeto do estúdio americano Thekla levou aquele conceito de *Myst* a um patamar acima. O que temos em *The Witness* é uma estrutura de puzzles em 3D, cujas soluções desbloqueiam áreas específicas do lugar e apresentam belas locações.

Este é um projeto complexo que o desenvolvedor Jonathan Blow iniciou assim que concluiu seu grande sucesso, *Braid*, ainda em 2008. São mais de 650 puzzles e alguns são muito difíceis de solucionar, porém, sem fazê-lo, você fica empacado nos cenários. E é aí que a coisa enrosca, pois é preciso literalmente “queimar a pestana” olhando pra tela até que uma sequência de ações possa fazer sentido.

Algumas são mais simples e a gente acerta de primeira, mas outras são exaustivamente complexas. Imagine depois de 5 ou 6 horas resolvendo puzzles como fica sua



paciência com esses mais difíceis! E o fato de não haver tutorial e nem pista alguma torna a coisa ainda mais angustiante.

Mas tudo isso é recompensado pelo visual belíssimo do jogo, com belos lugares secretos que são desbloqueados e revelam ruínas misteriosas, interiores sombrios e natureza exuberante — ainda que altamente estilizada. 🎮



8,5

Plataforma: Mobiles (iOS), PC, PS4
Estúdio: Thekla
Editora: Thekla
Lançamento: Janeiro/2016

GONE HOME: CONSOLE EDITION

► Makson Lima

A VOLTA DAQUELA CASA MALDITA

Em 2013, a então desconhecida The Fullbright Company surpreendeu a indústria de videogames com *Gone Home*, desencadeando um sem-fim de debates sobre o que torna um jogo de videogame... um jogo de videogame.

Gone Home conquistou público e crítica por apresentar narrativa totalmente integrada aos seus controles e ir na contramão de tudo que esperamos especificamente desse tipo de mídia.

Três anos depois de tal revolução, *Gone Home* chega aos consoles com atualização de engine e sem novos atrativos. Ou seja, caso você tenha experimentado o jogo três anos atrás, não há grandes motivos para revisitação.

Os controles foram adaptados do mouse e teclado para o joystick, porém, como trata-se de uma aventura de exploração em seu cerne, isso não é assim tão significativo. Os modificadores, como comentários de toda equipe envolvida, opção de iniciar com todas as portas abertas ou luzes acesas, estão presentes, sim.

Mas é basicamente só isso mesmo. *Gone Home* conta a história dos Greenbiar e toda esse enredo incrível, enquanto mundano, é posto ao jogador, só e exclusivamente, através do interesse em explorar e desvendar os mistérios existentes na casa da família, de forma totalmente não linear. O ano é 1995 e controlamos Katie, a filha mais velha, ao chegar de uma viagem pela Europa, sem saber muito do que vem acontecendo com seus pais e sua irmã mais nova, Sam. Katie não conhece nem mesmo essa nova casa, afinal, os Greenbiar acabaram de se mudar — na verdade, a casa vem como parte de uma herança.

Gone Home ainda é tão importante quanto foi e sempre o será, com sua rara atenção depositada aos detalhes e narrativa totalmente incorporada ao jogo em si. Explorar a casa dos Greenbiar é fascinante — saber mais da intrincada relação dos pais, do passado obscuro do tio e dos segredos da irmã adolescente rebelde é tão delicioso quanto apanhar um VHS de *Arquivo X* na estante da sala. 🎮



9,0

Plataformas: PS4, XO
Estúdio: The Fullbright Company
Editora: Majesco Entertainment
Lançamento: 2013 (PC), Janeiro/2016 (PS4, XO)

LEGO VINGADORES

Demétrio Valente

MAS É IGUALZINHO AOS OUTROS...

A ideia básica aqui é fazer você reviver sucessos hollywoodianos da Marvel, como *Os Vingadores*, *A Era de Ultron*, *Homem de Ferro 3*, *Capitão América 2* e *Thor: O Mundo Sombrio*, entre outros. É meio difícil “reviver” isso com os heróis no formato de Lego, mas os fãs da série não se importam — ainda que a quantidade de games da linha *Lego* lançados nos últimos anos tenha passado da linha do que podemos considerar razoável.


De qualquer modo, são mais de 100 personagens disponíveis e você precisaria de pelo menos umas 20 horas para testar todos eles de maneira apropriada. No entanto, não precisa jogar com todos para chegar a uma conclusão básica: a maioria dos personagens age igual, tem praticamente os mesmos combos. Só muda mesmo a “casca”, a aparência. Sim, é bem repetitivo.

Mas, sinceramente, isso também se aplica à esmagadora maioria dos games *Lego* lançados de três anos para cá: com exceção de mudanças cosméticas, o game-

play é quase idêntico. É como se houvesse uma fórmula que todos os títulos seguissem à risca, mudando apenas o design dos personagens.

Apesar da sensação intensa de déjà-vu, *Lego Vingadores* tem muito conteúdo divertido e está inteiramente localizado para o português. Alguns puzzles são meio chatinhos para se resolverem, mas é aí que seu conhecimento do Universo Marvel pode ajudar: Tony Stark consegue arrumar máquinas quebradas, Viúva Negra fica invível para passar por sistemas de segurança e Hulk... Bom, Hulk é Hulk, né?

Os combates são simplistas, quase rudimentares, mas também não são o prato principal proposto pelo game. Desta forma, a criançada pode jogar sem os pais se preocuparem com conteúdo “inadequado”. Há também áreas para exploração, cheias de side-quests, mas nada que faça você ficar fuçando por tanto tempo assim.

É jogo pra reunir a criançada e se divertir numa tarde chuvosa ou em uma festa de aniversário. Nada além disso. 



7,0

Plataforma:
3DS, PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
TT Games
Editora:
WB Games
Lançamento:
Janeiro/2016

THE BANNER SAGA

Makson Lima


EM ALTO NÍVEL NOS CONSOLES

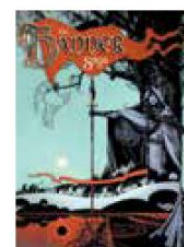
Grandes jogos surgem de desenvolvedores frustrados com o meio onde se inserem. Três experientes game designers da BioWare fundaram a Stoic há alguns anos e seu primeiro projeto, *The Banner Saga*, foi fundado em 24 horas, alcançado sucesso assombroso no Kickstarter. Dois anos após o lançamento para PC, o excelente RPG de estratégia galgado em

mitologia nórdica chega aos consoles.

The Banner Saga impressiona por um sem-fim de motivos: arte feita a mão, remetendo as melhores animações clássicas da Disney do século passado; trilha sonora épica do renomado compositor Austin Wintory; tomadas de decisões impactantes e decisivas, criando alto fator replay por consequência; sistema de batalha repleto

de estratégia e com desafio na medida, lembrando os melhores momentos de *Final Fantasy Tactics*; trama de alto nível, com personagens bem construídos.

No entanto, este port para os consoles não soube traduzir a fluidez e intuitividade do teclado e mouse para o controle. Não é assim tão fácil movimentar os personagens no campo de batalha. Os 60 quadros quase constantes das animações não justificam telas de loadings longas e muito frequentes — até mesmo para entrar no mapa durante as longas expedições das tropas. E a tradução para pt-br sofre de erros grosseiros de concordância, faltando revisão. 



9,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Stoic
Editora:
Versus Evil
Lançamentos:
2014 (PC) e janeiro/2016 (PS4, XO)

TRIBE DOMINATION: LOCAL WARFARE

► Fernando Souza Filho

O desenvolvedor Alexandre Delbarre (*Earthmine, Song Pop*) é francês, mas pegou bem o espírito californiano neste jogo. Aqui, temos um jogo de tabuleiro digital em que três “tribos” tentam controlar a Bay Area, região de San Francisco que nos anos 1980 foi berço do thrash metal. Desta vez, a briga é entre Hippies, Geeks e Hipsters. Depois de escolher sua “tribo”, você precisa planejar estratégias de ataque para conquistar territórios das outras “tribos”. O jogo é gratuito, não tem nenhum tipo de microtransação e nenhum tipo de ads in-game. Trata-se também de um game com um humor muito particular, que brinca com as idiossincrasias de cada “tribo” até nas habilidades especiais. Um Geek, por exemplo, consegue fazer um ataque hacker furtivo, enquanto o Hippie faz o teletransporte de flores. O desenvolvedor já prometeu que ainda neste ano teremos também Nova York como parte do jogo.

Plataformas: Android, iOS | Editora: Alexandre Delbarre | Lançamento: Fevereiro/2016



SAVE THE DODOS

► Fernando Souza Filho

Projeto do estúdio Smyowl, de Sorocaba (SP), *Save the Dodos* leva até você a missão de salvar os simpáticos dodôs da extinção. Na vida real, os dodôs foram aves que não voavam, viveram em ilhas do Oceano Índico e foram declaradas extintas por volta do século 19. Neste game de raciocínio, você precisa se virar com uma ave que não voa para se livrar de armadilhas e inimigos. São cerca de 100 fases ambientadas em períodos históricos distintos, como Pré-História, Egito Antigo e Idade Média. Como eles caminham desajeitadamente, mas sem parar, acabam se tornando presas fáceis para caçadores ou vikings (dependendo da fase na qual você está, pois com ela varia o período de tempo). E é aí que você entra para usar seu raciocínio para salvar o bichinho. O jogo só termina quando todos as aves são salvas dos obstáculos e entram em um portal salvador.

Plataforma: Android, iOS | Editora: Smyowl | Lançamento: Fevereiro/2016



ASPHALT 8: AIRBORNE

► Demétrio Valente

Esse jogo é realmente surpreendente. Com cerca de dois anos de vida, ele recebe agora mais um update “reconchudo”, desta vez apresentando como novidades os carros ED Design Torq, Alfa Romeo 4C, Lamborghini Esteque, Chevrolet Camaro SS 2016 e Sbarro Alcador. Mas nem todos estão disponíveis logo de cara, pois serão liberados aos poucos em eventos especiais que acontecem in-game. O novo update apresenta ainda os novos adesivos temáticos para dar uma cara nova a cada uma de suas “máquinas”. Vale destacar também a Lamborghini Egoista, que está presente pela primeira vez em um game, e a McLaren 570s, que ficou disponível apenas por 5 dias (quem não pegou, dançou). Outras duas novidades interessantes: o modo Tag Racing e a nova pista Area 51 — ela mesma, a lendária região onde se acredita guardar segredos de extraterrestres (quem já viu *Arquivo X* não esquece dela jamais!). Nem precisa gostar de jogos de corrida para se divertir muito com *Asphalt 8*.

Plataformas: Android, iOS, Windows | Editora: Gameloft | Lançamento: Fevereiro/2016



STEAM

► Lucas Moura

HOMEWORLD: DESERTS OF KHARAK

Após 13 anos sem uma sequência, *Homeworld* retorna com *Deserts of Kharak*, um prelúdio que explica como os Kushan dominaram a capacidade de explorar o espaço. *Deserts of Kharak* aposta mais em uma campanha bem elaborada do que em multiplayer competitivo, decisão pouco vista atualmente. Ele mostra a trajetória da oficial Rachel S'jet em busca de uma estranha anomalia no planeta Kharak. Munida apenas de alguns soldados, ela deve vencer as adversidades do clima e os clãs inimigos que fazem de tudo para que não alcance seu objetivo. O game deixa de lado o combate espacial para se focar no combate terrestre. Além de novas mecânicas, como o terreno afetar a eficácia de uma unidade, as unidades agora têm habilidades especiais e um sistema de progressão mais simples.



Editora: Gearbox Software | Lançamento: Janeiro/2016

OXENFREE

Aqui temos um daqueles games que aparecem do nada e conquistam corações graças à belíssima estética, além de ótima trilha sonora e ambientação. O game de aventura conta a história de Alex, que convida seu meio irmão Jonas para uma festa em uma ilha. Mal sabem eles, porém, que a ilha é um local mal-assombrado e com ligações a outros mundos. É um jogo desenvolvido mais para criar uma narrativa e um clima de "terror" do que oferecer mecânicas elaboradas. Cada decisão pode afetar o final da história, levar para novos locais ou destruir novas opções de conversa. Por mais que tenha essa simplicidade, o carisma da protagonista e de seus amigos te instigam a conhecer mais e mais sobre os mistérios daquela ilha. Curtiu os games da Telltale ou quer apenas um game para apreciar a história? Dê uma chance para *Oxenfree* e não irá se arrepender.



Editora: Night School Studio | Lançamento: Janeiro/2016

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

Originalmente lançado nos consoles, *Dragon's Dogma: Dark Arisen* chega após três longos anos de espera para os fãs de PC. A nova versão oferece suporte a uma taxa de quadros de até 144 FPS (frames por segundo), resolução até 4K e texturas bem melhoradas. Aqui, você é o Arisen, um humano que sobreviveu ao ataque de um dragão e agora deve partir em uma jornada para derrotá-lo. Ele apresenta duas ótimas mecânicas pouco vistas em RPGs de ação: classes híbridas e o sistema de Pawns. O jogador pode ser, por exemplo, um arqueiro que solta flechas mágicas ou um guerreiro capaz de encantar o escudo com magias. Já os Pawns são personagens secundários personalizáveis, que podem ser compartilhados via o modo online com seus amigos e são de grande ajuda na hora do combate.



Editora: Capcom | Lançamento: Janeiro/2016

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

ODDWORLD NEW'N'TASTY

Releitura do clássico *Abe's Odyssey*, lançado em 1997, *OddWorld New'n'Tasty* traz de volta o esquisito Abe em sua jornada para livrar o seu povo de ser transformado em carne, em um novo produto da própria fábrica onde trabalha. A grande pegada dessa nova edição está em seus gráficos e sons renovados, ilustrando ainda mais o exótico mundo onde se passa o game. Misturado com a jogabilidade de uma das melhores eras dos jogos em plataforma, o título evoca nostalgia de quem havia explorado este universo cativante no passado.



Editora: Oddworld | Lançamento: Fevereiro/2016 (Wii U)

WORD PUZZLES BY POWGI

São seis jogos que testam seu vocabulário — como as famigeradas palavras cruzadas —, *Word Puzzles* chega à eShop da Nintendo como um título pioneiro para Wii U e 3DS. Nem mesmo os jogos da empresa nipônica cumprem o feito de oferecer suporte a todos os amiibo, as figuras colecionáveis da companhia. Até mesmo o boneco de Shovel Knight, o primeiro não produzido pela Nintendo, entrou na brincadeira. Ao inserir uma destas figuras, novos desafios são liberados, incluindo o nome do personagem. O único ponto contra: não possui versão em português.



Editora: Lightwood | Lançamento: Fevereiro/2016

SHUTSHIMI

É difícil categorizar *Shutshimi*, de tão bizarra que é sua proposta: não é todo dia que vemos peixes com braços humanos mais musculosos que toda nossa equipe combinada. Trata-se de um shoot'em up marítimo que lembra as fases submersas do clássico *Super Mario Land* para Game Boy. Todos os power-ups são relacionados ao cenário, inclusive um escudo em formato de aquário. O título se aproveita de um fato real sobre os seres para temperar seu gameplay: como peixes têm pouquíssima memória, seus power-ups duram apenas 10 segundos! *Shutshimi* é esquisito demais.



Editora: Choice Provisions | Lançamento: Fevereiro/2016

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

THE DEADLY TOWER OF MONSTERS

Não tem como não ter uma tremenda simpatia por um game que resgata e homenageia os filmes B de ficção-científica dos anos 1960. Toda estética impagável que mistura *Plan 9 From Outer Space* com *Além da Imaginação* está lá, assim como o ritmo frenético do enredo e até o humor típico do gênero. Você usará armas de raios laser e espadas de cristal enquanto veste aqueles capacetes que parecem aquários para peixes — ou seja, impossível não se divertir e dar boas risadas com cada missão maluca recebida. A tal Torre de Monstros guarda muitos segredos e perigos quase non-sense, em um cenário que muitas vezes lembra uma versão estilizada de um fliperama. Com 1,9 GB para baixar e preço de R\$ 46,00, pode ter certeza absoluta que a diversão coloridíssima estará garantida no seu PS4.



Editora: Atlus | Lançamento: Janeiro/2016

KLAUS

O estúdio americano La Cosa Entertainment ainda é muito novo, mas já mostra que pode apresentar muitos frutos de qualidade para o mercado de games. *Klaus* é o primeiro desses frutos. Trata-se de um típico game de plataforma no qual você ultrapassa obstáculos para avançar nas fases — uma mistura de *Mega Man* com *Limbo*. O que chama a atenção é o level design do jogo, com cores fortes que prendem a gente o tempo inteiro. Não é um game longo (você consegue fechá-lo em 40 minutos), mas as fases rapidamente ficam tão complexas que é impossível desgrudar dos controles — especialmente quando precisamos controlar dois personagens ao mesmo tempo. Em determinados momentos, os movimentos do controle são invertidos e você precisa queimar os neurônios para não avançar de forma mecânica. Ele tem 3 GB e custa R\$ 61,50 na versão para PS4.



Editora: La Cosa | Lançamento: Janeiro/2016

SIRALIM

O estúdio americano Thylacine nem completou dois anos de vida e já tem um título forte na PSN. *Siralim* é um jogo retrô à roguelike que reproduz a estética da era 16-bit, na qual você precisa capturar monstros para fazê-los lutar ao seu lado em um ambiente de fantasia de castelo medieval. Lembra um pouco o primeiro *Dragon Quest*, aquele de 1986, mas a movimentação é obviamente muito mais rápida e suave no PS4. Você viaja por fases com dungeons gerados randomicamente, mas pode customizar os monstros que lutarão ao seu lado. Durante a jornada, você pode pegar tesouros que permitirão um upgrade em seu castelo, no poder das criaturas ou nos spells que você pode usar. Com apenas 96 MB para baixar, ele custa R\$ 31,00, que você paga uma vez e pode jogar no PS3, no PS4 ou no Vita.



Editora: Thylacine Studios | Lançamento: Fevereiro/2016

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

UNRAVEL

Este game de plataforma 2D apresenta um conceito muito original: controlamos Yarny, uma pequena criatura feita de lã vermelha, que deve explorar o mundo ao nosso redor e superar os seus desafios apenas com os pequenos fios que fazem parte do seu próprio corpo. Com um jogo que brinca com seu sistema de física, entre outros fatores, para apresentar pequenos puzzles que devem ser superados pelo jogador, os suecos do estúdio Coldwood Interactive apresentam uma jornada recheada de reflexões e analogias sobre o ciclo da vida.



Editora: Electronic Arts | Lançamento: Fevereiro/2016

BIKE MAYHEM 2

Depois de surgir e fazer sucesso no mundo dos celulares e dos tablets, a série *Bike Mayhem* agora também dá as caras na Xbox Live. Temos que percorrer diversos circuitos recheados de obstáculos, enquanto realizamos acrobacias cada vez mais ousadas, que nos deem mais pontos. À primeira vista, o jogo pode lembrar a renomada série *Trials*, da Ubisoft, porém, ele se utiliza de um sistema de física mais realista, deixando as maluquices e os saltos sobre-humanos de lado para oferecer uma verdadeira experiência de bicross.



Editora: Goldmark Studios | Lançamento: Fevereiro/2016

PLANTS VS. ZOMBIES: GARDEN WARFARE 2

Quem diria que transformar um jogo de celular descompromissado em um FPS daria tão certo... A segunda edição de *Plants vs. Zombies: Garden Warfare* mantém o bom humor e chega com a mesma proposta do game anterior, mas com uma série de novidades que devem dar uma nova dinâmica a este divertido jogo do estúdio PopCap Games, de Seattle. A principal delas é o modo *Graveyard Ops*, onde assumimos o comando dos zumbis e temos que enfrentar horas de plantas que querem invadir nosso território.



Editora: Electronic Arts | Lançamento: Fevereiro/2016

QUAL SEU TIME DE CORAÇÃO?

Escolher um time de coração é uma tradição cultural do povo brasileiro, tão apaixonado por futebol. Só que isso agora está começando a se concretizar também nas equipes profissionais de e-sports. Como será o futuro deles?

Qual o seu time do coração? Essa é uma pergunta bem comum e quase automaticamente pensamos em um só tipo de esporte: o futebol. Para nós, brasileiros, as duas palavras sempre andam juntas — uns jogam, outros apenas torcem, mas todos palpitam sobre o tema. Há uma iniciação logo que nascemos para a escolha do time do coração, que nos fará entender a sensação de vitória e derrota, paixão e irracionalidade. Mas essa hegemonia futebolística pode estar com os dias contados.

Ultimamente, as notícias do esporte mais popular do mundo não são lá muito amistosas. Corrupção em todas as esferas, violência dentro e fora do campo e uma certa indiferença por parte de um novo público em tomar qualquer partido. Isso abriu uma porta grande para a nova geração, que já coloca o e-sports como uma categoria mais relevante do que o próprio futebol tradicional.

A ascensão do e-sports se deve a diversos fatores, como a popularização dos games na última década. Seu atual ecossistema contempla os jogadores e times em todos os níveis, apoio e alto investimento das publicadoras como Riot, Valve e Blizzard, aliadas aos eventos e ligas que promovem os encontros desses profissionais pelo mundo. A cobertura da mídia deste segmento é quase sempre digital, utilizando canais como YouTube, Azubu e Twitch. Empresas de tecnologia e de consumo viram a oportunidade comercial e fortaleceram o financiamento desses eventos, com premiações inimagináveis para qualquer entusiasta da categoria anos atrás.

De cinco anos para cá, o mercado para jogadores de e-sports profissional se consolidou mundialmente, mesmo que poucas equipes vivam apenas do esporte em nosso país. A rotina das equipes de ponta é extremamente organizada: parte do tempo dedicado para os treinos práti-



Final do campeonato de League of Legends em São Paulo, em 2015

cos, mas sem se esquecer do lado físico e psicológico. Quase como no *Big Brother*, é possível acompanhar o dia a dia dos times em seus canais digitais oficiais. Se hoje no futebol as TVs abertas fazem o acompanhamento dos clubes, YouTube, Facebook e Twitter aproximam jogadores e torcedores do e-sports.

Desconheço um estudo no Brasil que compare o público atual do e-sports com as modalidades mais tradicionais, mas creio que já nasceu grande e com potencial de virar a principal escolha de time para as próximas gerações. Não apenas os times, mas os jogadores também já se destacam na preferência do público e o mercado de contratações está bem aquecido. Alguns estrangeiros, especialmente os asiáticos, vêm ao Brasil para reforçar as equipes e ajudar no desenvolvimento de novos talentos. É a inversão do ocorri-

do com o futebol nas décadas passadas.

Não será improvável os clubes tradicionais de futebol criarem seus times de e-sports — assim como já aconteceu com MMA, muito mais pelo marketing momentâneo do que pela crença de criar novos talentos e expandir o esporte. Um fato que espero que se concretize é que os times, ligas e eventos continuem independentes ao que estamos acostumados a ver no mundo dos esportes offline, gerido em sua grande maioria por cartolas com pouca visão de negócio e uma paixão cega, capaz de aniquilar o seu próprio clube.

O e-sports como categoria já passou da adolescência e segue seu rumo para se tornar um esporte prodígio. Agora é o momento de acertar nas escolhas e garantir o futuro das próximas gerações, ganhando a preferência do público.

Qual o seu time do coração? A resposta pode até continuar sendo a mesma, mas talvez em outra plataforma. 🎮

De cinco anos para cá, o mercado para jogadores de e-sports profissional se consolidou mundialmente, mesmo que poucas equipes vivam apenas do esporte

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

Chegou o livro da

HERÓI



A HISTÓRIA DA
REVISTA QUE INSPIROU
UMA GERAÇÃO



Garanta já!

já à venda no site
popster.com.br

CONSERVAÇÃO DE REVISTAS

Como colecionadora de revistas, tenho algo que talvez possa ajudar outros colecionadores a conservar melhor suas revistas. E também gostaria de pedir por novas dicas para conservar melhor as minhas. Eu moro numa cidade muito úmida e minha casa é pura umidade e mofo (hahaha). Nessas horas, eu quero chorar quando penso nas minhas revistas, pois elas sofrem muito. Começam a surgir manchas, cheiro estranhos etc. Sempre busquei itens pra minha pequena coleção em sebos e a gente sabe que sempre fica aquele cheiro de mofo/bolor/umidade em livros e revistas. Pesquisando na internet se tinha alguma forma de acabar com esses cheiros impregnados nas folhas, encontrei um lugar dizendo para colocar bicarbonato de sódio entre as páginas para acabar com a umidade e ajudar a sumir com o cheiro. Tentei aqui com três revistas e conforme as instruções coloquei-as num saco plástico e deixei abertura pra entrar ar. Depois coloquei no varal à sombra. Fica um dia lá. Então, limpei as revistas com a ajuda de um pincel pra tirar o bicarbonato e... Não é que funciona mesmo? Não sumiu completamente com o cheiro nas revistas que usei pois elas estavam com um cheiro muito forte, mas praticamente sumiu numa delas e nas outras duas diminui muito. Achei sensacional pois não conhecia essa dica. Resolvi compartilhar para quem assim como eu não sabia dessa e pedir por novas dicas para sumir com esses cheiros.

Cláudia Kawano (Mogi das Cruzes/SP)

Que dica sensacional, Cláudia, valeu! [FSF]

MENOS JOGOS DA NINTENDO

Alguns dias atrás eu estava vendo os lançamentos dos últimos meses e reparei uma coisa e não sei se é impressão minha: a Nintendo é a que menos lança jogos novos? Um exemplo: a Rockstar, quando lançou o *GTA 5*, saiu para as plataformas da Sony e da Microsoft, mas não saiu para as da Nintendo. E isso acontece com vários jogos. A cada título lançado para

Nintendo, há uns cinco para PlayStation ou Xbox. Isso é algum desentendimento entre as empresas?

Leonardo Bordin (por e-mail)

Isso é meio relativo, Leonardo. Se você acompanhar os lançamentos da Nintendo eShop, vai encontrar muitos títulos novos. Talvez não tanto quanto da PSN ou da Live, mas não chega a ser na proporção 5x1 que você comentou. A Nintendo tem uma política um pouco mais restritiva de lançamento de jogos, isso também é verdade, mas fã que é fã sabe onde encontrar os pequenos "tesouros". [FSF]

O SITE E A REVISTA

Sou leitor assíduo da revista e acompanho desde a primeira edição. Primeiramente, quero parabenizar pelo esforço de manter a publicação num momento tão difícil para o mercado editorial. Mas não entendo o motivo de o portal Gameworld não manter a mesma qualidade da EGW. Ele é extremamente ultrapassado, lento, visual tosco... Faço também uma crítica a impossibilidade de assinar a revista. Para finalizar, o site da Case Editorial segue o mesmo padrão: confuso (a revista está no campo "interesse geral") e lento. Comprar a revista mensalmente é uma caça ao tesouro.

Raphael Aranha (Rio de Janeiro/RJ)

Antes de mais nada, obrigado por suas palavras sobre a EGW, Raphael. Realmente, não é nada fácil manter uma revista mensal no Brasil de hoje em dia, especialmente sem deixar de sair em nenhum mês desde seu lançamento, 13 anos atrás. Sobre suas críticas ao site Gameworld, já encaminhamos para o pessoal competente, responsável pelo site. Saiba que levamos muito a sério todas as críticas dos leitores, Raphael, elas serão discutidas com a equipe. Quanto a assinar a revista, temos nossa loja online Popster (popster.com.br), onde você pode adquirir todas as nossas publicações, fazer assinaturas etc. Confira lá e depois nos diga se deu tudo certo, OK?



Esta é uma parte da coleção de revistas do Adriano Cardoso, de Aracaju/SE. 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
Leandro Rizzard
Lilian Moreira
Lucas Moura
Makson Lima
Paula Romano
Pedro Sirna
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiliense
Thiago Ávila

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

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

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

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



Diretoria
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

Gestão de Canais
Marco Marcondes
Clausilene Lima
Sidney Almeida
Vanusa Batista

Operações
Manoel Moura

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
Ed/Case com a Tambor

SARAIVA GAMES

**APOCALIPSE ZUMBI:
PELO SIM, PELO NÃO,
MELHOR IR TREINANDO.**



Reviva o primeiro game da série, totalmente remasterizado, e surpreenda-se com o novo Resident Evil Zero HD.



Use o Wesker Mode para controlar o vilão como um personagem alternativo, ao lado de Rebecca Chambers.

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



 **Saraiva**

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

RISE UP!



**EDIÇÃO EXCLUSIVA
PARA PS4 NO .com COM
A DLC ROUPA PARA M. BISON**



 **PS4**  **PC**

 /WBGamesBR  /CapcomUnityBR  @WBGamesBR  @CapcomUnityBR

12

©CAPCOM U.S.A., INC. 2016. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. STREET FIGHTER é uma marca registrada de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas registradas ou marcas comerciais de CAPCOM CO., LTD. Todos os direitos reservados.

CAPCOM