

EW

ELECTRONIC GAME WORLD

DOOM

SANGUE, TRIPAS E VIOLÊNCIA:
VIRE AS PÁGINAS PRA CRER...



XCOM 2

Jogamos dezenas de horas para dar as melhores dicas

NESTA EDIÇÃO: **SHENMUE 3 CALL OF CTHULHU UNRAVEL
TECHNOMANCER DYING LIGHT: THE FOLLOWING DOWNFALL
TOM CLANCY'S THE DIVISION HEAVY RAIN FAR CRY PRIMAL
MARIO & LUIGI PAPER JAM DEAD ISLAND COLLECTION**

CASE TAMBOUR Nº 171 • R\$ 14,90
ISSN 2175-2265



9

772175

226004

00171



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

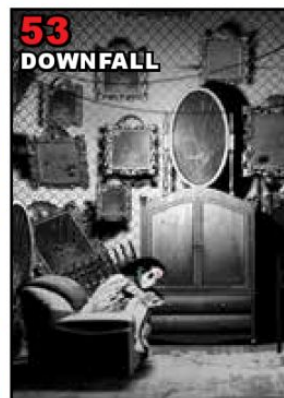
Sangue, monstros despedaçados, pinturas satânicas nas paredes... Era a primeira metade dos anos 1990 e, depois de *Quake* e *Wolfenstein*, chegava a vez de *Doom* desembarcar como um furacão no universo dos games, estabelecendo as bases definitivas do que seria o nosso hoje tão famoso FPS, jogo de tiro em primeira pessoa mundialmente reconhecido por títulos como *Call of Duty*, *Bioshock* e *Battlefield*, entre tantos outros. Passados tantos anos, após algumas tentativas desastrosas de reviver a série, agora finalmente a fórmula certa foi encontrada: não inventar demais. Sim, esse é o segredo do *Doom* versão 2016: ser fiel à identidade original, o que significa dizer que o enredo é raso, o tiro é certo e vai ter tripas no chão a cada 5 minutos.

Nosso especial desta edição chega esmiuçando cada detalhe do novo *Doom* e resgata tudo que aconteceu nos últimos anos para que alcançássemos esse resultado. Mais: relembramos os bons tempos da primeira metade dos anos 1990 para tentar entender como esse gênero se tornou tão primordial ao mercado mundial de games.

E temos mais dois mini-especiais pra quem é gamer de carteirinha: *Xcom 2* e *Shenmue 3*. O primeiro nós jogamos por dezenas de horas até ficarmos exaustos: confira as principais novidades, a nova narrativa e a fórmula magistral que o estúdio americano Firaxis encontrou para reinventar por completo o gameplay; Já o segundo é uma reportagem abrangente sobre esses 15 anos de espera pela continuação da saga de *Shenmue*, que saiu do ostracismo com a providencial ajuda dos próprios fãs.

Nossa seção de reviews também está saborosa nesta edição, com grandes lançamentos que testamos à exaustão nas últimas semanas: *Far Cry Primal*, *Tom Clancy's The Division*, *Hitman* (e seu port *Hitman GO*), *Heavy Rain* (versão 2016), *Plants vs. Zombies: GW2*, *Mario & Luigi Paper Jam*, *Mega Man Legacy Collection*, *Ori & the Blind Forest*, *Mortal Kombat XL*, *The Walking Dead: Michonne - Episode One: In Too Deep*, *Unravel*, *Resident Evil Origins Collection*, *Dragon's Dogma: Dark Arisen* (PC)... Sentiu o drama?

Fernando Souza Filho



Chegou o livro da

HERÓI

A HISTÓRIA DA
REVISTA QUE INSPIROU
UMA GERAÇÃO



Garanta já!

já à venda no site
popster.com.br





DOOM

Pioneiro junto com *Quake* e *Wolfenstein* no gênero FPS (tiro em primeira pessoa) no início dos anos 1990, *Doom* ajudou a criar todo o cenário que se vê hoje tanto em games de tiro quanto na jogatina online. E é justamente com essa cara que ele ressurge após tanto tempo, com os pés fincados nas tradições mais sagradas da série: enredo raso, tiros e sangue!

► *Luiz Silva*

Os produtores da iD Software parecem cientes de que estão com uma das franquias mais importantes nas mãos e que não podem simplesmente deixar as coisas saírem do controle

Existe um velho provérbio chinês que diz “tenha cuidado com reboots de games do passado”. Tudo bem, o provérbio não existe, mas se há algo que aprendemos nos últimos anos é que qualquer reboot de algum grande clássico merece atenção redobrada. Jogos como *Medal of Honor*, *Turok*, *Flashback* e *Duke Nukem* foram nomes respeitáveis na indústria dos jogos eletrônicos, mas se tornaram motivos de piadas entre os jogadores graças a releituras mal concebidas (para dizer o mínimo).

Não nos culpe por nosso ceticismo quando a produtora americana iD Software desistiu do projeto *Doom 4* em prol de um reboot “que vai trazer a magia e nostalgia do FPS mais influente de todos os tempos”. Afinal de contas, já fazem 12 anos desde que *Doom 3* foi lançado e detestaríamos que eles estragassem nossas boas memórias com um jogo descartável. Felizmente, porém, os indícios são fortíssimos de que nossos maiores temores são infundados. Os produtores da iD Software parecem cientes de que estão com uma das franquias mais importantes nas mãos e que não podem simplesmente deixar as coisas saírem do controle. Um fracasso na tentativa de ressuscitar a série pode significar o fim definitivo para *Doom*. E é por isso que apostamos neste *Doom* como um dos grandes títulos desta temporada.

UM HISTÓRICO PIONEIRO

Lançado em 1993 pela iD Software, *Doom* é sem dúvidas um dos jogos responsáveis por moldar o estilo FPS e um dos mais influentes desde então. Qualquer game de tiro com temática de terror e ficção científica se espelharam no game de John Romero e John Carmack. Ainda que os visuais estejam hoje datados, poucos



Se você jogou o primeiro *Doom* do início dos anos 1990, vai se divertir comparando esta cena com o que era feito naquela época...

shooters da era 16-bit são tão facilmente reconhecíveis.

Doom foi reformulado e anunciado há dois anos e desde então os produtores revelaram poucos detalhes sobre a trama ou sobre o projeto. Sabe-se que o título está focado em três elementos-chave: demônios, armas enormes e gameplay rápido. É como se a iD Software voltasse no tempo, reunisse o que tornou a franquia famosa e despejasse na cara dos fãs que pediam um novo capítulo há tempos.

Mas é claro que os tempos são outros e os produtores sabem que aquele público específico que jogava *Doom* nos idos dos anos 1990 já não representa mais a maioria dos consumidores de jogos eletrônicos, portanto, alguns incrementos tiveram de ser feitos para agradar aos jogadores mais novos e futuros fãs.

Entre eles, podemos citar a jogabilidade mais fluida, os gráficos repletos de detalhes e cenas viscerais de tirar o apetite. Pense no que eles aprenderam com *Rage*,



coloque demônios, muito sangue e ambientação de ficção científica e você vai ter um FPS impactante em todos os sentidos.

TECNOLOGIA DE PONTA

O novo título utiliza o motor gráfico iD Tech 6, cujo poder é capaz de gerar imagens em alta resolução, físicas impressionantes e elevar o nível das produções para a atual geração. *Doom* será um dos poucos games a atingir os cobiçados 1080p/60 FPS para as duas principais plataformas atuais do mer-

cado, Xbox One e PlayStation 4. Ao contrário do iD Tech 5, o novo engine é capaz de renderizar efeitos de luz dinâmicas e físicas em tempo real. Claro que todo esse papo técnico é bacana de se ouvir na teoria, mas se há algo que aprendemos é que a prática tende a levar em consideração coisas muito mais importantes, como jogabilidade e diversão. E esse parece ser o foco dos produtores, que estudaram a fundo os três primeiros games e chegaram à seguinte conclusão: *Doom 3* não é *Doom*.

***Doom* será um dos poucos a atingir os cobiçados 1080p/60 FPS para as duas principais plataformas atuais do mercado, Xbox One e PlayStation 4. Mas nossa preocupação agora é com a jogabilidade**



“Às vezes você acaba desviando do caminho certo. Daí surgem perguntas do tipo ‘sobre o que é *Doom* afinal?’... Levou um tempo para chegarmos a fazer a pergunta certa: ‘O que os fãs esperam de *Doom*?’ Só depois disso entramos em nosso próprio ‘modo fã’ e nos perguntamos: ‘O que eu queremos em um novo jogo *Doom*? Se vou pagar US\$ 60 por esse jogo, o que eu que-

ro jogar?’ E é aí que chegamos à conclusão de que o que se espera são movimentação incrível, demônios impressionantes e grandes armas”, explicou Marty Stratton, durante conversa com a imprensa em recente um evento de games nos EUA.

“A partir desse ponto, passamos a incrementar o jogo com as novas tecnologias que temos para melhorar a experiência.

Uma das novas possibilidades são os movimentos de execução que trazem à tona os momentos mais sangrentos de *Doom*. Então temos movimentos muito rápidos e que muitas vezes irão colocar o jogador em estreita proximidade com os inimigos.”

ISSO É OU NÃO TERROR?

Voltando um pouco no tempo, quando anunciado em 2008, ainda com o título de *Doom 4*, o game se passaria na Terra e seguiria a ambientação horripilante de *Doom 3*. Isso era algo engraçado, pois os dois primeiros games não eram de terror, apesar de terem seus elementos de misticismo e toda aquela trama envolvendo aberrações saídas dos quintos dos infernos.



“Queremos que os jogadores pensem como é que *Doom* consegue ser tão espantosos visualmente a 60 frames por segundo em todas as plataformas”

Billy Khan

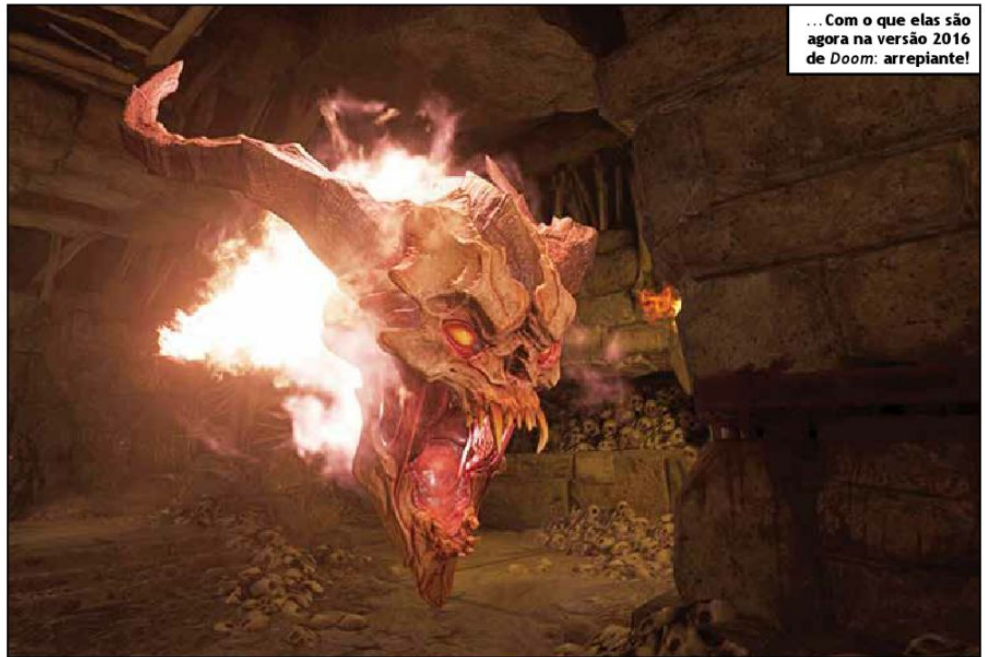
Os Cacodemons estão assustadoramente diferentes na nova versão



Compare as clássicas caveiras voadoras de antigamente...



... Com o que elas são agora na versão 2016 de Doom: arrepiante!



O *Doom* original não era de fato um jogo de horror – pelo menos não do calibre survival como o de *Resident Evil Gun Survival* ou *Dead Space*. Ainda que a maioria tenha adorado o terceiro game, havia quem estivesse insatisfeito com esse direcionamento que *Doom 4* estava tomando.

O tempo de atraso entre o anúncio de *Doom 4* e sua aparição mais recente na E3 2014 já como um reboot pode ser descrito como “*Doom* indo para o limbo do desenvolvimento”. Muita coisa aconteceu naquele período, como a compra da iD Software pela Bethesda, a saída de John Carmack e de outros membros da equipe de desenvolvimento para outros estúdios. Dá até para entender como foi que *Doom*

perdeu sua essência, pois essas mudanças atrapalharam o desenvolvimento de tal forma que mesmo entre os funcionários da desenvolvedora criou-se um sentimento de que *Doom* estava irremediavelmente perdido.

A HORA DA REVIRAVOLTA

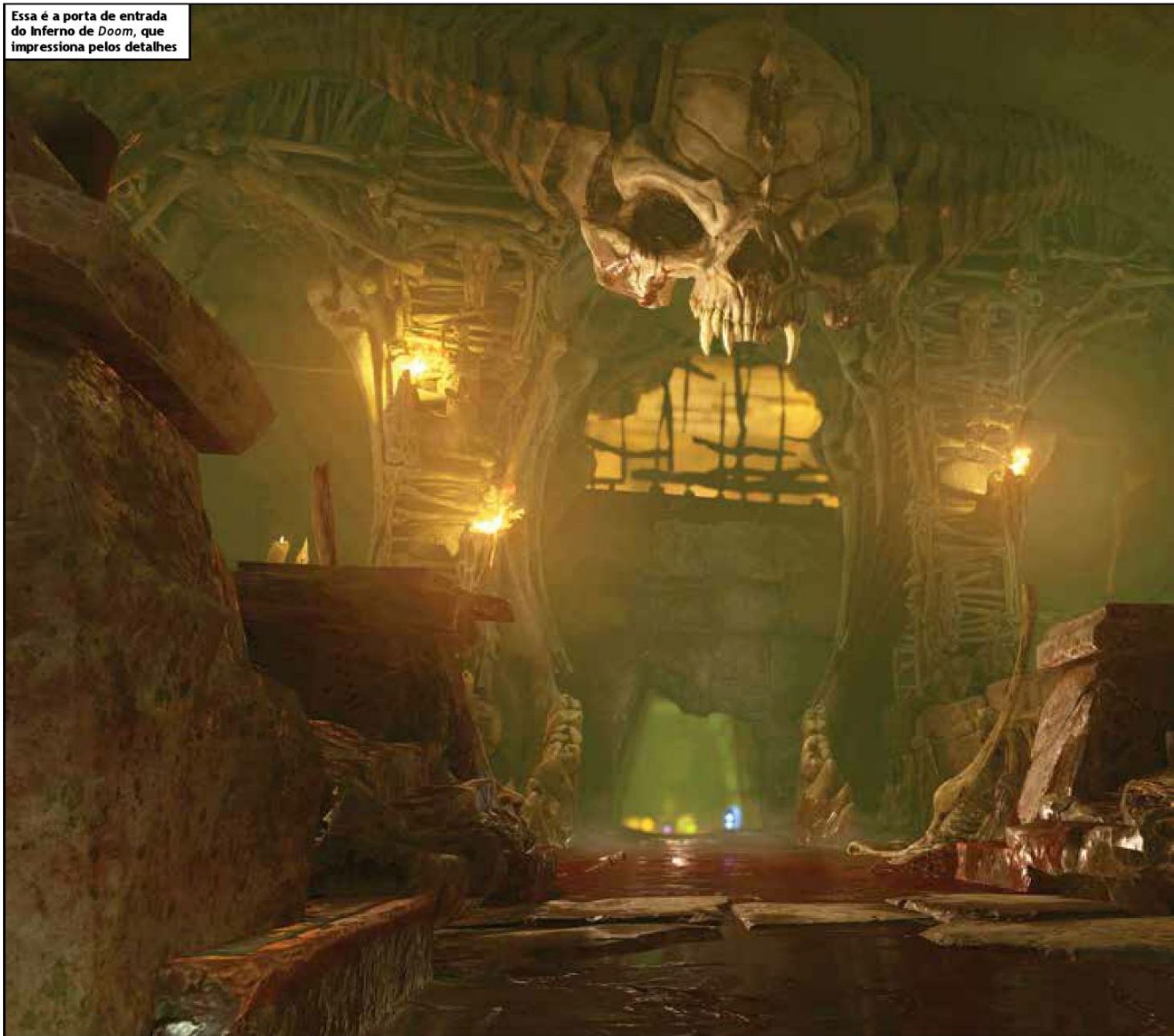
Em 2011, os produtores mostraram uma versão do que seria *Doom 4*. Foi um fiasco. Muitos elementos que tornaram *Doom* único haviam se perdido em favor de CGs elaboradas e um enredo confuso. Houve uma parte da imprensa que o comparou a *Call of Duty*, defendendo que *Doom 4* não tinha a personalidade de *Doom*.

Com tantos reveses, a equipe da iD

Software acabou optando por recomeçar o projeto desde o início, porém, o objetivo era recolocar *Doom* em seu próprio caminho. Para isso, os produtores decidiram juntar conceitos dos primeiros games, melhorá-los e atender ao desejo dos fãs mais ardorosos para fazer o melhor jogo possível. Aos poucos, o projeto deixou a “seriedade” do antecessor de lado para se tornar algo mais descontraído, que é a essência da série.

A impressão que a gente tinha era que os produtores haviam madrugado jogando o *Doom* original e perceberam que a ideia não era e nunca foi assustar ninguém, mas sim “matar coisas no computador”. Simples assim.

Essa é a porta de entrada do Inferno de *Doom*, que impressiona pelos detalhes



“Começamos reunindo um grupo de pessoas em frente a um quadro branco, de modo que cada uma contribuísse com ideias do que *Doom* significava para elas. Reunimos essas ideias, compilamos todas elas e tentamos encontrar a essência do que é *Doom*. Tentamos encontrar quais as qualidades que tornam *Doom* algo único. Algumas coisas foram fáceis de fazer, e foi nisso que focamos”, completou Stratton.

AÍ VEIO A E3 DE 2015...

Em junho de 2015, durante a E3, a nova dona da iD Software, a Bethesda, divulgou uma prévia da nova jogabilidade. Basicamente, era um FPS veloz, com armas enormes: um meio-termo entre *Quake*, *Doom* e *Unreal Tournament*. A receptividade

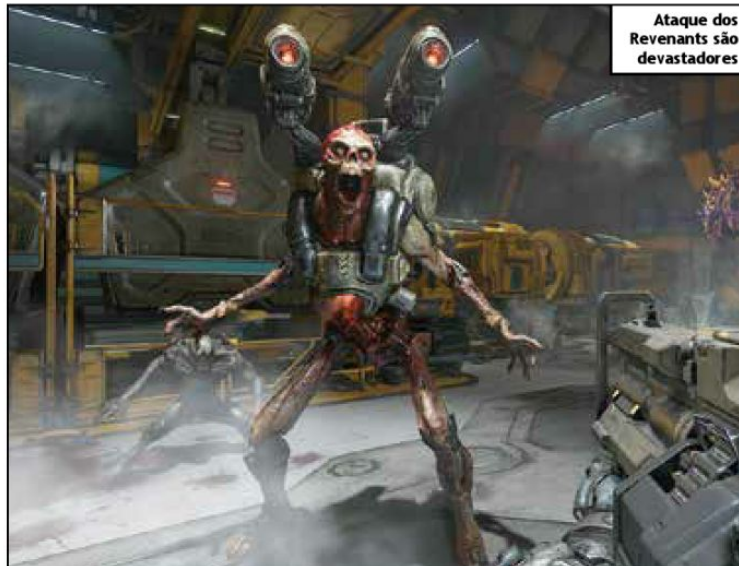
Em 2015, durante a E3, a nova dona da iD Software divulgou uma prévia da nova jogabilidade: era um FPS veloz, com armas enormes: um meio-termo entre *Quake*, *Doom* e *Unreal Tournament*

foi a melhor possível, apesar de algumas pessoas considerarem a violência contida nas cenas extremamente apelativa. Sim, e quando falamos violência, queremos dizer sangue gratuito, vísceras, membros dece-

pados e gore. Algo que Kratos apreciaria. Isso sim, é a essência de *Doom*!

“Nós fizemos o jogador se sentir tão rápido quanto uma Ferrari. Você não iria querer colocar esse Ferrari em uma garagem, então tivemos de fazer trechos extensos para deixar o jogador ter esse nível de diversão”, disse Stratton ao site Game Central.

“Além disso, adicionamos um pouco de verticalidade ao jogo. São mecânicas de saltos duplos e saltos longos que mantêm a movimentação do personagem muito rápida. Há cenários em que o jogador pode apenas seguir em frente, mas há locais em que você pode usar a verticalidade para ganhar altura em relação aos demônios e ao fogo abaixo, além de esperar por eles



Ataque dos Revenants são devastadores



Lembra dos Mancubus? Eles atacam em conjunto!

para atravessar e tentar pegá-los desprevenidos voltando para baixo. Nós nos referimos a essas arenas quase como ‘áreas de skate’, nas quais você está improvisando com os inimigos”, completou ele.

AQUI NÃO É CALL OF DUTY!

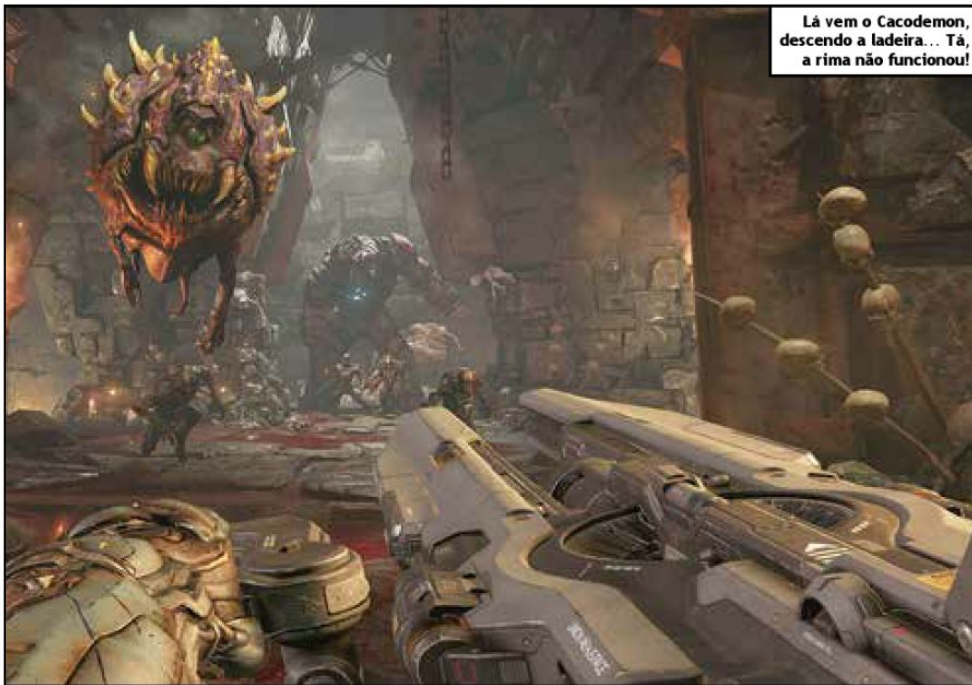
Um dos problemas mais óbvios em lançar um shooter hoje em dia é a concorrência inevitável com outros jogos que dominam o mercado, como *Call of Duty* e *Battlefield*. Ainda que *Doom* seja muito diferente desses títulos, os jogos eletrônicos são um negócio e, quer queira, quer não, *Doom* vai concorrer com outros FPS pela atenção dos jogadores. Pense bem: até mesmo jogos como *Bioshock* e *Thief* precisaram de identidade própria o

Até mesmo jogos consagrados como *Bioshock* e *Thief* precisaram de identidade própria o bastante para sair do estigma de “jogo em primeira pessoa que não é *Call of Duty*”

bastante para sair do estigma de “jogo em primeira pessoa que não é *Call of Duty*”. O problema é que *Doom* é uma franquia antiga e pouco conhecida dos jogadores mais novos, ao passo que concorrentes como

Bioshock já gozam de uma popularidade invejável no mercado.

“Acho que sempre vamos criar coisas com as experiências do passado. Muitos de nós trabalhamos em *Quake III* e em outros jogos da franquia *Quake*, mas acho que nós tentamos não misturar muito as experiências. Eu diria que o mais próximo que chegamos a misturar as coisas foi na experiência online, por causa da velocidade e dos cenários. Vi muita gente dizendo que o novo *Doom* é como o encontro entre *Doom* e *Quake III*”, lembra Stratton. “Mas ainda estamos tentando fazer coisas diferentes. Há uma sala em vários cenários que quando conquistada transforma o jogador em um demônio e isso muda a dinâmica de gameplay, pois o time que não



Lá vem o Cacodemon, descendo a ladeira... Tá, a rima não funcionou!



Parte exterior da porta de entrada do inferno



tem o demônio tentará derrotá-lo e tomar a sala para si.”

Outro desafio foi criar um game único o bastante para estabelecer sua própria identidade sem deixar de ser fiel à série. A resposta para ambos os problemas veio através dos novos colegas da Bethesda que já tinham a expertise de trazer um jogo do passado para a nova geração — sim, estamos falando de *Fallout*. Os conselhos mais ouvidos pela id Software foram para focar na fluidez da jogabilidade e esquecer esquemas de enredo complexos, ou seja, seguir à risca o que era o *Doom* original.

E aí vai um ponto importante de toda essa história: se você gosta apenas de en-

redos mirabolantes, reviravoltas espetaculares e vilões espetaculares como Vaas de *Far Cry*, simplesmente não compre *Doom*! O jogo não é para você. Ponto final.

ENREDO SEM PÉ NEM CABEÇA

A gente sabe que o enredo de *Doom* não tem pé nem cabeça e nem é apresentado um bom motivo para você estar na lua de Marte sendo aterrorizado por demônios. Não entenda mal, o enredo até existe e está lá para quem quiser ver, mas os produtores sabem bem que tudo não passa de desculpas esfarrapadas para atirar no que se mexer na sua frente. E, cá entre nós, você está sendo atacado por demônios.

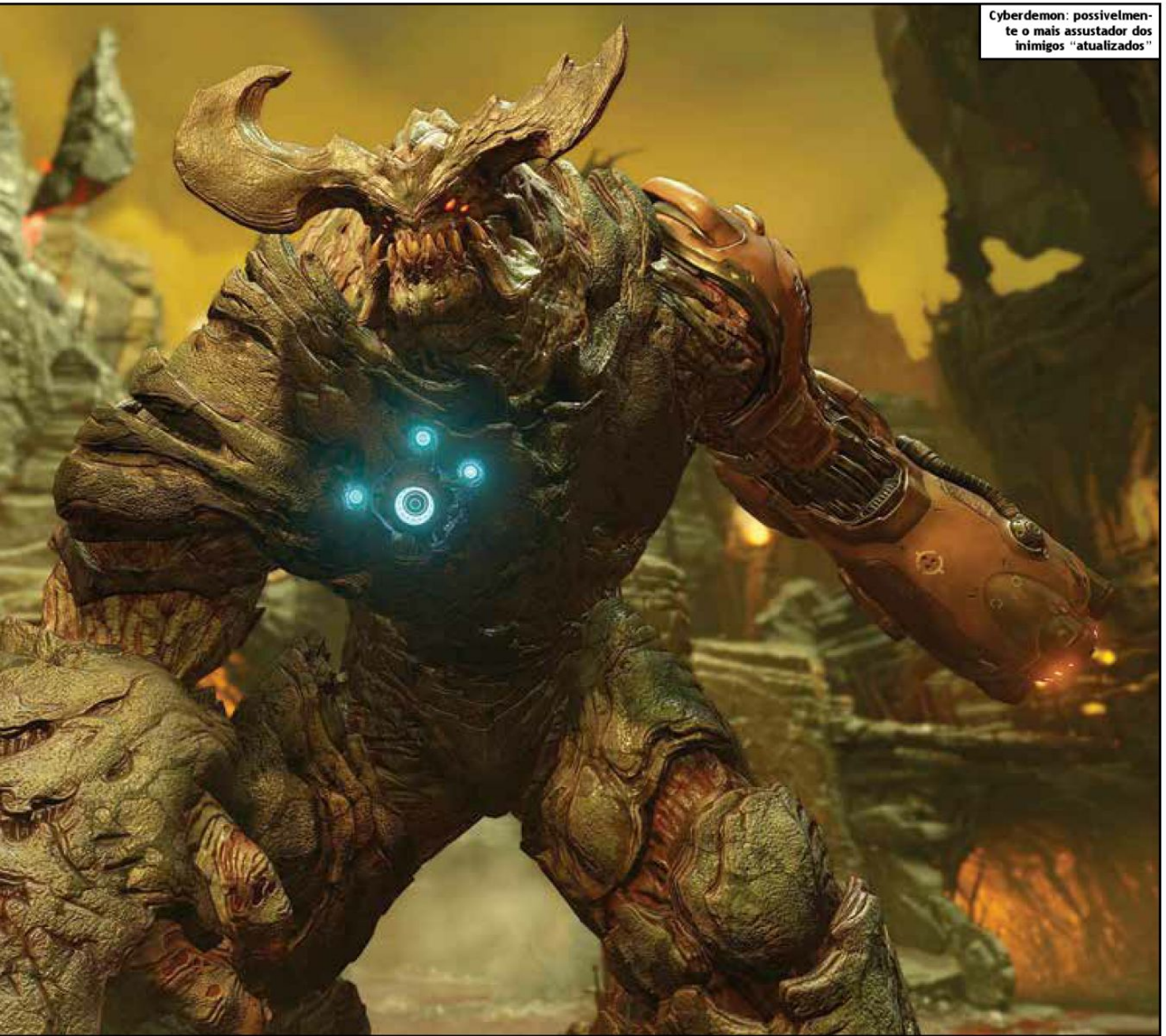
Precisa de motivo especial para atirar neles com tudo que estiver à mão?

A ideia básica é que você é um fuzileiro espacial a serviço da Union Aerospace Corporation (UAC), um complexo militar que está realizando experiências de teletransporte entre as duas luas de Marte. A experiência dá errado e muitas criaturas começam a atravessar o portal dizimando a tripulação, até que apenas o jogador sobreviva. Entendeu agora porque a trama não é o foco do jogo?

Só pra lembrar: enredo do jogo original não era contado durante a aventura, apenas no manual/encarte do game.

A trama é tão dispensável que os produ-

Cyberdemon: possivelmente o mais assustador dos inimigos "atualizados"



tores sequer alardearam sobre ela durante a divulgação do game. Acreditamos que a razão para isso é que o enredo de *Doom* sempre entrou naquele limite da ficção científica que não dá pra ser levado a sério. Ainda assim, a campanha de *Doom* terá cerca de 13 horas de duração e estamos muitíssimo curiosos para ver como a produtora vai utilizar todas essas horas sem uma trama envolvente.

UM JOGO BEM HEAVY METAL

Apesar de ser um FPS, *Doom* é muito diferente de outros jogos do gênero, especialmente *Call of Duty* e *Battlefield*. Imagine que se esses jogos fossem estilos musicais:



“Este é um jogo novo, praticamente reiniciamos o projeto. Sentimos que ele não estava indo para a direção certa, não era o que queríamos para *Doom*”

Marty Stratton

Call of Duty seria como uma orquestra sinfônica em que tudo é perfeitamente ensaiado, que se ajusta harmoniosamente; *Doom* por sua vez seria como o heavy metal bem sujo, pesado, demoníaco e barulhento. A sensação de bagunça se intensifica graças aos cenários repletos de ossos e pentagramas.

Mas não basta ter uma ambientação única, para se afastar de vez de outros jogos do gênero, é preciso uma jogabilidade diferenciada. Para se dar bem em *Doom*, é bom você esquecer tudo o que aprendeu com *Call of Duty* e *Gears of War*, ou seja, esqueça estratégias e combates baseados em coberturas. A ideia é encarnar o

Baron of Hell vai dar trabalho para ser morto: garantir munição de sobra!



próprio Rambo e sair atirando em qualquer coisa que atravessasse seu caminho.

Nesse sentido, *Doom* é um jogo simplório, mas há uma boa razão para ele ser assim: nos anos 1990 não havia tecnologia suficiente para criar sistemas complexos de jogabilidade, então você apenas explorava os corredores e matava os inimigos. Hoje em dia, os produtores poderiam criar sistemas de coberturas ou até de implantar elementos de stealth. Sabe por que eles não farão isso? Simplesmente porque não tem nada a ver com *Doom*.

“Estamos sempre lutando contra o número de inimigos que podemos colocar na tela, mas acredito que os fãs terão aqueles momentos de se surpreender com o número de inimigos nos cenários”, revelou

Stratton. “Além disso, temos o SnapMap que permite que o jogador configure seu próprio conjunto de peças. Temos pessoas na equipe que gostam de explodir barris. Então, eles criam SnapMaps repletos de armadilhas com barris e eles mesmos tentam atrair demônios para suas armadilhas. Depois atiram nos barris só para ver os demônios explodirem.”

NÃO VEM QUERER INVENTAR...

Para os jogadores que curtem inventar firulas e estratégias furtivas, podem tirar o cavalinho da chuva, pois só existe uma maneira de jogar *Doom*: matando os demônios. Faça o que quiser, mas para ter sucesso nas fases é essencial despertar o genocida dentro de você.

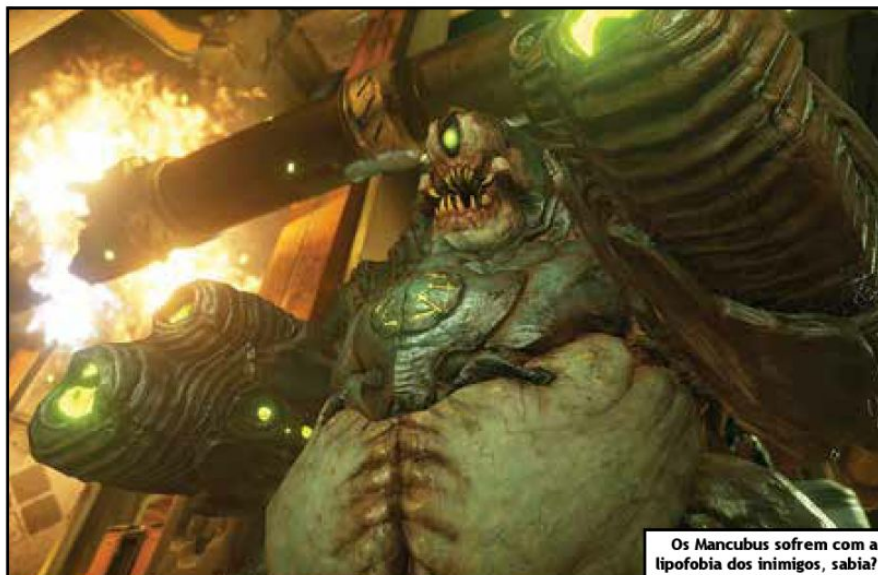
Felizmente, há formas divertidamente mirabolantes de se fazer isso. Você pode sair metralhando os demônios, cortá-los aos pedaços com a serra-elétrica ou ainda atrair um grupo de perseguidores até um barril explosivo e ver os corpos voarem após um tiro certeiro.

Para incentivar a matança desenfreada, os produtores limitaram a forma que se adquire energia no jogo. Se você estiver perto de morrer, o único jeito de adquirir a cura é derrubar o maior número de inimigos possível. Outros itens e armas podem ser adquiridos assim pois, além de ganhar mais energia matando inimigos, você também pode se recuperar encontrando pacotes pelos corredores.

Uma novidade interessante (e desconfia-



Os Hell Knights lembram um pouco os Aliens do filme de Ridley Scott, não lembram?



Os Mancubus sofrem com a tipofobia dos inimigos, sabia?

mos que foi apenas para manter a “sangüinolência”) é o novo sistema de execuções semelhantes à *Gears of War*: quando um inimigo leva bastante dano, o jogador pode executá-lo com um golpe devastador, garantindo muito sangue espalhado e vísceras saltando na tela.

NÃO É PRA LEVAR A SÉRIO

Temos aqui um arsenal bastante variado e os jogadores poderão trocar as armas rapidamente. Além de “peças” novinhas em folha, os jogadores podem contar com o retorno de algumas armas clássicas, como a Super-Shotgun e a BFG 9000. Além delas, teremos armamento manual como a serra-elétrica capaz de cortar os demônios em duas partes. A iD Software não esconde a

Temos aqui um arsenal bastante variado. Além de “peças” novinhas em folha, os jogadores podem contar com o retorno de algumas armas clássicas, como a Super-Shotgun e a BFG 9000

intenção de entregar um grande fanservice com este lançamento.

“Usamos essa frase o tempo todo: ‘não se leve tão a sério!’ Eu trabalhei em *Doom 3*, adorei o jogo, mas ele se leva a sério demais. *Doom I e II* são mais extravagantes, são cômicos, são quase juvenis em sua abordagem. Isso é definitivamente a nossa inspiração para este novo game”, decreta Stratton, incisivo.

O jogo é uma ode ao original, apresentando criaturas redesenhadas, como os demônios Revenant, Mancubus e o Cyberdemon. Além dos demônios e da jogabilidade, outro elemento que vai agradar os antigos fãs de *Doom* são os cenários cheios de ossos, as cenas intensas e a paleta de cores inspirada no primeiro game. O combate é rápido e rasteiro, com foco em correr e atirar por corredores escuros e



Cacodemon, Mancubus, Revenants: pode vir todo mundo, eu não temo ninguém!

escabrosos. É como se você fosse Bruce Lee com uma espingarda andando de skate enquanto detona hordas de demônios.

“Este é um jogo completamente novo, praticamente reiniciamos o projeto entre 2012 e 2013. Sentimos que o projeto não estava indo para a direção certa pois, apesar de ser um bom game, não era o que queríamos para a marca *Doom*. A Bethesda ofereceu seu suporte, eles nos incentivaram a fazer o jogo que os fãs esperavam e o que queríamos fazer. Daí sentamos e decidimos o tipo de game que queríamos fazer. E foi aí que chegamos até aqui”, comemora o diretor de criação.

FOCO MAIOR NO MULTIPLAYER

Ao contrário do que se esperava, *Doom* parece ser mais voltado para o multiplayer do que na experiência singleplayer. Até o momento, a iD Software confirmou três modos de jogo: Domination, Freeze Tag e Clan Arena. Neste último, um dos jogadores recebe um power-up no início da partida, que o transforma em um demônio dotado de habilidades especiais para desequilibrar os combates a favor de seu próprio time. Outra adição interessante para o modo multiplayer é o Snap Map, um

editor de mapas que permite aos jogadores criarem suas próprias fases e compartilharem online. No lançamento, teremos nove mapas disponíveis, mas os desenvolvedores já prometeram mais pacotes de tempos em tempos.

“Sinto que *Doom* tem uma qualidade atemporal. As pessoas ainda gostam de jogá-lo, elas estão procurando apenas essas experiências puramente divertidas. E é exatamente isso que estamos tentando entregar”, diz Stratton.

Quem perdeu horas jogando *Quake* deve saber como a iD Software se preocupa com as partidas online e com o fator diversão, tanto que outra equipe do estúdio foi designada exclusivamente para pesquisar o assunto e garantir uma experiência de respeito. Além disso, a iD Software trabalha em parceria com a Certain Affinity, os mesmos caras responsáveis pelos modos online de *Call of Duty Ghosts* e *Halo: Master Chief Collection*.

Quanto aos aspectos técnicos, a Bethesda quer reforçar aquele sentimento de que, apesar de ser um jogo antigo, a tecnologia não é. Billy Khan, programador principal do projeto, disse que a engine idTech 6 vai surpreender positivamente os

jogadores mais exigentes. “Queremos que os jogadores pensem como é que *Doom* e os jogos idTech 6 são tão espantosos visualmente a 60 fotogramas por segundo e 1080p em todas as plataformas, quando outros jogos nem conseguem um aspecto similar a 30 fotogramas por segundo”.

O LEMA LÁ NO SERVIÇO

“Um dos nossos ditados no escritório é ‘A melhor ideia vence’. Se alguém da equipe tem uma boa ideia, não importa de onde vem, ou de qual departamento vem, se ela se encaixa no projeto, nós vamos usá-la!”, defede Stratton.

Doom está de volta, isso é motivo de alegria. Pelo que a iD Software mostrou até agora, tem tudo para ser um dos melhores do ano — especialmente graças ao clima descontraído. Enquanto aguardamos a versão final, nossa imaginação viaja tentando entender o que o diretor de criação Hugo Martin quis dizer quando afirmou que a inspiração para *Doom* é o rock’n’roll. Seja o que for, nós gostamos! 🎮



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: iD Software | Editora: Bethesda | Lançamento: Maio/2016



PLANTS vs. ZOMBIES GW2



PS4 XBOX ONE

[/WOGamesBR](#) [/es.br](#) [@WOGamesBR](#) [@_estrasl](#)

10

REQUER CONEXÃO CONSTANTE COM A INTERNET

© 2016 Electronic Arts Inc. EA, o logotipo EA, PopCap, e Plants vs. Zombies são marcas comerciais da Electronic Arts Inc.

PopCap EA

MINHA VIDA LÁ NO INFERNO

O início dos anos 1990 marcou o pioneirismo dos FPS com a trinca formada por *Doom*, *Quake* e *Wolfenstein*. Nós vivemos aquela época e vamos contar um pouco o outro lado da história para entender como tudo começou

Eu era apenas um jovem mancebo do alto de meus nove anos de idade quando algo de verdadeiramente profano me atingiu após aquela fatídica aula de IPD, no início dos anos 1990. Não, eu não fui molestado pelo professor e, caso você não saiba, IPD (Inicição em Processamento de Dados) era o que se ensinava sobre computadores numa era pré-internet. Sim, houve uma segunda Idade Média neste mundo moderno sem acesso à rede mundial dos computadores (será que alguém ainda usa esta expressão?).

Os computadores da época meras máquinas de escrever com aquela ferramenta de desenhar, campos minados e *Paciência Spider* (desculpe, LucasArts, meu intelecto não me permitia desenvolver seus avançados point'n'clicks naqueles tempos). Mas, voltemos à profanidade...

Foi mais ou menos assim: o professor, depois da aula e após grande parte dos alunos ter ido embora, voltou-se para o grupo de aficionados por tecnologia (não existia o termo geek então) e soltou algo do tipo “querem ver algo muito assustador?” Como eu já era uma criança acostumada ao “assustador” — afinal, Freddy Krueger e Jason Voorhees já eram “camaradas” — é claro que fiquei por lá. E o que esse mesmo professor (cujo nome prefiro emitir por motivos legais) nos mostrou mudaria para sempre nossas vidas pueris e insignificantes: *Doom*. Sim, ele próprio!

Wolfenstein já fazia parte de minha vida

quando *Doom* surgiu, mas o baque foi tão maior que nunca consegui apontar de forma precisa o porquê. Talvez tenham sido os monstros, talvez a trilha sonora ou talvez até mesmo as simbologias supostamente satânicas espalhadas por aquelas bases militares tão estranhas, porém tão próximas. Eu era alguém acostumado à ficção científica e ao terror dos anos 1970/80 — era como se *Fuga de Nova York*, *O Enigma de Outro Mundo*, *O Exorcista* e *Rambo* digladiassem pelo melhor lugar no inferno.

GAMER JÁ NASCE GAMER

Videogame era algo inerente à minha existência e meu primeiro contato com o grotesco diante da TV já havia acontecido. *Splatterhouse 2* sucumbiu tal processo. Porém, *Doom* me parecia algo proibido, algo que eu não deveria estar vendo, jogando e nem fazendo parte. Caminhar por aqueles corredores claustrofóbicos embalado pelo meu primeiro contato com a música industrial poderia causar efeitos permanentes em minha vida. Tenho nessas memórias algo muito terno e é realmente difícil explicar a importância disso sem parecer um sociopata.

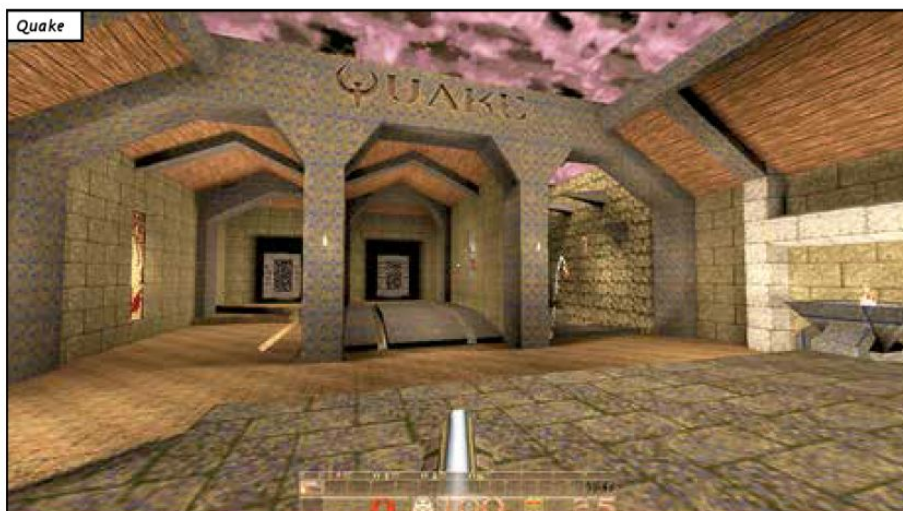
Mas, verdade seja dita: lá pela primeira metade dos anos 1990, só se falava em *Doom*. Havia aqueles que falavam do compartilhamento livre de arquivos, de algum parente distante enviando fases secretas de *Doom*; outros confabulavam sobre quem era o estrênuo personagem controlável —

alguém cuja alma havia sido vendida para o diabo e esse era o preço a ser pago; ou aqueles mais malucos, realizadores de grandes feitos, como terminar o jogo só com a (inesquecível) serra elétrica amarela (homenagem maravilhosa à arma de escolha do maníaco Leatherface). Para o bem ou para o mal, *Doom* estava em todo lugar. E eu, como devorador assíduo de revistas sobre videogames e computador desde aquela época, estava inserido nessa febre tão sombria quanto as velas nos pentagramas invertidos daqueles corredores.

Tendo minha vida em retrospecto, mais de 15 anos após ter sido acometido por *Doom* pela primeira vez, é impressionante sentir as escaras deixadas. Não em mim, mas na indústria. Apesar de ter sido *Quake* quem estabeleceu os fundamentos de todo e qualquer FPS até os dias de hoje e ter sido *Wolfenstein* o primogênito, foi *Doom* quem colocou, de fato, o jogo de tiro em primeira pessoa nos holofotes.

E pensar que isso veio na forma de algo extremamente satânico, repleto de simbologias, carnificina e dificuldade extenuante, só torna o fato ainda mais especial. Afável, diria. No DNA de todo e qualquer FPS, reside aquela carabina de cano duplo no centro da tela — do momento do disparo até o final do ato de recarregar, e nenhum único pixel ou polígono a menos.

As revistas da época indicavam: aquelas criaturas chifrudas, peludas e arremessadoras de bolas de fogo se chamavam Imp.





Mas, para mim, eram apenas diabos dos mais horrorosos. E o mais incrível era pensar como aqueles diabos seriam insignificantes perante outras criaturas que surgiriam com a evolução das fases.

A censura pegou pesado com *Doom*, e não por menos, pois não havia nada como aquilo na época. Claro que os tentáculos arditos do grotesco já haviam atingido os computadores e videogames, mas nunca de forma tão próxima e tão pessoal. Mas era tão evidente e óbvio discernir ficção e realidade quanto um filme de Alfred Hitchcock e qualquer *Sexta-Feira 13*.

Associações a assassinatos em diversos locais do mundo eram feitas à apoteótica obra da iD Software — inclusive uma das maiores na história da civilização moderna, a de Columbine. A história de luta pela desassociação de videogames à violência de quem os joga é tão antiga quanto a existência dos jogos eletrônicos em si, mas *Doom* continuou a ser associado a tais eventos por tantos e tantos anos após seu lançamento, e não só quanto ao grafismo de seus cenários, mas também quanto



Trent Reznor e a referência ao Nine Inch Nails nas caixas de munição da lendária Nail Gun

à simbologia empregada. Humanoides chifrudos com patas de bode caminhavam lado a lado a massas disformes de carne flutuantes — associações imediatas a tantos demônios e criaturas fantásticas de diversas culturas, folclores e religiões ao redor do mundo.

Aparelhar tais inimigos a figuras ditas como nefastas era fácil, tanto para um garoto de 10 anos quanto para um fanático religioso constituidor de família. Lidar com tais questões tornou-se inerente à mídia na qual se inseria, e o mundo continuou a existir mesmo após *Doom*, para a total surpresa e incredulidade de uma bela porção de “religiosos” ao redor do mundo.

TRENT REZTOR E A MALDIÇÃO

Por mais que o lendário compositor Bobby Prince seja o fornicador original dos efeitos especiais e trilhas sonoras bélicas e demoníacas, a real ambientação concebida para um jogo de tiro em primeira pessoa com elementos de terror se deve a um sujeito prodígio. Fãs do industrial moderno pós-Ministry e Skinny Puppy têm em Trent Reznor uma figura emblemática, messiânica até.

O homem por trás da banda de um homem só, Nine Inch Nails, é o compositor da trilha sonora do primeiro *Quake* e esse fato parece não ser tão difundido quanto deveria ter sido. Aqueles espetaculares ambientes góticos, cinzentos e habitados por todo tipo de criatura horrível não seriam os mesmos sem uma trilha sonora condizente.

Toda experiência conferida por álbuns do calibre de *Downward Spiral* e *Broken* podem ser encontradas nas faixas que compõem a horripilantemente macabra, enquanto explosiva e poderosa, trilha sonora de *Quake*.

E não bastassem as caixas de munição da simbólica Nail Gun trazerem os dizeres “NIN” nas laterais, Reznor em pessoal é exímio jogador de *Quake*, em especial da segunda iteração. Dizem que o ganhador do Oscar hoje em dia só joga tão bem *Halo* por conta de todas as horas dispensadas em *Quake*. Faz sentido. 🎮



RETOMADA DO PLANETA TERRA

Jogamos o novo *Xcom* por dezenas de horas até ficarmos exaustos: confira as principais novidades, a nova narrativa e a fórmula magistral que o estúdio americano Firaxis encontrou para reinventar por completo o gameplay desta série



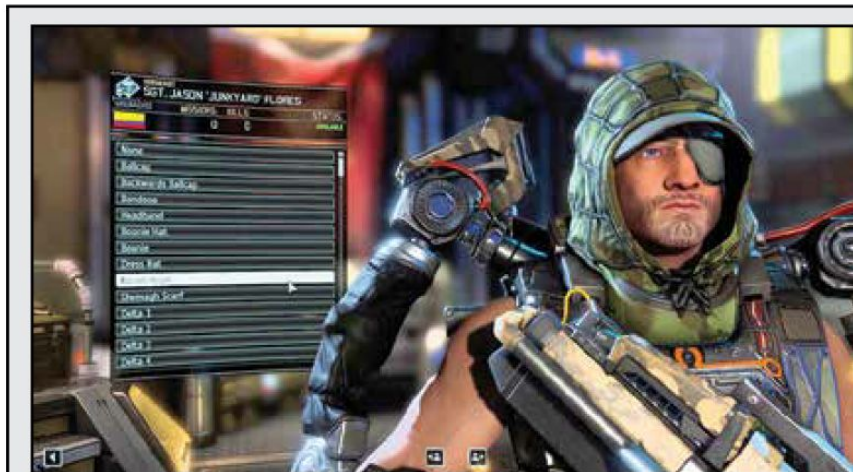
Após o sucesso de *Xcom: Enemy Unknown* (2012), era natural que uma sequência nos planos da publisher americana 2K. Mas a série clássica carregava uma maldição que a afundou no esquecimento e não podia ser repetida: ser “mais do mesmo” e acabar por afastar velhos e novos fãs. Em uma reviravolta genial, a equipe por trás do segundo título usou dados reais de gameplay do primeiro título para dar o pontapé no roteiro que guiaria *Xcom 2*.

Após conferir dados dos jogadores de *Enemy Unknown*, eles constataram que a grande maioria não conseguiu defender o planeta na primeira tentativa. Com essa informação em mãos, a equipe decidiu por tornar à derrota canônica. Ou seja, tudo que aconteceu em sua campanha vitoriosa foi apagada e a raça humana foi subjugada – vale lembrar que a expansão *Enemy Within* também deixou de existir oficialmente.

REALITY SHOW DE REFORMAS

Passam-se 20 anos dos eventos do primeiro título: uma resistência à dominação alien é formada e o jogador volta ao papel do comandante que havia sido capturado. Deixando de ser uma força de elite contra a invasão, agora você está no comando de um exército guerrilheiro, que precisa expandir sua influência pelo mundo e expulsar os invasores.

Muitos talvez se perguntem como é possível comparar o game com um reality show de reformas. Para quem conhece o formato, ele é bem simples: uma família ganha do programa uma reforma completa da casa, mas não podem ficar nela e viajam enquanto as obras acontecem. Ao final, elas retornam às suas velhas casas,



COMO MONTAR SEU ESQUADRÃO

Uma das novidades mais badaladas de *Xcom 2* está em seu sistema de customização de soldados, mais robusto do que o de seu antecessor. Para quem já incluía amigos, familiares ou até rostos conhecidos em *Enemy Unknown*, a sequência permite que salve cada modelo para usar em suas campanhas. Agora você pode colocar aquela pessoa que detesta como isca de alienígena em cada rodada – ou passar vergonha vendo-a tornar-se imbatível!

Também é possível exportar seu time em um arquivo e disponibilizá-lo na rede para que outros jogadores possam inclui-los em sua equipe – e vice-versa. Além disso, novas opções ficam disponíveis após avançar algumas patentes. No entanto, as mudanças ficam salvas, permitindo que use o soldado com todas as customizações avançadas escolhidas em uma outra campanha, mas não podendo alterar até que determinado soldado alcance novamente a patente anterior.

mas ela não é mais a mesma. E foi exatamente assim que me senti após algumas horas de jogo, principalmente depois de exatas 100 horas em *Enemy Unknown*.

A MUDANÇA DOS PILARES

Os elementos primários da franquia permanecem: um mapa estratégico com eventos, construção e evolução da base, além de batalhas por turno com esquadrões. Mas todos esses pilares funcionam

de maneira diferente do que vimos na primeira edição, apesar de se integrem perfeitamente ao novo cenário.

O elemento que sofreu a maior mudança narrativa foi a administração da base, mesmo que tenha recebido alterações significativas. Agora uma base móvel aérea, a Avenger é a HQ do novo *Xcom*.

Com ela você viaja pelo globo entrando em contato com as células de resistência espalhadas pelo mundo.



A trama é ambientada 20 anos após os eventos do primeiro jogo

LINHA CRONOLÓGICA DOS LANÇAMENTOS ANTERIORES

UFO: ENEMY UNKNOWN (PC, PS, 1994) □

Também chamado de *Xcom: UFO Defense*, o título criado por Julian Gollop trouxe a unidade secreta de combate à invasão alienígena pela primeira vez. O sucesso das mecânicas introduzidas no game, como as diferentes mecânicas que desafiavam os jogadores com decisões a longo e curto prazo tornaram-na um grande sucesso.



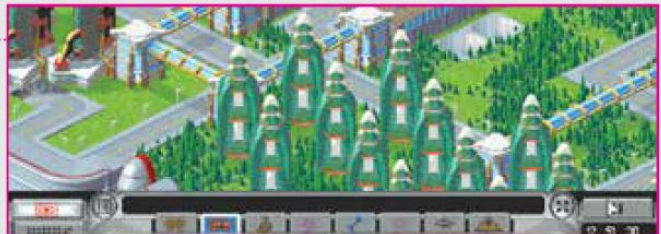
XCOM: TERROR FROM THE DEEP (3DO, PC, PS, 1995) □

Ambientado 40 anos após os eventos do jogo original, a invasão alienígena começa no fundo do oceano, fazendo com que a organização se reerguesse para combater a nova ameaça. O game em si não contou com muitas inovações, mas adicionou combate corpo-a-corpo, algo reaproveitado na nova sequência.



XCOM: APOCALYPSE (PC, 1997) □

Diferente dos anteriores, *Apocalypse* trocou a defesa do planeta inteiro por apenas uma cidade, porém, além dos alienígenas, também coloca você para confrontar outras forças internas que podem se tornar inimigas, caso a organização não atendesse suas demandas. Inclui a opção de combates em tempo real.



XCOM: INTERCEPTOR (PC, 1998) □

Espécie de "prequel" do antecessor, em *Interceptor* o grupo Xcom vai ao espaço e mistura elementos de simuladores de negócios, combates espaciais e, claro, estratégia. A grande mudança vai para o foco dos combates, que agora acontecem entre naves espaciais.



XCOM: FIRST ALIEN INVASION (PC, 1999) □

Usando conceitos de jogo multiplayer por e-mail, *First Alien Invasion* apresentava o cenário do primeiro game para promover combates táticos entre os jogadores.



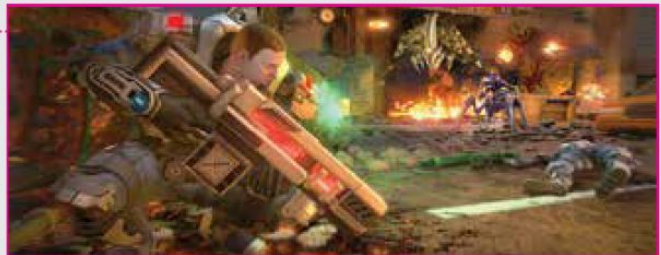
XCOM: ENFORCER (PC, 2001) □

O único título da franquia a não seguir a linha temporal da série, sendo na verdade um spin-off. Diferente dos outros jogos, a estratégia foi abandonada, tornando-se um jogo de ação em terceira pessoa desenvolvido no Unreal Engine.



XCOM: ENEMY UNKNOWN (PC, PS3, X360, 2012) □

O título praticamente recriou a primeira edição da série, atualizando seus gráficos e gameplay para os dias atuais. Além disso, começou uma linha narrativa com personagens, como o oficial Bradford e a dra. Vahlen. Foi um sucesso de público e crítica, recebendo a expansão *Enemy Within* em 2013, com uma facção humana que se opunha aos métodos do grupo Xcom para encarar a ameaça.



XCOM: BUREAU DECLASSIFIED (PC, PS3, X360, 2013) □

Acontecendo algumas décadas antes da invasão alienígena, tornando-o uma "prequel" de *Enemy Unknown*, o título ficou em produção durante seis anos sob diversos nomes e estilos, parando na ação em terceira pessoa com elementos táticos em esquadrão.



Em seu interior, poucas coisas mudam: ainda deverá atribuir pesquisas, construir novas estruturas e administrar as armas e habilidades de seus comandados. Uma das maiores mudanças está na administração da equipe de engenharia, que agora pode ser designada para conferir mais bônus a estruturas já existentes – por exemplo, um engenheiro em um gerador de energia aumenta sua capacidade energética –, entre outras funções.

A PEGADA DA NOVA MECÂNICA

Já o mapa estratégico traz as maiores mudanças, tanto na perspectiva de narrativa quanto de gameplay. Enquanto no primeiro o objetivo era monitorar e retaliar a invasão alienígena, agora o mapa ganhou inúmeras possibilidades. Os principais objetivos estão em contatar o máximo de regiões para aumentar seus ganhos, além de localizar bases aliens que trabalham no Projeto Avatar, evento que pode encerrar sua campanha com uma sonora derrota.

A grande pegada dessa mecânica fica no enorme número de opções disponíveis em relação ao tempo disponível. Todas as opções de exploração no mapa requerem tempo para serem desbloqueadas, no entanto, a ameaça do Projeto Avatar obriga você a priorizar quais dessas opções deve correr atrás. O estúdio Firaxis ainda dificulta nossa tarefa, tornando quase todas as alternativas viáveis e boas ideias, mas impossibilitando de aproveitar todas.

NÃO É “MAIS DO MESMO”

Dentre todas as mudanças, os embates foram a que mais nos deixaram intrigados. Em princípio, pareciam um pouco “mais



A COMUNIDADE DE MODS

Mover a comunidade foi uma das grandes conquistas dessa nova edição. Vendo o sucesso de mods como *Long War* na primeira versão, a Firaxis facilitou o trabalho dos modders desde o lançamento. Pouco mais de um mês após o jogo chegar ao mercado já era possível conferir uma grande quantidade de itens de customização e até mesmo uma modificação que remove as pausas longas.

Um dos que mais nos chamou a atenção é um projeto que pretende adicionar vozes de todas as nacionalidades que não foram inclusas no título original. Seu nome é International Voices Pack Project. Por ora existem apenas vozes em russo e polonês, mas no momento procura dubladores para incluir idiomas como o chinês, coreano, grego e também o português, tanto o de Portugal quanto o do Brasil!

do mesmo”, porém, após algumas horas e diversas missões, chegamos à conclusão de que não podíamos estar mais enganados. Logo de cara, os mapas agora gerados “proceduralmente” já tornam cada investida diferente, independente do cenário.

O que vira a mesa é a nova mecânica de furtividade e o contador de tempo em alguns estágios e adaptar-se leva um certo

tempo – e frustração –, mesmo para aqueles já familiarizados com a franquia.

Ao mesmo tempo em que a proposta de ajustar o seu time para a perfeita emboscada é tentadora, ser obrigado a cumprir um prazo impede o jogador de usar turnos livremente para elaborar a armadilha perfeita. Toda aquela familiaridade inicial com seu antecessor some após algumas horas de jogo.

TEM MUITOS BUGS AINDA

Apesar das novidades que abalam a estrutura da sequência, o título ainda sofre de problemas que vieram de seu antecessor. Entre eles, uma quantidade incômoda de bugs, principalmente em algumas sequências de vídeo, com personagens e armas atravessando paredes ou uma ocasional lentidão quando um personagem atira, por exemplo.

Algumas sequências de vídeos causadas pelas habilidades adquiridas também tomam mais tempo do que deveriam e atrapalham o ritmo. 🐛



Plataforma: PC | Estúdio: Firaxis | Editora: 2K Games | Lançamento: Fevereiro/2016

INCRÍVEL SAGA DE SHENMUE

Foram quase 15 anos de espera, mas finalmente a continuação da saga de *Shenmue* saiu dos ostracismo e entrou em processo de desenvolvimento capitaneado pelo gênio de Yu Suzuki – com a ajuda dos próprios fãs!



Já fazem alguns anos que a história se repetia: sempre nos meses que antecediam a E3, trolls deliberadamente faziam montagens que sugeriam o retorno de uma franquia esquecida, enquanto os fãs se apegavam a qualquer fagulha que pudesse fortalecer a chama da esperança. A E3 terminava, nada de anúncio oficial e o ciclo recomeçava até o ano seguinte.

Aqueles que não tinham perdido a fé eram alvo de escárnio pelos fóruns mundo afora. “Não faça isso com você” e “siga com sua vida” eram alguns conselhos menos ofensivos que se poderia encontrar. De fato, não havia nenhum indício que poderia sugerir o reaparecimento do game.

E, pior, analisando o atual direcionamento da Sega, dona da licença, com seu foco em mobile e relutante em lançar jogos para consoles atuais, qualquer possibilidade parecia menos que vaga.

Em 2015, a vida seguia com seu curso

normal. E3 chegando, montagens grotescas e rumores bizarros aqui e ali. Os fãs, de certa forma, já pareciam escaldados com o mesmo desgaste, ano após ano. Eis que, sem aviso prévio, o impossível aconteceu. Não apenas aconteceu, como aconteceu três vezes e no mesmo lugar - contabilizando também a ressurreição de *The Last Guardian* e o improvável anúncio de *Final Fantasy VII Remake*. Foram 14 anos de espera e finalmente – Oh, yeah, baby! – *Shenmue* estava de volta.

Como comprovam os vídeos de reações no YouTube, houve incredulidade, gritaria e até mesmo choro de felicidade daqueles que não perderam a esperança e por tanto tempo seguiram fazendo campanha até serem ouvidos. Mas o mundo é um lugar muito diferente daquele 1999 que testemunhou o primeiro capítulo de uma saga a ser contada em muitos jogos. O que outrora era considerado à frente de seu

tempo hoje é lugar comum e nem todos viveram aquela época para entender a importância do que havia chegado às mãos dos jogadores.

AFINAL, O QUE É SHENMUE?

O termo oficial denominado ao jogo foi FREE, sigla para Full Reactive Eyes Entertainment (algo como “Entretenimento para Olhos Totalmente Reativos”) – o que, convenhamos, não quer dizer muita coisa. A ideia era evidenciar o grau de interatividade e liberdade que estava disponível dos jogadores. Hoje, o mais próximo dessa definição é o que conhecemos por jogos de mundo aberto.

Shenmue foi o pioneiro em elementos que muitos creditam erroneamente terem sido feitos pela primeira vez em *Grand Theft Auto III*, como os ciclos de dia e noite e o clima dinâmico, cunhado como Magic Weather. Mesmo assim, quando



pensamos em jogos de mundo aberto, a primeira ideia que nos vem à mente é a existência de um mapa gigante e incontáveis side-quests disponíveis além da história principal. Embora considerada enorme para a época, nem a Yokosuka de *Shenmue*, tampouco as diversas locações de *Shenmue II* fazem frente a lugares como Los Santos (*GTA V*) ou a República de Medici (*Just Cause 3*), por exemplo. No entanto, o que falta em extensão territorial sobra em riqueza de detalhes, também sem precedentes para a época.

Era a primeira vez que personagens não controlados pelo jogador (NPCs) foram individualizados, tendo suas atividades de acordo com sua profissão e atreladas à hora do jogo. Assim, todo o funcionamento da cidade, desde o comércio até horários de ônibus, acontecia de forma quase orgânica. Se por um lado a Chicago de *Watch Dogs* é vasta em território, parece sem vida diante dos engravatados bêbados que perambulam em Dobuita durante a noite.

NÃO VÁ ESPERANDO MOLEZA

Não existem side-quests ou quaisquer missões que renderão bônus ou itens. *Shenmue* favorece a exploração pela simples recompensa da descoberta. Entrar em lojas completamente desnecessárias para o avanço do jogo somente para trocar duas ou três palavras com os atendentes; Tomar um refrigerante comprado na vending machine da rua; Ir ao fliperama do bairro e gastar seu escasso dinheiro com clássicos como *Hang-On*, *Space Harrier* ou num inocente jogo de dardos; Ou — por que não? — entrar num estacionamento vazio e praticar golpes que serão muito úteis ao enfrentar caras mal-encarados.



Aliás, os combates mano a mano herdaram todo o know-how que Yu Suzuki, mentor da série, teve com *Virtua Fighter*. O sistema chamado de Free Battle permitia lutas contra vários oponentes simultâneos, com a execução de golpes tradicionais, o que não é coincidência, já que o projeto original de *Shenmue* era justamente ser um RPG de *Virtua Fighter*.

AH, OS FAMOSOS QTEs...

Se o termo FREE não pegou, o mesmo não se pode dizer dos Quick Time Events, os famosos QTEs. Embora não tenha exatamente inventado essa modalidade de gameplay, em que se deve interagir com uma cutscene através de um botão, determinando o sucesso ou fracasso da sequência, o termo definido por *Shenmue* acabou se tornando o padrão para toda a indústria. São até usados com bastante parcimônia e em eventos que fazem sentido. Mas nos anos seguintes, QTEs acabaram sendo utilizados por uma enorme variedade

de jogos, muitos de forma exagerada e desnecessária (olá, *Resident Evil 6!*), tornando-se uma praga que muitos desenvolvedores hoje deveriam evitar.

Se na época o orçamento de *Shenmue* o qualificava como um jogo AAA, hoje dificilmente entraria nessa categoria, mesmo se desenvolvido com custo equivalente. Atualmente, a definição de um título AAA se relaciona tanto com a quantidade de dinheiro envolvida (para criar e o quanto irá render) quanto ao tipo específico, sendo na maioria dos casos jogos extremamente dinâmicos, com muitas explosões, perseguições com veículos e tudo que possa se assemelhar a um blockbuster de Hollywood — *Call of Duty* ou *Uncharted*, por exemplo. *Shenmue* é diametralmente oposto: o ritmo é lento, quase reflexivo.

AVANÇANDO AOS PEDAÇOS

O pai do protagonista foi assassinado e tudo o que resta é investigar pelas ruas. Poucos terão uma pista vaga, muitos não terão ideia alguma ou somente estão com muita pressa para conversar. O game vai avançando assim, a passos delicados, embalado por uma trilha sonora que evoca a solidão e a angústia pelas quais o personagem passa. Ainda assim, a melancolia não é uma constante, interrompida pelos momentos em que os punhos resolve-



“QTE é uma técnica fundamental que permite a um grande número de jogadores participarem ativamente de um momento dramático do jogo”

Yu Suzuki

ASCENSÃO, QUEDA E RESSURREIÇÃO DE YU SUZUKI

Se o nome não lhe é reconhecível, ao menos deveria ser. Yu Suzuki está no mesmo nível que personalidades como Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima, sendo o responsável por grandes sucessos dos arcades nas décadas de 1980 e 1990.

Suzuki ingressou na Sega em 1983 como programador. Sua primeira criação foi um jogo de boxe para arcades chamado *Champion Boxing* (1984). Foi seu segundo título, no entanto, que marcou a virada na carreira do desenvolvedor: um jogo de corrida que não possuía controles tradicionais, jogado através de movimentos feitos em um gabinete que simulava uma motocicleta de verdade. *Hang-On* (1985) foi o primeiro game a lançar esse tipo de controle, pavimentando o caminho de todos os arcades que se seguiram.

Cada novo game carregava algum tipo de ineditismo para a indústria. *Space Harrier* (1985) e *After Burner* (1987) simulavam profundidade 3D, mesmo sendo totalmente em 2D. *Out Run* (1986), fruto da paixão do desenvolvedor por Ferraris, trazia pela primeira vez o conceito de não-linearidade para jogos de corrida, além oferecer ao jogador a possibilidade de escolher entre três músicas diferentes.

Tornando-se o líder do respeitado estúdio interno AM2, Suzuki foi o responsável pelo início do desenvolvimento de gráficos 3D, através das populares placas Model. Ainda que hoje pareça somente um amontoado de blocos, *Virtua Racing* (1992) foi considerado o jogo mais realista da época. Mas foi mesmo com o primeiro jogo de luta 3D da história, *Virtua Fighter* (1993), que os gráficos poligonais se tornaram realmente populares.

Nos anos seguintes, atuou como produtor em inegáveis sucessos de público como *Daytona USA* (1993) e *Virtua Cop* (1994), além das continuações de *Virtua Fighter* e do simulador incrivelmente realista *Ferrari F355 Challenge* (1999), desenvolvido em conjunto com a Scuderia italiana. Com tamanha bagagem, conseguiu sinal verde (e um cheque em branco) para desenvolver seu magnum opus, a saga *Shenmue*.



Yu Suzuki e Adam Boyes da Sony na E3 2015, ao anunciar *Shenmue III*

Com os problemas financeiros da Sega, a saída do mercado de hardware e o fracasso comercial de *Shenmue*, Suzuki teve pouco a pouco sua posição diminuída dentro da companhia. Alguns de seus projetos, como o arcade *PsyPhi* e o MMORPG *Shenmue Online*, nunca viram a luz do dia. Em 2011, após 28 anos de empresa, Yu Suzuki deixou sua posição para concentrar-se em seu próprio estúdio, Ys Net. Apesar disso, não cortou relações com a Sega, permanecendo como assessor.

A Ys Net concentrou-se basicamente em títulos mobile. A última tentativa de ressurgir a franquia foi com *Shenmue City*, um jogo social para smartphones lançado apenas no Japão, em 2010. Com a fraca receptividade, foi descontinuado um ano depois. Outros jogos foram spin-offs de *Virtua Fighter*, *Cool Champ* e *Fever Combo*, além do jogo de tiro *Gan! Gan! Pirates*.

Yu Suzuki recebeu diversos "reconhecimentos" por sua carreira, dentre os quais pode-se destacar o Hall of Fame Award, dado pela Academia de Artes e Ciências Interativas (AIAS) em 2003, e o mais recente, o Legend Award, concedido durante o Gamelab Barcelona em 2014.

Por isso, não deixou de ser constrangedor quando assistimos uma das mentes mais brilhantes da indústria na triste posição de pedir dinheiro no palco da conferência da Sony, ainda que para o mais nobre dos propósitos. -

Resta a torcida para que *Shenmue III* devolva os merecidos holofotes ao lendário desenvolvedor.

rão conflitos, QTEs pipocarão na tela ou simplesmente porque resolvemos parar pra comprar cápsulas de brinquedos até encontrarmos a miniatura de algum personagem icônico da Sega.

Aqueles que avançam pela história vão testemunhando o desenvolvimento do personagem e das relações com aqueles que o cercam, bem como a crescente sensação de ameaça, também acompanhada pela excelente trilha, até o clímax final.

O QUE DEU ERRADO, AFINAL?

Com um orçamento de produção e marketing estimado em US\$ 47 milhões (na época, chegou-se a falar em US\$ 70 milhões), *Shenmue* e sua continuação simplesmente não conseguiram vender o suficiente para cobrir os custos de desenvolvimento.

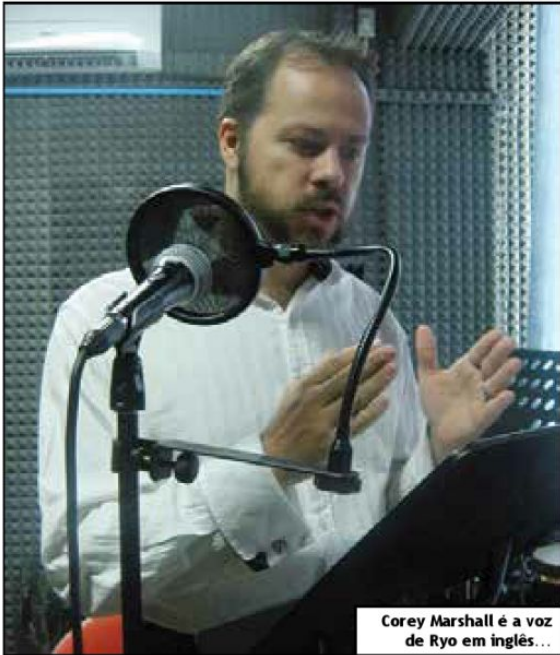
Considerando a base instalada do Dreamcast, pode-se afirmar que o jogo foi um sucesso, tornando-se o 4º maior título em vendas para o sistema. O real problema foi que não havia consoles vendidos o suficiente para atingir um grande número de jogadores. Analistas da época constataram que o retorno financeiro era impossível, e que para obter lucro era necessário que cada usuário do Dreamcast comprasse ao menos duas cópias.

Shenmue II foi lançado no Japão e na Europa dois anos após a primeira versão e não alcançou as vendas de seu antecessor, já refletindo a descontinuidade da plataforma anunciada pela Sega meses antes do lançamento.

Nos EUA, a versão para DC nunca viu a luz do dia, já que um acordo com a Microsoft garantiu os direitos de publicação com exclusividade para o Xbox original.

Jamais saberemos se foi um bom acordo para a Sega, mas o fato é que, com uma base instalada ainda inferior ao Dreamcast na época do lançamento e sem a garantia de um público-alvo semelhante, o jogo naufragou sem atingir nem ao menos a metade das vendas do primeiro título.

O fracasso determinou o longo ostracismo da franquia nos anos seguintes. Em 2004, houve um ensaio de seu retorno com o anúncio de *Shenmue Online*, um MMORPG desenvolvido em conjunto com uma desenvolvedora chinesa, mas o projeto nunca saiu do papel. Em 2012, rumores circularam afirmando que o primeiro jogo seria relançado em HD para X360 e PS3, mas o fato nunca se confirmou. A última lembrança da série foi uma aparição do protagonista Ryo Hazuki no cartunesco jogo de corrida *Sonic & All-Stars Racing Transformed*, como DLC na versão para PC.



Corey Marshall é a voz de Ryo em inglês...



... Enquanto Masaya Matsukaze faz a voz original em japonês

KICKSTARTER E AS POLÊMICAS

Após o frenesi que se seguiu ao fatídico anúncio, com explosão de tráfego no Kickstarter, arrecadação de US\$ 1 milhão mais rápido do que qualquer outro jogo e meta atingida em menos de 8 horas, estabelecendo outro recorde para a categoria de games, começaram a surgir algumas desconfianças sobre o projeto.

Adam Boyes, VP de Relações Públicas da Sony, disse em entrevistas que a empresa ajudaria a empreitada de Yu Suzuki. A partir de então, levantaram-se dúvidas se o projeto não era apenas um meio de levantar atenção para a franquia, para que a Sony assumisse a responsabilidade do financiamento do jogo, com toda a renda arrecadada sendo transferida para a empresa.

Outro problema foi a maneira atabalhoada com que o projeto foi conduzido. Campanhas do Kickstarter geralmente são realizadas de uma forma que provoque

engajamento do público, sendo constantemente atualizados com novos “tiers” (adição de novas funcionalidades quando a arrecadação atinge um determinado patamar), recompensas variadas e uma constante comunicação com os apoiadores (conhecidos como “backers”).

A empresa responsável por conduzir a campanha de *Shenmue III*, Awesome Japan, claramente não tinha experiência com esse tipo de atividade e por muitos dias deixou o projeto jogado à própria sorte, confiando apenas no burburinho gerado no lançamento. Com o erro de estratégia, apesar de já atingida a meta, as contribuições foram minguando dia a dia.

Além disso, não ficou claro como um game que custou US\$ 47 milhões há mais de uma década poderia ter a continuação viabilizada por “miseráveis” US\$ 2 milhões. Havia uma preocupação sobre a possibilidade de o terceiro game não fazer jus aos anteriores.

PERGUNTAS DOS FÂS

Diante de todos esses percalços, Suzuki veio a público para responder aos dois principais questionamentos:

1. Qual é o envolvimento da Sony no projeto?

A gigante japonesa irá prestar apoio na distribuição e marketing de *Shenmue III*, mas não no financiamento. Há acordos com outras companhias menores, mas a maior parte do orçamento virá de fato da arrecadação do Kickstarter, com 100% do dinheiro indo para a Ys Net (a empresa de Suzuki).

2. Como fazer um game com “apenas” US\$ 2 milhões?

Suzuki clarifica que o custo original dos primeiros games deu-se por limitações tecnológicas da época, como a criação de uma engine própria, pelo tempo prolongado de desenvolvimento (foi planejado originalmente para Saturn e movido posteriormente para o Dreamcast) e pela experimentação com coisas que outros games nunca haviam feito. *Shenmue III*, no entanto, é desenvolvido através do Unreal Engine 4, motor gráfico gratuito e de fácil utilização. A meta dessa vez não é quebrar paradigmas, mas apenas fazer um jogo a altura dos originais.

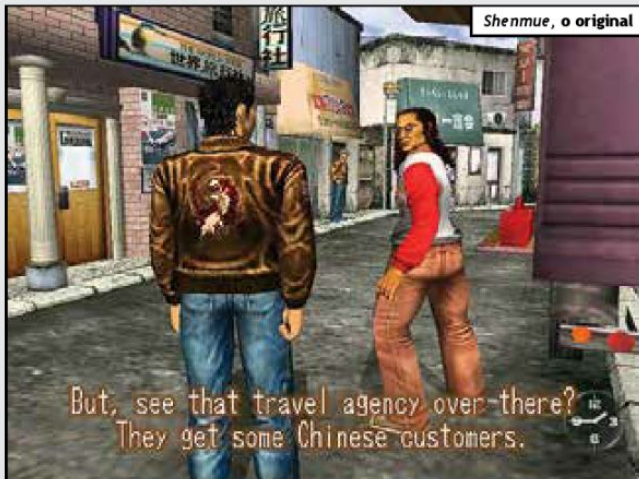
Com as críticas, a Awesome Japan procurou melhorar a divulgação, adicionando novos tiers, recompensas e procurando melhorar a comunicação com o público, fazendo até alguns streamings ao vivo com Suzuki para responder a dúvidas. O resultado, também ajudado pelo engajamento



O protagonista Ryo em cena com veículo: será bem comum para atravessar o “novo” mundo da série

RESUMO HISTÓRIA DE SHENMUE

A história completa de *Shenmue* possui um total de 11 capítulos. Yu Suzuki já afirmou que precisará de ao menos mais duas continuações após *Shenmue III* para concluir a saga. Enquanto isso, estamos com os dedos cruzados torcendo para que a Sega lance versões remasterizadas dos dois primeiros jogos e mais pessoas possam apreciar o início desta história magnífica. Para aqueles que não conhecem nada da série e ficaram curiosos com a agitação causada pelo anúncio do terceiro jogo, resumimos os principais acontecimentos de cada título:



SHENMUE

Numa fria tarde de inverno, Ryo Hazuki se vê diante do acontecimento que mudaria sua vida para sempre. Seu pai, Iwao Hazuki, foi assassinado diante de seus olhos por uma figura ameaçadora, um homem de vestes tradicionais chinesas chamado Lan Di. O vilão estava em busca do Dragon Mirror, um artefato que estava enterrado no jardim da família.

Dias depois e decidido a se vingar, Ryo vai buscar informações sobre Lan Di nos arredores de seu bairro. Quando a investigação parecia andar em círculos, Ryo recebe uma carta de um amigo de seu pai, Yuanda Zhu, sugerindo que buscasse ajuda de mestre Chen. Ao encontrar Chen e seu filho Guizhang, Ryo descobre que seu pai possuía outro artefato escondido, o Phoenix Mirror.

Chen revela que Lan Di fugiu para Hong Kong e Ryo decide partir para a China. Após descobrir o Phoenix Mirror num porão escondido embaixo do dojo (local de treino para artes marciais) da família, Ryo é atacado por Chai, um dos membros da organização criminosa Chi You Men, da qual Lan Di é o chefe. Chai tenta roubar o artefato, sem sucesso, e foge. O jovem descobre que a Chi You Men tem relações com a gangue Mad Angels e vai trabalhar no porto de Yokosuka para investigar.

Depois de algumas brigas com os membros da Mad Angels, o líder da gangue sequestra a amiga de Ryo, Nozomi. O jovem parte para salvar a moça e alia-se a Guizhang para destamantelar a gangue. No dia seguinte, Ryo partia com Guizhang para Hong Kong quando sofre um último ataque de Chai.

O capanga é derrotado, porém Guizhang termina ferido e não pode acompanhar Ryo. Chen diz ao jovem para buscar ajuda do mestre Lishao Tao assim que chegar. Ryo entra no navio e segue em direção à China, concluindo o primeiro episódio da série.

Mas a história continua...

SHENMUE II

Shenmue II compreende aos capítulos 3 a 5 da saga. O segundo capítulo foi lançado apenas em mangá e narra a acontecimentos no navio durante a viagem. O capítulo 3 inicia assim que Ryo desembarca em Hong Kong. Azarado, tem sua bolsa roubada por um menino que fingiu pedir ajuda. Ao persegui-lo, Ryo consegue reaver seus pertences, mas todo o dinheiro desapareceu. O garoto, chamado Wong, acaba ajudando-o a se localizar na cidade. Ryo também recebe ajuda de Joy, uma linda motociclista.

Ryo segue em busca do mestre Lishao Tao, sua única conexão para descobrir o paradeiro de Yuanda Zhu, o amigo de Iwao que lhe enviou uma carta tentando alertá-lo do perigo. O jovem descobre que o mestre na verdade é Xiuying Hong, uma bela e introspectiva mulher. Ela decide não ajudar Ryo, já que a única motivação dele é a vingança.

O filho de Iwao conhece Ren, o jovem líder de uma gangue, que enxerga uma oportunidade de ganhar dinheiro com o Phoenix Mirror. Decidindo ajudar Ryo, Ren descobre que Zhu está escondido na cidade de Kowloon, com medo do Chi You Men.

O quarto capítulo mostra os acontecimentos em Kowloon. Ryo e seus amigos chegam à cidade e descobrem que Zhu é mantido refém pela facção Yellow Head. Eles conseguem entrar no quartel-general da organização, mas são alvo de uma emboscada em que Joy e Wong acabam sequestrados. Ryo consegue resgatar Joy e parte, junto a Ren, para salvar Wong e Zhu em uma épica luta contra o líder da Yellow Head, Dou Niu. Ao final do confronto, Ryo avista Lan Di fugindo em um helicóptero.

A salvo, Zhu explica a Ryo que Lan Di, também movido por vingança, acredita que Iwao matou seu pai, Sunming Zhao. Indignado, Ryo esbraveja que Iwao jamais cometeria esse crime. Zhu afirma não ter certeza do que aconteceu, mas apontou o fato de que Iwao levou os dois artefatos, Phoenix e Dragon, logo após a morte de Zhao. Zhu também afirma que os dois artefatos são a chave para tesouros que levariam à ressurreição da Dinastia Qing e que Ryo deve buscar mais respostas na vila Bailu, em Guilin, para onde Lan Di também foi.

O quinto e até então último capítulo ocorre em Guilin, quando Ryo encontra Shenhua (leia-se "Shen-fa"), a garota que aparecia em seus sonhos. Ela leva Ryo até sua casa, próxima a uma grande e bela árvore chamada Shenmue. A garota explica que seu nome significa "flor da árvore Shenmue" por seus pais acreditarem que a grande árvore a protegeria pra sempre. Ambos partem para a caverna à procura do pai de Shenhua, mas tudo que encontram são uma misteriosa carta e uma espada.

Ao usar a espada e o Phoenix Mirror, dois grandes painéis representando os artefatos se abrem e o jogo termina, deixando um gancho gigante para o terceiro game e um "The story goes on" ("A história continua"), cuja conclusão poucos acreditavam que veria a luz do dia.





Lan Di, o vilão do jogo



Shenhua: que poderes sobrenaturais ela terá em Shenmue III?

dos fãs mais ardorosos, foi um aumento razoável nas contribuições. Ao final de dois meses, *Shenmue III* arrecadou mais de US\$ 6,3 milhões, com quase 70 mil apoiadores, tornando-se a maior quantia arrecadada por um jogo através do Kickstarter e o sexto maior projeto de todos tempos da plataforma de financiamento coletivo.

SHENMUE III: O QUE SABEMOS

Tendo guardado a história por 14 anos, recusando-se a contá-la em qualquer outro tipo de mídia, é natural que Yu Suzuki se mantenha em silêncio justamente agora que encontrou meios para continuar com seu grandioso projeto. Por isso, detalhes de *Shenmue III* ainda são bem escassos e tudo o que podemos fazer é juntar as peças do que foi divulgado no Kickstarter, de entrevistas dadas a portais e adicionar um pouco de especulação.

Ao final de *Shenmue II*, os protagonistas encontram-se em Bailu Village. Será natural, então, que o primeiro local de exploração seja o restante da mesma vila. De fato, as belíssimas imagens oficiais divulgadas pela Ys Net mostram exatamente as mesmas locações já visitadas ao final do segundo jogo (e parecem ficar ainda mais estonteantes quando comparadas diretamente com os gráficos do Dreamcast).

No vídeo de divulgação da campanha,

Suzuki menciona outros dois lugares: Choubu, uma vila à beira do rio Li com muitas lojas, hotéis, templos e casas, onde Ryo e Shenhua encontrarão um mestre ancião na arte marcial chinesa Nanquan; e Baisha, local em que haverá missões de infiltração baseado no Período dos Reinos Combatentes da história chinesa.

Haverá uma nova personagem chamada Niao Sun, descrita como uma sedutora mortal do clã Chi You Men, liderado pelo vilão-mor da saga, Lan Di. O retorno de nenhum outro personagem dos jogos anteriores foi confirmado, embora uma recompensa do Kickstarter, um cartão telefônico internacional, dê indícios de que pode haver conversas ou até mesmo flashbacks envolvendo personagens conhecidos.

Um dos tiers alcançados, chamado Report System, foi descrito como o sistema que afetará as ações de Shenhua de acordo com as conversas e atitudes de Ryo. Outro tier, Character Perspective System, relaciona-se como as diferentes personalidades dos personagens serão destacadas conforme a história vai avançando. Soa bastante vago, mas não existem detalhes de como vai funcionar.

Assim como o trabalho no porto de Yokosuka, haverá algum tipo de emprego para Ryo, baseado em algo que ele poderia fa-


zer num ambiente rural chinês. De acordo com Suzuki, será algo divertido tanto para novatos quanto veteranos.

Há também a promessa de grandes melhorias no sistema de lutas, rebatizado de Advanced Free Battle. Os pergaminhos que contêm os golpes poderão ser ganhos através de minigames, apostas ou comprados em lojas. Diferentemente dos primeiros jogos, não será preciso treiná-los antes de ser aplicados nas batalhas, tornando o processo todo mais dinâmico.

A VOLTA DOS QUICK TIME EVENTS

Os QTEs também devem voltar, mas dada a superutilização do recurso nos últimos anos, Suzuki estuda uma forma de torná-los diferentes. Em entrevista para o portal Red Bull Games, o desenvolvedor explica: “Acredito que [os QTEs] são uma técnica fundamental que permitem a um grande número de jogadores participarem ativamente de um momento dramático do jogo. Dito isso, eu gostaria de encarar o desafio de criar a próxima evolução dos Quick Time Events”.

Com o final de *Shenmue II* flertando levemente com o sobrenatural, é possível que conheçamos a extensão dos poderes de Shenhua e a relação com os artefatos Dragon e Phoenix Mirror. Mas isso já é 100% chute nosso.

Até o momento, só foram confirmados o retorno dos dubladores originais de Ryo Hazuki, Corey Marshall (inglês) e Masaya Matsukaze (japonês). Para os brasileiros, a ótima notícia é que haverá legendas totalmente em português. A previsão de lançamento é dezembro de 2017, no entanto, dado o histórico de jogos financiados via Kickstarter (*Mighty No. 9*, alguém?), o atraso se não é certo, é quase esperado. Uma demonstração exclusiva para apoiadores do projeto é esperada para algum momento do mesmo ano. Acaba logo, 2016! 



Participação de Ryo Hazuki em Sonic All Stars Racing Transformed



Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Ys Net | Editora: Shibusya Productions, Sony | Lançamento: 2017

CALL OF CTHULHU

▶ Flávio Ferreira

ORGULHO DE H.P. LOVECRAFT

Clássico do início do século 20 do escritor norte-americano Howard Phillips Lovecraft enfim ganha um game com toda a tecnologia atual, que promete resgatar a magia original do RPG e tirar muitas noites de sono de seus fãs

Das criações do escritor H.P. Lovecraft, o terrível Cthulhu talvez seja a mais icônica e que mais atraiu fãs desde sua primeira aparição, em 1928. Originário de um conto intitulado *O Chamado de Cthulhu*, a história do famoso personagem que simboliza o verdadeiro sentimento mais profundo de terror já foi adaptada para diversas mídias distintas, com destaque para os jogos de RPG de mesa e para um de videogames lançado em 2005, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth*.

A nova adaptação, *Call of Cthulhu: The Official Video Game*, que está em fase de desenvolvimento pela trinca de estúdios Cyanide, Frogware e Focus Home Interactive, promete captar e trazer aos jogadores todo o clima de terror imaginado por Lovecraft em seus contos originais, com versões para a geração Xbox One, PlayStation 4 e PC.

RPG DE MESA DOS BONS TEMPOS

O game será totalmente baseado no RPG de mesa de mesmo nome, com referências e cenários de acordo com as três principais eras no qual o jogo se situa.

Em primeiro lugar, teremos a versão sombria do mundo em que vivemos, mais especificamente na época dos anos 1920; A segunda era será na Inglaterra no final do século 19, por volta de 1890; E a terceira será no mundo atual, cheio de conspirações e mistérios mal resolvidos das épocas anteriores.

Os jogadores serão lançados a mistérios em acontecimentos “inocentes”, deverão



envolver segredos ocultos e aterrorizantes que, obviamente, deverão ser revelados aos poucos. O jogo deverá demonstrar como a humanidade é “fraca e irrelevante” perante as terríveis coisas nas quais está envolvida, mesmo quando os investigadores desses acontecimentos são os próprios seres humanos.

Aliás, não espere que a vitória seja fácil. Se no RPG, os personagens dificilmente têm sucesso em suas missões e quase sempre acabam morrendo de forma terrível ou completamente loucos em um sanatório, o game precisará agir da mesma forma com os jogadores.

Seria incrível se um medidor de sanidade fosse uma das variáveis para definir as ações do jogador, não é mesmo?

A TERRA DOS SONHOS

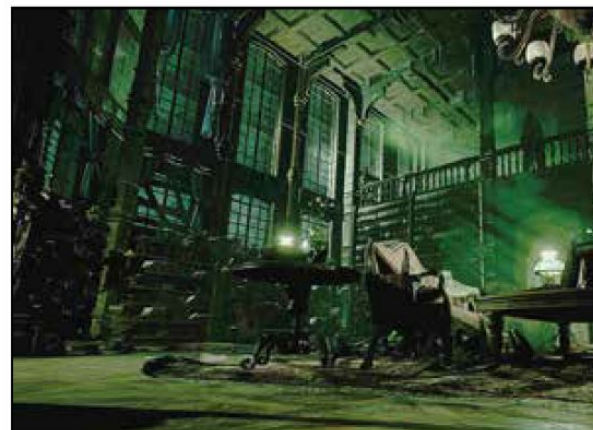
Outra coisa que precisa ser colocada em *Call of Cthulhu* é a Terra dos Sonhos, um mundo inspirado no romance *A Procura de Kadath*, onde nada acontece por acaso e tudo é além da verdade e da compreensão, sem qualquer conexão com a vida humana comum.

No RPG, a Terra dos Sonhos é acessada por sonhos planejados dos personagens ou por conexões físicas em pontos específicos da Terra. Seria uma boa ideia se o game aproveitasse esse enredo e deixasse o jogador viajar por um mundo totalmente desconexo, onde nada faz sentido, mas tudo está interligado com o mistério que acontece lá no mundo real.

Outros planetas do espaço sideral



Marca registrada de Lovecraft, os cenários sombrios são o destaque do game





H. P. Lovecraft: onde tudo começou

também podem estar acessíveis, o que seria outra referência incrível aos contos de Lovecraft. Diversas de suas criaturas e mitologias não são deste planeta, mas de alguma forma, acabaram na Terra.

Dar aos personagens oportunidade de explorar o local de origem dos seres terríveis que assolam a humanidade com certeza seria algo muito interessante.

MAS QUEM É CTHULHU?

Inicialmente representado por uma estatueta de argila como um híbrido de diversas criaturas (ser humano, dragão e octópode), Cthulhu está diretamente ligado ao “Mito dos Grandes Antigos”.

O tal mito diz que a Terra foi habitada há bilhões de anos por criaturas que vieram do espaço, antes mesmo que o planeta pudesse criar vida sozinho. Essas criaturas deram à Terra a possibilidade de gerir vida e até mesmo os seres humanos seriam uma criação deles — com o objetivo de serem seus servos, é claro.

Cthulhu seria um ser gigantesco que age como um dos líderes dessas criaturas, responsável por ressurgi-las quando as estrelas do universo estivessem devidamente alinhadas.

Sua existência é mais do que cruel: ele é representado como o medo em sua forma física palpável. Apesar de nos dias atuais

ADAPTAÇÕES FAMOSAS DE CALL OF CTHULHU



RPG DE MESA

Agraciado com muitos prêmios e fãs ao redor do mundo, o jogo interpretativo se baseia em diversos contos de H. P. Lovecraft. As tramas são inseridas no mesmo universo e acontecem em diversos períodos da história do nosso planeta, sempre com muito mistério e nível de dificuldade acima do normal. As principais características do RPG talvez sejam a grande dificuldade para ter sucesso em missões, além do nível de sanidade dos personagens, que é reduzido cada vez que o personagem encontra uma criatura terrível e influencia suas decisões ao longo da jogatina.



DARK CORNERS OF THE EARTH

Como um game do estilo survival horror produzido pela Headfirst Productions e publicado em conjunto por Bethesda, 2K Games e Ubisoft, *Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth* chamou a atenção por combinar diversos elementos famosos do videogame. Possui muita ação com um sistema muito realista de tiro em primeira pessoa, criaturas horrorizantes para enfrentar e também tem diversos momentos em que a furtividade será a principal arma do jogador. O game foi lançado em 2005 para PC e em 2006 para Xbox. É possível encontrá-lo na Steam.

estar desaparecido, existe uma espécie de culto milenar que pretende trazê-lo de volta, algo que obviamente traria o fim da humanidade.

O QUE ESPERAR NO GAME?

Com lançamento previsto para o final de 2016 ou início de 2017, pouquíssimas informações sobre o novo jogo foram reveladas. Espera-se que o clima de investigação e ocultismo estejam mais do

que presentes, além de muita escuridão e mistério em torno da missão em que os personagens estarão inseridos. Não sabemos se o game terá estilo RPG ou se será um survival horror, como o primeiro jogo digital, de uma década atrás.

Outros projetos dos estúdios responsáveis pela produção têm essa cara, já que eles respondem por grandes produções ainda obscuras como *The Testament of Sherlock Holmes*, *Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper* e *Crimes & Punishments*.

No geral, *Call of Cthulhu* tem tudo para ser um game memorável, já que possui ótimas referências e histórias e contos incríveis para se basear.

Possivelmente, deixará os jogadores com muito medo e se perguntando a todo momento se tomaram a decisão correta, mas com certeza, será muito divertido e perfeito para ser jogado naquelas noites escuras de inverno. 🎮



Call of Cthulhu: The Wasted Land foi lançado em 2011 para PC e Mobiles



Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdios:** Cyanide, Frogware | **Editores:** Focus Home Interactive | **Lançamento:** Final de 2016/início de 2017

A NOVA ERA DO CYBERPUNK

Estúdio francês criador de *The Testament of Sherlock Holmes* e *Of Orcs and Men* mergulha fundo no universo e na estética do cyberpunk com um RPG que esbanja pessimismo e “aquela” entropia tecnológica do futuro



Todo o conceito envolvendo o cyberpunk parece coisa definitivamente do passado a partir do momento em que vemos pessoas comuns enxergando através de óculos de realidade virtual, casas inteligentes e geladeira com acesso à internet. Talvez o cyberpunk não esteja morto, mas apenas uma porção restou dele: o pessimismo da pesada e as previsões drásticas envolvendo a entropia tecnológica total.

A produtora francesa Spiders fará mais uma tentativa de nos mostrar algum tipo de faceta ainda não explorada dos universos gênero com o game *Technomancer* (belo título, aliás!), que tem o tipo de tema que todos nós parecemos conhecer bem nessa era em que até relógios se conectam à internet: o mundo foi varrido por uma guerra total (a Guerra da Água), em que o jogador assume a pele do protagonista que dá nome ao jogo, que possui “habilidades no uso de poderes de magia cibernética”.

A explicação mais simples é que ele é um mutante, um tipo raro de humano capaz de se conectar com forças da natureza. Da mesma forma que isso traz uma série de poderes, pode trazer a desgraça: durante o game, é importante deixar tudo isso escondido da maioria dos habitantes.

O contexto político envolve batalhas entre os habitantes da Terra e colonos que foram morar em Marte. Após uma tragédia, os colonos ficaram completamente isolados e sem contato com nosso planeta, dominados por corporações e com poucos recursos naturais.

NEM GRANDE, NEM PEQUENA

A boa notícia é que a *Spiders* é um tipo de produtora rara hoje em dia: é uma das “médias”. Seus games estão fora do roll de títulos indie capazes de gerar alguma repercussão — e muito menos são jogos AAA com orçamentos gigantescos. A

Spiders é um meio termo entre esses dois tamanhos, e talvez por isso seu game anterior, *Bound by Flame*, um hack’n’slash com pegada de RPGs e gráficos cel-shaded, ganhou alguns fãs bem fervorosos, mas não deixou os críticos empolgados.

O bom de não ser uma Ubisoft é que ela não tem muita reputação a colocar em risco caso o game seja uma grande decepção: basta começar a produzir o próximo. É mais ou menos como as dezenas de filmes vergonhosos da fase final da carreira de Steven Seagal e do Van Damme, feitos aos montes para arrecadar uma graninha descarada no mercado de DVDs.

As artworks são bonitas, mas não espere tudo isso no gameplay...



Technomancer abandona as narrativas clássicas de RPGs medievais e parte para o futuro. Você está em Marte e é um integrante da polícia secreta de lá e precisa lidar com facções e gente da pesada que mata primeiro e questiona depois. Parece um cruzamento de ficção científica espacial com *Mad Max*, com o conto clássico envolvendo um cara com algum tipo de predestinação em uma terra devastada.

Segundo Jehanne Rousseau, CEO e co-fundadora da Spiders, todo o lance envolvendo polícias secretas “é uma inspiração direta da força destrutiva de Stálin na União Soviética da primeira metade do século passado”.

O personagem do título é um novato nessa força. Os poderes que ele possui são complementados por armaduras e armas, totalmente customizáveis, como a executiva contou ao site RPG Watch.

Aliás, se tinha um ponto onde *Bound by Flame* foi muito elogiado, ponto foi a customização insana de armas e armaduras, que ampliou o poder de atuação dos personagens e dos poderes deles. Jehanne garantiu que podemos esperar algo maior e mais polido em *Technomancer*.

GRÁFICOS QUE NINGUÉM ESPERA

Os gráficos não são o supra-sumo da beleza da nova geração, mas estão longe de fazer feio. Pelos vídeos apresentados na Gamescom do ano passado, foi possível ver uma porção de golpes em câmera lenta, soldados que utilizam poderes similares a heróis de quadrinhos e diversos combos. Como estamos em Marte, não há muita cor: é tudo cinzento e avermelhado, com algumas inovações tecnológicas.

Marte enfrenta dificuldades econômicas graves e o clima lá é meio precário. Pode ser um problema para quem busca uma revolução tecnológica completa para o século 30, mas é bom não pegar muito pesado aqui, pois o contexto futurista parece ser apenas uma desculpa para nos divertirmos com um futurismo barato. Para se ter uma ideia, o game apanha feio para Adam Jensen e seu *Deus Ex: Human Revolution*, que parece quase documental em sua ambientação do futuro.

Technomancer, por outro lado, é mais um hack'n'slash do que um game filo-



sófico. Nesse aspecto, lembra bastante *Kingdoms of Amalur*, com suas árvores de habilidade gigantes, cenários vastos e golpes baseados quase unicamente em apertar os botões no tempo certo e com a maior velocidade possível.


A Spiders promete algumas coisas frescas que serão bem-vindas, segundo o RPG Watch. Apesar do espírito slasher do protagonista, diversas missões poderão ser terminadas sem lutas. Basta usar a árvore de habilidades e encher os pontos de Carisma e outros atributos sociais para criar estratégias com aliados, além de dotes diplomáticos, e cumprir seus objetivos. Suas escolhas entre a violência e a lãbia também definem que tipo de facção vai querer se aliar com você.

Além de facções, você também terá aliados que lutam ao seu lado. Ao todo cinco poderão ser recrutados e dois ficarão com você a todo momento. Cada um

deles possui habilidades únicas e poderão ser equipados com armas diferentes.

Uma má notícia para os fãs de RPGs atuais é que o game não é de mundo aberto. Não sabemos exatamente como funcionará a navegação, mas a Spiders se limite a dizer que “será possível revisitar vários dos níveis anteriores” em certos momentos da trama.

Nós já vimos algo parecido com isso em *The Witcher 2* e tudo funcionou bem, mas muito graças ao poder narrativo da CD Projekt, que criou dúzias de personagens cativantes, um mundo sujo e crível e missões realmente empolgantes. Aliás, classificar o game como cyberpunk pode atrair a cruel concorrência com o estúdio polonês, que lançará o aguardadíssimo *Cyberpunk 2077*, o primeiro game da empresa após *The Witcher 3*.

Mas a ambição da Spiders nem chega perto de entregar um game complexo. A ideia parece entregar um jogo honesto, com suas 60 horas de diversão e uma imersão similar a qualquer jogo da série *Assassin's Creed*. 



“Todo o lance envolvendo polícias secretas é uma inspiração direta da força destrutiva de Stálin na União Soviética da primeira metade do século passado”

Jehanne Rousseau



Plataformas: PC, SP4, XO | Estúdio: Spiders | Editora: Focus Home Interactive | Lançamento: Julho/2016

THE CHURCH IN THE DARKNESS

► Paula Romano

MISTERIOSO CULTO DA SELVA

O enredo aborda a curiosa história de um culto religioso secreto que se instala nas selvas sul-americanas após ser perseguido pelas autoridades nos Estados Unidos. Mas tem muito mais coisa por trás desse enredo louco...



Jogos são perfeitos para criar mundos e histórias complexas, com diferentes tipos de desdobramentos, principalmente quando se trata de games de ação no qual o roteiro pode ser explorado de uma maneira mais aprofundada. E há muito juízo de valor nessas histórias, que coloca as suas escolhas como a chave principal para levar você por distintos caminhos.

The Church in the Darkness é mais um desses jogos com história densa. O game se passa dentro de um culto religioso nos anos 1970, chamado Collective Justice Mission, liderado por Isaac e Rebecca Walker, que pregam uma “agenda progressiva socialista”. Carismáticos e intensos, eles são taxados de radicais e são perseguidos pelo governo dos EUA.

Os mentores da tal igreja levam então a sua congregação para um lugar onde eles acreditam que podem criar sua utopia socialista: as selvas da América do Sul. Ali eles constroem a Freedom Town, um lugar onde ninguém é “forçado” a participar, mas

obviamente que, uma vez visitado o lugar, o participante será envolvido por palavras sedutoras que o farão querer saber e participar mais do culto.


LIBERDADE, AINDA QUE TARDIA

O jogador assume a pele de Vic, um ex-agente da polícia que parte para se infiltrar na Freedom Town para ver como está Alex, o filho da sua irmã, que supostamente se converteu ao culto. O gameplay funciona como uma mistura de ação e infiltração top-down em um extenso mapa aberto. O jogo oferece a liberdade de jogar como quiser, sendo possível escolher passar por todos sem ser visto por ninguém ou descer a porrada em todo mundo.

As vozes que estrelam *The Church in the Darkness* são de Ellen McLain (a GLADOS, de *Portal*) e John Patrick Lowrie (o atirador de *Team Fortress 2*), que atuam como Rebecca e Isaac Walker, respectivamente. O jogador vai absorver a história através do sistema de PA da cidade, onde os pregadores

partilham os seus dogmas e crenças. Lá há documentos e cartas espalhados ao redor do local que podem servir como pistas para descobrir a verdade sobre o culto.

Cada jogada traz elementos e cenários únicos, com diferentes personalidades e narrativa contada através da investigação e ação. O quão perigoso são os Walkers? Quem são os seus aliados e inimigos? Quão longe você vai para descobrir a verdade e salvar essas pessoas?

Com data de lançamento incerta entre 2016 e 2017, no PC, PS4 e Xbox One, *The Church in the Darkness* é um título de perspectiva isométrica no qual o jogador escolhe se quer seguir infiltrando e tentando passar despercebido, ou ir com sangue nos olhos baleando e espancando cultistas, que não hesitarão em defender a seita fundada por Isaac e Rebecca Walker. 



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Paranoid Productions | Editora: Paranoid Productions | Lançamento: 2016/2017

MUNDO DESERTO E DISTANTE

Esse é um projeto realmente ambicioso: aqui você precisa se manter vivo em um planeta estranho e deserto, pois a humanidade depende de você para sobreviver. Mas as coisas serão bem mais difíceis do que parecem...



Produzido pelo estúdio sueco Teotl para o Xbox One, *The Solus Project* é um jogo em primeira pessoa no qual você é a última esperança da humanidade e deve encontrar um local seguro para iniciar uma colônia, em um planeta distante, deserto e ameaçado por aliens. O problema é que todos os membros da sua equipe estão mortos, então, toda a carga está em cima de você.

As plantas crescem e apodrecem; o tempo muda bruscamente de um calor intenso para tempestades em segundos; o vento e a umidade são para castigar qualquer ser humano. A humanidade não tem mais um lugar para viver, a Terra foi destruída e tudo o que restou foram naves espaciais nômades, procurando por algum lugar onde possam reconstruir sua civilização.

Você assume o papel de uma espécie de salvador e nem sabe direito quais os perigos que o planeta oferece. Sendo assim, você tem que descobrir o motivo pelo qual sua nave foi destruída.

O jogo pode ser facilmente confundido com qualquer outro survival horror de ficção científica, já que sua mecânica não apresenta nenhuma novidade. No enredo, você precisa procurar por comida e água, além de se preocupar em se manter aquecido, seco e, claro, ter dormido o suficiente para o personagem não se desgastar. A diferença aqui é que, como em outros jogos do estilo, construir não é o foco. Você não está procurando por um abrigo permanente ou nada do tipo, mas é preciso estar em constante movimento, pois é um jogo de sobrevivência e, convenhamos, funciona melhor desta maneira.

EXPLORAÇÃO AO PÉ DA LETRA

Desde o começo do jogo até o ponto de impacto, você está praticamente sozinho e por conta própria. Você possui um PDA (espécie de tablet), mas a única coisa que ele fornece são informações básicas sobre o ambiente a seu redor, além de algumas sugestões de sobrevivência que, na

verdade, não funcionam como deveriam. No mais, o jogo é basicamente exploração e mais exploração. E leve “exploração” ao pé da letra mesmo, pois você tem que observar cada detalhe ao seu redor e se manter alerta o tempo todo, como faria em uma situação real.

A maior parte do tempo você passará procurando por itens que servirão para montar suprimentos melhores. Você também tem que ficar atento a mudanças repentinas de temperatura e do tempo: a qualquer momento, um tornado pode vir em sua direção.

O foco em se manter vivo se torna mais fácil, já que não há a preocupação em construir nada, como bases ou coisas desse tipo. Portanto, manter-se vivo utilizando qualquer meio possível é a única coisa com a qual você irá se preocupar. **9/10**



Plataformas: PC, XO | Estúdio: Teotl Studios | Editora: Grip Digital | Lançamento: Maio/2016

AGORA O GOBLIN TÁ BRAVO!

Elfos e anões se uniram para destruir o que consideram um inimigo comum: os goblins. Agora, Styx vai ter que se infiltrar na quase intransponíveis construções élficas para impedir que o mais maléfico dos planos se realize



Após a queda da torre Akenash, as coisas deveriam ficar em paz para o goblin especialista em infiltrações de Styx, mas não é bem assim que acontece. Na sua nova aventura, *Shards of Darkness*, que está em fase de produção pelo estúdio francês Cyanide, com lançamento previsto através da Focus Home Interactive, o personagem passará por poucas e boas.

Infiltrado há algum tempo em Korangar, a cidade dos Elfos Negros, Styx descobre que algo muito estranho está acontecendo. Encontros diplomáticos dos elfos com os anões começam a ocorrer e, em suas investigações, o pequeno goblin verde descobre que eles estão unindo forças para acabar com a única coisa que eles compactuam: o ódio aos goblins.

Essa descoberta fará com que Styx se veja obrigado a tomar alguma providência, infiltrando-se nas altíssimas construções élficas para acabar com os planos desses seres abomináveis e poder viver tranquilamente como um goblin ladrão que ele nunca quis deixar de ser.

O personagem utilizará de todas as suas habilidades nessa missão, onde precisará lutar e usar sua faca fiel, que sempre resolve qualquer problema.


É QUASE UM SANDBOX

O game terá cenários semiabertos, com certa liberdade de movimentação e ação, com a possibilidade de resolver diversas missões secundárias e completar objetivos alheios à missão principal. Além disso, o jogo terá muita ênfase na verticalidade, com prédios muito altos para serem escalados com o uso de cordas e saltados no melhor estilo tirolesa. Teremos diversos espaços abertos para serem explorados e, apesar da infiltração de Styx focar na furtividade, muita coisa poderá ser adquirida no caminho.

O pequeno goblin ladrão contará com novas habilidades, além das antigas já existentes. Segundo os produtores, seus métodos de furtividade e assassinato serão melhorados e seus movimentos estarão mais refinados do que antes — algo que foi alvo de reclamações no jogo

anterior. Ele poderá balançar nas cordas para se aproximar de inimigos que estão embaixo e acertá-los antes mesmo de ser visto. Mas é claro também que encontraremos novos inimigos e desafios muito maiores do que ele já enfrentou.

Com o sucesso do capítulo anterior, *Masters of Shadows* (2014), o pessoal do estúdio Cyanide conseguiu um orçamento mais ambicioso, de forma que a continuação promete ser mais ousada. O game usará o motor gráfico Unreal Engine 4, de forma que seu visual será ainda mais bonito e muito mais detalhado.

Além disso, a estrutura seguirá o mesmo estilo, contando com um roteiro despreocupado, apesar da promessa de uma narrativa mais complexa. As falas e personagens continuarão do mesmo jeito, com um estilo canastrão e levemente divertidos, e a trilha sonora continuará bastante animada, perfeita para cenas de ação e investigação. 



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

QUANDO NÃO HÁ MAIS ESPERANÇA
SOMOS CONVOCADOS



 **TOM CLANCY'S**
THE DIVISION™

08.03.16




 /UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 PC

 XBOX ONE

 PS4



REINO DE ESPADAS E MAGIA

Novo RPG tático desenvolvido por Tomohiko Deguchi é baseado em combate por turnos e promete um meio-termo entre estratégia e ação, mas não deixa de lado o embate direto que parece ser evitado por outros títulos do gênero

Em desenvolvimento por Tomohiko Deguchi, de *Grand Knights History* (para PSP), *Grand Kingdom* é um RPG tático no qual os jogadores se envolvem em batalhas por turnos, comandando um grupo de mercenários que são capazes de atacar usando espadas e poderes mágicos, dependendo da classe de combate que cada unidade pertence. As batalhas misturam momentos de estratégia e ação, sendo possível construir distintos personagens em um editor.

O protagonista é um novo líder mercenário que faz parte de uma guilda que, liderando seu grupo, pode receber diversos serviços de qualquer um dos reinos. É possível contratar mercenários de diversas classes para o seu time e cada um deles tem características particulares.

As batalhas poderão acontecer através de quests proporcionadas pelo jogo ou por meio do modo online. A parte online será sobre a disputa de quatro grandes forças pelo domínio do continente. O jogador poderá se vincular a uma delas ou jogar por conta própria buscando a fama.

FLECHAS E FEITIÇOS

Durante as batalhas, quando o jogador atirar uma flecha em um inimigo, lançar um feitiço ou usar uma arma branca em seu oponente, ele pode atingi-los continuamente durante o curso do ataque. Ataques à distância exigem um pouco mais de precisão para que o jogador tenha tempo de mover-se para trás e abaixo de seu inimigo, enquanto os ataques corpo-a-corpo dependem de golpear sem dó os inimigos.

Será fundamental para o sucesso do jogador nos combates desenvolver uma boa estratégia, pensando em formações de batalha e no uso de habilidades e equipamentos.

O jogo é ambientado em um reino fantástico onde predominam espadas e magia. Há todo um enredo por trás da guerra entre as quatro nações e o protagonista e sua equipe estarão envolvidos em um acontecimento que está afetando todo o continente.


O diretor do jogo informou que o design de personagens está a cargo de Chizu



Hashii, enquanto a sonorização fica com a Basiscape. MonoChro, a empresa de Deguchi, fará o desenvolvimento e título será publicado pela Spike Chunsoft. Além disso, ele declarou que apesar das similaridades com *Grand Knights History* não há relação direta entre enredos e sistemas.

Grand Kingdom rtem dublagem completa dos personagens, incluindo cenas animadas de diálogos. Há um modo multi-player online e offline para batalhar com

outros jogadores. Há também um sistema para se expandir o território de seu país que também foi incluído.

Os donos de PS4 e PSV poderão jogar online entre si, pois o jogo possuirá o recurso crossplay. O lançamento de *Grand Kingdom* está marcado para junho deste ano no Oriente. 



Plataformas: PS4, PSV | Estúdio: MonoChro
| Editora: Spike Chunsoft | Lançamento:
Junho / 2016

PARAGON

▶ Thiago Ávila

ESSA NOVA CARA DO MOBA

Novo jogo da Epic Games promete muita adrenalina e ação, reinventando o gênero MOBA, investindo em batalhas entre equipes de cinco jogadores cada e gráficos que prometem ser os mais espetaculares do gênero

Anunciado em novembro último pela Epic Games (*Gears of War* e *Unreal*) e mais tarde apresentado na PlayStation Experience, o novo game *Paragon* é um MOBA (multiplayer online battle arena) jogado em terceira pessoa. O game terá equipes de 5x5 jogadores e mapas de três rotas. A jogabilidade deverá ser parecida com *League of Legends* e *Dota 2*, mas obviamente terá melhores gráficos e visão em terceira pessoa.

O mundo de *Paragon* se chama Agora, que é a arena do jogo onde acontecem as batalhas. Neste mundo, espere ver homenzinhos de metal com machados gigantes, uma cidade-floresta que está em ruínas, magos vindos diretos de um filme de ficção científica e torres atirando raios laser. Este é *Paragon*.

FORÇA DO UNREAL 4

O jogo está sendo desenvolvido há pelo menos dois anos pela Epic Games, que utiliza o Unreal Engine 4, mesmo motor gráfico utilizado em *Gears of War*, *Shenmue 3* e *Street Fighter V*.

Trata-se de um MOBA bem básico: a arena de Agora possui trabalhadores, torres, florestas e um núcleo. Mas este é o primeiro MOBA da Epic Games e, tendo que competir com outros do gênero (*League of Legends*, *Dota 2*, *Smite*, *Heroes of the Storm*), os produtores de *Paragon* estão praticamente tendo que reinventar os principais elementos do gênero em termos de gameplay.



Assim como *Smite*, *Paragon* é jogado em terceira pessoa, para melhorar a experiência do jogador — como se ele fizesse parte do mundo do jogo, de acordo com o diretor de criação de *Paragon*, Steve Superville. Segundo ele, tradicionalmente os MOBAs têm a visão de cima e você parece um “boneco manipulado”, mas em *Paragon* você terá todas as características que o MOBA tem, mas de uma maneira mais imersiva e inovadora, tendo a sensação de que realmente você está participando da pancadaria.

Para facilitar o aprendizado, Agora tem um mapa muito mais amplo do que os jogadores do estilo estão acostumados.

A visão é diferenciada também, com elevações no terreno, possibilitando em terceira pessoa, observar bem o ambiente.

“Você terá muitos momentos divertidos em *Paragon*, que normalmente você não tem em um MOBA tradicional com visão de cima”, disse Superville.

UMA VISÃO BEM DIFERENTE

A ideia de visão em *Paragon* é diferente por causa da estrutura da arena, mas isso também muda o modo como os jogadores se encontram para lutar.

Se você está descendo uma ladeira, pode avistar um companheiro lutando e começar a planejar como entrar na luta para ajudar, em vez de cair na porrada de cara. Isso é mais uma das coisas que a *Paragon* está reinventando no gênero.

O sistema de itens também será refeito e *Paragon* está adotando um sistema de cartas. O jogador começa o game com um certo número de cartas e, conforme você joga, pode ir colecionando diferentes tipos de cards, inclusive itens raros. Enquanto você joga, ganha moedas para equipar cartas e deixar seu personagem mais forte.

Agora vamos esperar o lançamento pra ver se as promessas se concretizam. 🎮



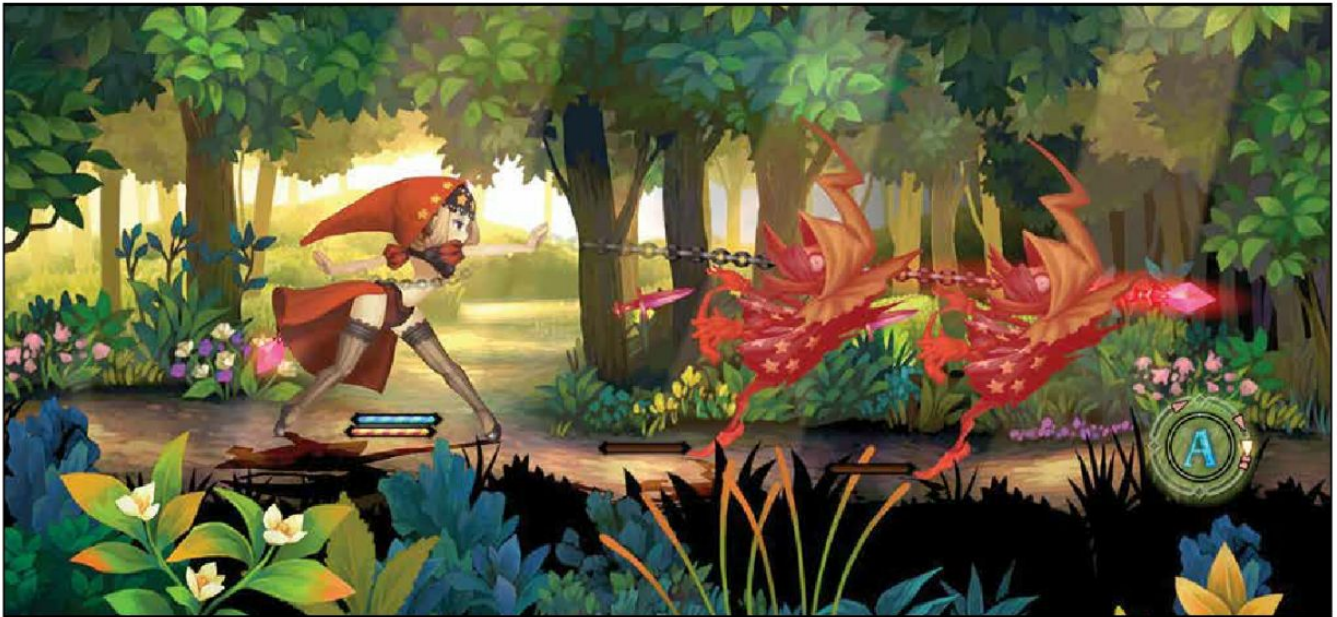
Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Epic |
 Editora: Epic | Lançamento: Segundo semestre de 2016

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR

▶ Paula Romano

ESTILO NÓRDICO: MITOLOGIA

Quem curtiu o *Odin Sphere* de quase uma década atrás vai ficar encantado com as novidades e principalmente com o fantástico visual desenvolvido pelo estúdio japonês Vanillaware – aquele mesmo de *Dragon's Crown*



Baseado na mitologia nórdica, *Odin Sphere Leifthrasir* é o remake de *Odin Sphere*, jogo para PS2 com estilo RPG e gráficos em 2D, de 2007. O projeto está em desenvolvimento pela Vanillaware, de *Dragon's Crown*, e apresenta um grupo de cinco protagonistas – Gwendolyn, Cornelius, Mercedes, Oswald e Velvetos. O jogo traz um sistema de batalha diferenciado, um mapa maior e mais monstros em relação ao jogo anterior.

Em *Odin Sphere Leifthrasir*, cada personagem trabalha de maneira única e diferente, mesmo que os comandos e as ações sejam os mesmos. Os controles são simples e em poucos minutos você já se

sente capaz de eliminar a população inteira de Eiron, a terra onde se passa *Odin Sphere*. O game, é claro, oferece mais opções, mas o combate principal é muito simples de aprender.

O estágio é dividido em áreas normais, no qual pode (ou não) haver inimigos, sendo estas etapas boas para entender quais são os comandos, áreas de combate, onde estão as ondas de inimigos, e um rank será lhe é dado após derrotar todos os oponentes. Você também pode descobrir as áreas onde ficam sub-chefes e é aí que coisa fica interessante, já que os chefes são grandes e possuem muito mais life que você – mas nada que não resolva com a magia certa.

Segundo a própria Vanillaware, o jogo tem uma tensão diferente de outros RPGs, porque nem sempre o bem ganha.

O enredo é contado por meio de livros, com histórias que se passam ao mesmo tempo e vão se completando para depois todas se juntarem.

INCRÍVEL CAPRICO NO VISUAL

O visual é lindíssimo, com cenários românticos e sprites em alta definição. É difícil não ficar impressionado com o capricho da Vanillaware em criar um jogo 2D tão bem trabalhado, principalmente em tempos que realismo é a primeira pedida dos desenvolvedores.

E tem mais: em *Odin Sphere Leifthrasir* o jogador, ao decorrer da partida, terá a liberdade de desbloquear habilidades e competências que liberem o verdadeiro potencial dos personagens principais.

Além das edições normais do game, que incluirão um artbook de 64 páginas, a versão para PS4 contará também com uma bela edição de colecionador chamada *Storybook Edition*, contendo um livro de arte, uma folha com personagens do jogo, uma caixa metálica de colecionador e muito mais. 🎮

O visual de *Leifthrasir* é realmente impressionante: perceba os detalhes!



Plataformas: PS3, PS4, PSV | Estúdio: Vanillaware | Editora: Atlus | 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**

UM CARRO CONTRA ZUMBIS

Com novo mapa e novas mecânicas, Kyle Crane volta em busca de uma solução para a infestação zumbi em Harran, mas para isso terá de enfrentar novas ameaças, um mapa muito maior e a total dependência de seu carro

Dying Light continua a surpreender os fãs de zumbis, de mundo aberto e até de parkour (por que não?) ao entregar uma expansão digna de ser considerada, em todos os temas e valores, um novo jogo. Os poloneses da Techland se empenharam muito com *The Following* e a entrevista que fizemos com o produtor Ty-

mon Smektala só comprova tal constatação. Confira como foi o papo:

EGW: Como fã de terror e de *Dying Light*, confesso que o jogo foi uma surpresa tão grande no ano passado que continuei jogando até hoje. Como vocês da Techland estão lidando com este sucesso todo?

Tymon Smektala: Ainda estamos muito surpresos e gratos em ver o quanto nosso jogo foi bem recebido pelos fãs. Ainda recebemos e-mails todos os dias, de fãs do mundo todo, dizendo o quanto eles adoram nosso jogo. Na verdade, é este retorno ativo da comunidade que nos motiva a adicionar coisas ao jogo, expandi-lo.



Quão desassociado é *The Following* do jogo principal?

Dying Light: The Following é um trabalho maço cuja criação durou um ano inteiro, mas valeu a pena. Não é avulso, você precisa do jogo original para jogar, porque seu progresso do jogo original conta durante a expansão. *The Following* é uma expansão com a história não contada do envolvimento de Kyle Crane no surto de zumbis em Harran. Jogadores deixarão os muros da cidade e viajarão para uma nova e vasta região. Vocês foram atraídos para lá por causa de rumores de habitantes imunes ao vírus mas, em Harran, as coisas só pioraram pois não há mais remédios



“Veículos são apenas algumas das novidades de *The Following*: é um pacote completo com novas conquistas, mecânicas, habilidades, armas e desafios”

Tymon Smehtala

para prevenir as pessoas de se transformarem completamente. No entanto, você logo descobre que os habitantes não estão muito a fim de compartilhar seus segredos com você, então precisará ganhar a confiança deles para que contem o que realmente está acontecendo. Esse é o enredo básico do jogo.

E quanto às novidades em relação ao gameplay?

O novo mapa é duas vezes maior do que os dois mapas principais do jogo original. Há muito mais espaço aberto, então isto transforma os pilares já conhecidos do gameplay de *Dying Light* em uma experiência inédita. Uma parte importante desta experiência é comandar jipes e curtir a brutalidade criativa do jogo, além da liberdade de movimento em alto nível. Mas veículos são apenas algumas das novidades de *The Following*: é um pacote completo com novas conquistas, mecânicas, habilidades, armas e desafios. A história também se desenvolve de forma que realmente ajuda a ligar o que estava acontecendo em Harran ao mundo exterior — e mostrará Kyle Crane de uma nova forma.

Sobre a produção do jogo, para você como um desenvolvedor, qual foi a parte mais difícil e intensa do processo?

Nós passamos por muitas dificuldades. Não acredito que nenhum desenvolvimento de jogo é perfeito. Na maior parte das vezes, é algo do tipo “eu tenho uma grande ideia e agora preciso fazê-la funcionar”. A verdade é que na prática as coisas se resolvem na base da tentativa e erro. Acredito que nosso maior problema foi criar um sistema de movimentação natural. Quando começamos, estávamos, basicamente, colocando manualmente pontos de interação invisíveis em todo nosso espaço de jogo. Mas para dar a ilusão de “vá a qualquer lugar, escale em qualquer coisa”, tivemos que colocar toneladas desses pontos em todas as paredes, postes e cercados. Não muito tempo depois, tínhamos cerca de 50 mil pontos em um segmento do mapa e qualquer movimento/mudança no design da fase comprometeria tudo isso. Mesmo nos testes, parecia que estávamos sempre brincando de pega-pega. Os jogadores iam para lugares que não havíamos previsto, então após cada sessão de testes, tínhamos que adicionar mais e mais pontos além dos já existentes.

Isso deve ter sido uma tremenda dor de cabeça no processo de desenvolvimento deste projeto...



O mapa é maior, mas o jogo perdeu em alguns aspectos também



Foi um problema gigante que poderia ter nos desmotivado do projeto todo. Nosso processo estava além do controle e tínhamos criado apenas ¼ do mundo de jogo que tínhamos planejado. Então, baseado numa ideia que nos foi proposta, nosso programador criou um protótipo de sistema que analisava o cenário na sua frente em tempo real e, baseado em certas condições geométricas, decidia se era possível ou não escalar aquele objeto. Caso as condições fossem alcançadas, então a animação de escalada era ativada. O protótipo era meio tosco, mas funcionou [risos]. Esse foi o maior ponto de virada de todo nosso processo de desenvolvimento. Conseguir o sistema de movimento natural do jeito que está agora deu muito trabalho, mas a ideia central daquele protótipo foi a semente que salvou o jogo.

A gente vê em *Dying Light* inspiração em filmes clássicos de zumbi, como

***Dia dos Mortos*, mas também vemos lampejos de filmes cults, como *Pavor na Cidade dos Zumbis*. Quais suas verdadeiras inspirações?**

É sempre difícil responder essa questão porque, como um grupo, todos têm inspiração em inúmeros lugares diferentes. Não há nenhum “especialista” em zumbis aqui [risos], mas se alguém conhece algum filme de terror de nicho, mostra para o resto da equipe e nós podemos trabalhar nele. Alguns clássicos de zumbis sempre estiveram bem próximos das nossas reuniões de criação, como *Exterminio*, *Madrugada dos Mortos*, *A Noite dos Mortos Vivos* ou até mesmo *Resident Evil*. E, até onde eu sei, *Pavor na Cidade dos Zumbis* está ali no meio — mas não foi minha culpa [mais risos]. Então, claro, nos enfiamos em muitos jogos de zumbis, assim como quadrinhos e livros. *Guerra Mundial Z* talvez seja a escolha mais óbvia, mas outras obras também foram influentes,

como *Patient Zero* e *The Rising*. E isso tudo é só para a parte dos zumbis, pois a arquitetura de nossa cidade, a forma como abordamos as armas e até mesmo nosso sistema de movimentação foi tirado de onde você consegue encontrar a inspiração certa... E graças a Deus pela internet, é tudo que posso dizer [mais risos].

Você é particularmente fã de zumbis mais modernos, tipo *The Walking Dead* ou *Day Z*?

Sim, nós amamos séries como *The Walking Dead* e jogos como *Day Z*! Eles te “puxam” e é fácil ficar preso porque se apresentam situações fáceis de se relacionar e pensar: “O que eu faria?”

Para você, quais as maiores diferenças entre os zumbis dos anos 1960/70 e os de hoje?

Acho que o aspecto grotesco dos zumbis sofreu uma grande evolução. Hordas descerebradas comandavam antigamente, porém, hoje em dia, a direção de criação os torna cada vez mais capazes de pensar. Tornaram-se uma ameaça maior, eu diria — e amo isso!

***The Following* foi algo gigante, como um jogo novo. Vocês pretendem se manter no terror? O que vem em seguida para a Techland?**

Nesse momento, estamos ainda trabalhando apenas no lançamento de *The Following*, então toda nossa atenção está nisso. Temos alguns profissionais analisando novas ideias para nossos próximos grandes projetos e algumas outras coisas menores, mas ainda nada está definido. Nós somos

Sim, parece até cena de um filme B de terror — e inspiração não falta!





apaixonados pelo gênero do terror, mas não é a única coisa que queremos fazer.

Qual sua opinião sobre essa explosão recente de jogos de terror?

Muito positiva! Se os jogadores têm grandes experiências com alguma jogo de horror, eles certamente irão considerar outros títulos do gênero com mente mais aberta. E é aí que os fãs de *Dying Light* se encaixam, mesmo porque nunca pensamos em alcançar um número muito grande de pessoas. Tenho amigos que gostam muito do jogo e jogaram mais de 30 horas, mas eles ainda se recusam a explorar a cidade à noite. Eles já evoluíram seu personagem ao máximo e tudo mais, mas eles se recusam! Algumas pessoas ainda olham para nosso jogo como uma experiência cooperativa divertida com os amigos, então, mais uma vez, é difícil descrever quem são os fãs de *Dying Light*. E isso é ótimo pra gente!

Brasil é um país muito apaixonado por jogos de horror. Acredite: há uma enorme quantidade de fãs de *Dying Light* entre os brasileiros.

Recebemos muitos e-mails de brasileiros nos contando o quanto gostaram do jogo e podemos dizer, honestamente, que amamos vocês todos mais ainda! Toda vez que visitamos o seu país incrível em eventos como a BGS, somos surpreendidos com as pessoas. Elas são incríveis! A paixão e o apoio são inacreditáveis. Então, muito obrigado, do fundo de nossos corações. Mal podemos esperar para vê-los novamente! 🇧🇷



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Techland
| Editora: Warner | Lançamento: Fevereiro/2016

ANÁLISE DO JOGO DYING LIGHT: THE FOLLOWING

Todo ano, um jogo de zumbi é anunciado ou lançado. *Dying Light*, porém, foi a grande surpresa do ano passado: soube mesclar inúmeras mecânicas de outros gêneros de maneira equilibrada, sem cansar o jogador. *The Following*, a grande expansão para o game, não faz isso tão bem quanto se podia imaginar.

The Following chega com a promessa de ser "*Dying Light*, só que maior e com mais coisas". Bem, nem sempre maior é o equivalente a melhor. A história se passa em um mapa completamente novo, mais amplo e ao mesmo tempo menos variado. Um dos pontos fortes da campanha inicial era como tudo era ao mesmo tempo condensado sem sobrecarregar e ainda conseguindo prender a atenção do jogador. Desta vez, a Techland aposta em veículos para prover diversidade nas mãos do jogador.

Por um lado, essa diversidade existe, só que a dependência do carro que o jogador desenvolve acontece em demasia. Ele deixa de ser um meio de locomoção e se torna a engrenagem central para que todo o resto funcione. Uma decisão como essa causa um efeito dominó em toda a estrutura do game.

Ele funciona como um "jogador secundário", com uma árvore de habilidades próprias e melhorias que são liberadas com pontos de experiência. A Techland tenta criar um senso de "progressão" e "ligação" com seu carro, mas se atrapalha no meio do caminho e transforma tudo em tédio. Ainda mais quando você tem que se preocupar em encontrar e melhorar as partes para que o veículo não exploda no primeiro encontro com um zumbi. E, acredite, a quantidade de vezes que perdemos tempo para melhorá-lo ou evitando que explodisse é bem maior do que as vezes que realmente nos divertimos atrás do volante.

As side-quests, que em sua grande maioria eram agradáveis, agora requerem que você ande demais e dependem quase totalmente do carro. As hordas de inimigos, que poderiam ser evitadas ou até mesmo combatidas com certa facilidade, ficam chatas, mais numerosas e irritantes. A verticalidade sofre, o parkour — uma das coisas mais divertidas de *Dying Light* — perde o seu brilho.

O próprio combate ganha outra forma, com novos inimigos poderosos, mas que não fazem o jogador agir de maneira inteligente. É a velha história do inimigo que tem muitos pontos de vida, mas que realiza a mesma ação toda vez que atacar você. É se apoiar na luta do gigante contra o menor para dar recompensa para o jogador em vez de fazê-lo refletir sobre qual arma ou habilidade usar.

Toda essa relação de causa e efeito torna a experiência mais desgastante. Esta, porém, de certa forma consegue ser compensada com melhorias importantes na dinâmica da história e na maneira que o jogador interage com outros personagens.

Ela instiga, questiona, cativa e faz você tomar decisões importantes sem que pareçam forçadas. Também sabe respeitar o tempo do jogador, não se estende, nem tenta ser pretensiosa demais.

Quando jogado com o personagem em um nível avançado e de maneira cooperativa, *The Following* adquire uma faceta mais atraente, em parte graças à adição dos níveis lendários, que são desbloqueados apenas ao atingir o nível máximo do personagem. São novas habilidades, novas opções de construir o personagem e criar uma sinergia e equilíbrio com seus amigos, sem que nenhum se sinta limitado a se focar em uma árvore de habilidades para ser "útil" durante a jogatina.

Há ainda as inúmeras melhorias técnicas para a versão de PS4, usada como base para esta análise. A taxa de quadros por segundo está mais consistente, a iluminação e sombras foram melhoradas, tanto na expansão quanto na campanha original.

A expansão não é perfeita, sofre por conta de decisões que atrapalham o ritmo, mas que são amenizadas quando jogada em grupo com os amigos. Se *Dying Light* era como aquele suculento bife no ponto, *The Following* é um filé de peixe frito. Ainda gostoso, mas para comer você deve ter a paciência de separar as espinhas.



> Lucas Moura

A CRONOLOGIA DE NATHAN

Com o lançamento de *Uncharted 4: A Thief's End*, muitas pontas soltas do enredo da série começam a se juntar para o grand finale de Nathan Drake. Juntamos aqui todos os enredos para você entender a ordem da história

1. UNCHARTED: GOLDEN ABYSS (2011)

O jogo de PS Vita se passa antes de *Drake's Fortune* e mostra a rivalidade crescente entre Nathan e seu antigo amigo Jason Dante, um habilidoso explorador. A aventura coloca Drake em um templo no Panamá atrás de um tesouro perdido. A princípio, Nathan era aliado de Jason e de Marisa Chase, mas após traições, Nathan acaba descobrindo que a expedição vai guiá-lo para Sete Cidades do ouro e em rota de colisão com o vilão Roberto Guerreiro.

Após reviravoltas, descobre-se uma espada que contém pistas que levam a cidade de Quivira, que contém uma sala chamada Golden Abyss cujas paredes são de ouro radioativo. Ao final do jogo, ele acaba em um combate físico com seu ex-aliado Dante, que planejava vender o ouro radioativo no mercado negro. Com a ajuda de Marisa, Nathan destrói a entrada de Golden Abyss, mas acaba confrontado por Guerreiro que está armado com uma bazuca. Após vencer o confronto, Nathan e Marina escapam com a ajuda de Sully. O final não deixa claro se Nathan vai namorar com Marina, mas fica um clima romântico no ar.



2. EYE OF INDRA (2009)

Este aqui não é um jogo eletrônico, mas sim uma série em quadrinhos que conta os eventos acontecidos também antes de *Drake's Fortune*. Ele narra as aventuras de Nathan sob os serviços de Daniel Pinkerton, um criminoso de guerra na Indonésia. Drake parte em busca do lendário Olho de Indra para obter recursos financeiros para encontrar o cofre de Sir Francis Drake. Durante a aventura, Nathan acaba por conhecer Eddy Raja e se envolve com sua irmã, Rika Raja.

As coisas se complicam quando Nathan resolve trair Pinkerton e ficar com o Olho de Indra para si. O vilão tortura Nathan, mas o herói consegue se salvar com a ajuda de Rika e seu irmão. Após muita confusão e viagens inesperadas, Rika acaba matando Pinkerton e rouba o amuleto de Indra para si, traindo Nathan e Eddy. Ao final da aventura, Nathan relata o ocorrido a seu amigo Sully e o mesmo lhe conta sobre uma repórter chamada Elena que está organizando uma expedição que pode colocá-lo na direção do cofre de Francis Drake.



3. UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE (2007)

Este foi o primeiro jogo oficialmente lançado. Em *Drake's Fortune*, nosso protagonista localiza um antigo tesouro ligado ao seu antepassado Sir Francis Drake com a ajuda da repórter Elena Fisher. O cofre foi localizado graças a coordenadas inscritas em um anel, que foi passado a ele como herança familiar. Ele contém o diário de Francis Drake, que detalha a localização de El Dorado, um ídolo de ouro lendário que já havia sido cobiçado pelos espanhóis.

Drake e seu amigo Sully seguem as orientações do diário até chegar a uma ilha vigiada por mercenários liderados por Gabriel Roman, que tentam matá-lo. Após muitas situações de perigo, Drake chega até a ilha só para ter seu avião abatido por baterias antiaéreas, de modo que Elena e Drake saltam do avião e acabam se separando e posteriormente capturados pelos mercenários. Após reencontrar seu amigo Sully, que acreditava-se ter sido morto por um tiro, Drake descobre que o ídolo de ouro está próximo à alfândega e que ele guarda uma maldição que transforma as pessoas em monstros.

Nesse interim, Roman tenta retirar o ídolo da ilha com a ajuda de Atoq Navarro, outro mercenário vilão. Navarro acaba por enganar Roman e se torna vítima da maldição da estátua, de modo que Drake enfrenta o vilão e afunda o ídolo no mar.



5. UNCHARTED 3: DRAKE'S DECEPTION (2011)

O terceiro jogo da série coloca Nathan em uma viagem pelo mundo atrás de pistas que o levem a cidade perdida de Iram dos Pilares, localizada no deserto de Rub' al-Khali. Ao longo da aventura, o jogo revela que o protagonista passou a infância em um orfanato católico e que seu nome verdadeiro não é Drake. Além disso, descobre-se que sua mãe biológica cometeu suicídio e seu pai o entregou ao orfanato.

Tudo começa quando uma organização liderada por Katherine Marlowe contrata Nathan, Chloe, Sully e Cutter para encontrar a cidade perdida de Iram. Chegando ao Iêmen, Nathan encontra um mapa que identifica a localização de Iram, porém, seu amigo Sully acaba sequestrado por Marlowe, que a esta altura quer livrar-se de seus antigos contratados. Após embarcar em um dos aviões de carga de Marlowe, Nathan é abatido no deserto.

Após perambular pelo deserto, Nathan acaba salvo pelos cavaleiros de Salim, um homem que quer impedir Marlowe de chegar a Iram e colocar as mãos em Djin, um artefato que possui poderes alucinógenos. Drake e Salim resgatam Sully da caravana de Marlowe e chegam à cidade e o grupo consegue destruir o guincho que puxa o navio de metal contendo o Djinn. Ao final de tudo, Marlowe é morta em areia movediça e Drake mata Talbot antes que ele possa matar Sully.

Drake e Sully escapam do naufrágio da cidade e reúnem-se de novo com Elena. Drake e Elena conseguem resolver seus problemas no casamento e voltam para casa com o avião de Sully.



4. UNCHARTED 2: AMONG THIEVES (2009)

A aventura em *Among Thieves* começa assim que Nathan é contratado pelo criminoso de guerra Zoran Lazarevic para roubar uma pequena lâmpada em um museu de Istambul, juntamente com Harry Flynn e Chloe Frazer (uma antiga namorada de Drake). Dentro do museu, Drake é traído por Harry e acaba prisioneiro, mas consegue fugir, ciente de que o objetivo do ex-parceiro era obter informações sobre a localização da frota perdida de Marco Polo.

Entre os possíveis tesouros que a frota transportava, está a lendária pedra Cintamani, que é o objeto de ambição de Lazarevic. Chloe e Sully conseguem a libertação de Drake e o herói parte na busca por Lazarevic, descobrindo que a frota não possuía a Pedra, mas tinha pistas da localização de Shambhala. Drake viaja para o Nepal e descobre que Lazarevic iniciou uma guerra civil na região para encontrar o templo que contém a pista. Além disso, Nathan encontra com a repórter Elena e seu colega de trabalho Jeff, que acaba assassinado por Lazarevic.

Drake persegue Lazarevic passando pelo Tibet, onde encontra monstros gigantes que são os guardiões da cidade de Shambhala. Drake e Elena são feitos prisioneiros por Lazarevic, mas conseguem escapar quando são atacados pelos monstros. Já no final do game, Drake confronta Lazarevic na Árvore da Vida, cuja seiva dá origem à Pedra de Cintamani. Drake vence o embate e larga o vilão à mercê dos guardiões e regressa para os braços de Elena. A partir daí, a dupla inicia um relacionamento.

NATHAN DRAKE COLLECTION

Você não precisa jogar os títulos anteriores se quiser aproveitar o novo *Uncharted*, pois a história é independente. Mas vale muitíssimo a pena conhecer a franquia e seus personagens em seus primórdios e para isso não existe melhor maneira do que o pacote *The Nathan Drake Collection*, lançado para PS4 no final de 2015. O pacote reúne os três jogos lançados para o PS3, totalmente remasterizados e com correção de pequenos bugs e aperfeiçoamento de algumas mecânicas que não funcionavam muito bem. A produção ficou por conta da Bluepoint Games e conta com algumas novidades bem bacanas, como novos troféus, modo fotografia e novas armas. O primeiro jogo (*Drake's Fortune*) ganhou tratamento digno de rei e é de longe o que mais sofreu mudanças, de modo que até mesmo quem já havia jogado no PS3 vai se surpreender. O único ponto negativo é que nenhum dos jogos possui modo multiplayer online. De acordo com a Naughty Dog, tal decisão foi feita para não atrapalhar os planos para *Uncharted 4*, pois os consumidores de *Nathan Drake Collection* ganharam acesso exclusivo ao beta de *Uncharted 4*. De qualquer forma, a remoção de elementos online nesta compilação até pode ser decepcionante, mas não estraga a diversão. Não é fácil que uma compilação remasterizada se torne obrigatório para os possuidores de uma determinada plataforma, mas *Nathan Drake Collection* entrega três dos melhores jogos da geração anterior de forma primorosa. A única outra compilação lançada para a nova geração que rivaliza com *Nathan Drake Collection* em questão de qualidade e obrigatoriedade é *The Master Chief Collection*, do Xbox One. E a melhor parte é que você vai levar três grandes jogos pelo preço de um.



A EVOLUÇÃO DA 4ª EDIÇÃO

É um fato inegável: a evolução da série desenvolvida por jovem estúdio independente brasileiro já alcançou a maturidade de gráficos e de gameplay — e agora parte pra conquistar em definitivo o mercado indie internacional

Guilherme “Rdein” Martins é um grande fã de videogames. E caso você já tenha experimentado algum dos jogos da série *Momodora*, criada pelo talentoso desenvolvedor brasileiro, certamente vai concluir o mesmo. *Reverie Under the Moonlight*, o quarto e mais ambicioso título da franquia, acabou de ser lançado e a EGW teve a oportunidade de conversar com o próprio Rdein.

EGW: *Momodora* chega à quarta versão e é incrível acompanhar a evolução da série. Você mesmo rotulou o novo jogo como o melhor da série...

Rdein: Nós do time de desenvolvimento fizemos o que estava ao nosso alcance para criar uma verdadeira evolução para a série. Os aspectos de jogabilidade e arte foram os que sofreram a maior mudança em comparação com os jogos anteriores.

Ao mesmo tempo que se parece um jogo bonitinho e fofinho, *Momodora* apresenta camadas de melancolia e perversão. Como é criar a linguagem e achar o tom certo para isso?

Acho que esse é um elemento que está presente em todos os *Momodora* e, neste novo, o contraste é ainda mais gritante. Eu particularmente gosto bastante desse contraste entre os gráficos do jogo. Diversos trabalhos dos quais eu sou fã têm esse mesmo tipo de elemento.

Falando sobre inspirações, muita gente aponta *Cave Story* como algo muito próximo a *Momodora*. O jogo de Daisuke Amaya influenciou você?

Cave Story foi inspiração pra mim, sim. Ele foi responsável por dar uma nova força ao desenvolvimento indie, quando foi lançado em 2004. De certa forma, ele é o pai dos indies. As minhas inspirações são muitas e vão além de jogos de videogame. Muita gente fala que *Castlevania* e *Dark Souls* foram inspirações para o novo *Momodora*, mas outras mídias como animes e mangás também têm um peso no processo.

Você foca totalmente no mercado estrangeiro ou há espaço para crescimento aqui no Brasil?



Eu foco no mercado estrangeiro porque foi lá que eu comecei e é lá que eu tenho um maior contato com outros desenvolvedores e jogadores. As pessoas me perguntam a razão de não lançar os jogos em português, mas é algo bem difícil para a gente: nosso time é muito pequeno, lançar o game em outra língua que não seja o inglês já é um “bônus”. Fora as dificuldades técnicas — acentos e cedilhas —, o trabalho de tradução ficaria todo para mim, que sou também o responsável por trabalhar em todos os outros aspectos do jogo. Para facilitar possíveis traduções de terceiros, nós fizemos o novo *Momodora* com o texto separado num arquivo externo. Só por esse fator, eu fui abordado por muitas pessoas que se interessaram em traduzir o jogo para a língua delas, enquanto o nosso time continuava focado em terminar o jogo.

E a trilha sonora? Qual a real importância dela para esse projeto?

Pra mim é muito importante, porque encho o saco da parte sonora até ficar do jeito que eu quero [risos]. Nesse novo *Momodora*, a gente partiu pra um conceito mais de ambientação pra reforçar os climas de cada área.

É difícil balancear todos esses pontos para que o jogador sempre se sinta motivado a continuar?

Quando passamos as versões de teste para outras pessoas, elas geralmente reclamam de tudo e falam que tá tudo muito difícil [risos]. É a partir desse feedback que nós balanceamos o jogo. 🎮



Plataforma: PC | **Estúdio:** AGM Playism
Editora: Bombservice | **Lançamento:** Março/2016

OS ZUMBIS JUNTOS NA ILHA...

Compilação da Deep Silver dá um banho de tecnologia nos primeiros títulos da série, promete o fim dos serrilhados chatos do primeiro game e serve de aperitivo para *Dead Island 2*, programado para ser lançado ainda neste ano

Nos idos de 2011, o primeiro *Dead Island* surpreendeu tanto pelo seu trailer emocionante quanto pelo seu gameplay viciante, ainda que os gráficos não tenham sido lá essas coisas. De lá pra cá, tivemos dois spin-offs (*Dead Island: Riptide* e *Escape Dead Island*) e um jogo cancelado (o MOBA *Dead Island: Epidemic*), mas ficou na boca aquele gostinho de que algo realmente legal só viria com um *Dead Island 2* — que, por sinal, chega ainda neste ano, todo bonito, feito no engine Unreal 4. Enquanto isso não acontece, temos um aperitivo e tanto desembarcando agora em maio.

Trata-se de *Dead Island Definitive Collection*, que tem o primeiro game da série na íntegra, mais *Riptide* (com todos os pacotes de expansão que foram lançados) e, de quebra, o minigame *Dead Island Retro Revenge*. E por que a gente se daria ao trabalho de conferir essa coletânea? Simples: o ótimo primeiro game está todo remasterizado pra nova geração de consoles e o minigame promete ser muito, muito divertido.

RECONSTRUÇÃO DOS ZUMBIS

Esse trabalho de remasterização foi todo feito pelo estúdio polonês Techland, que fez bonito anos atrás no PS3 e no X360 com seu motor gráfico próprio, o Chrome Engine 5. Os poloneses garantem que houve uma verdadeira “reconstrução” do primeiro *Dead Island*, com uso de efeitos gráficos da nova geração de consoles. Todas as texturas originais, possivelmente um dos poucos pontos negativos do primeiro jogo, foram “recons-



truídas” com uma resolução maior, prometendo agora um impacto visual diferente no Xbox One e no PlayStation 4.

O sistema de iluminação do jogo foi todo aprimorado, proporcionando “uma aparência muito mais realista do lindo cenário tropical e ensolarado”, segundo informam os poloneses. As sombras também ganharam um banho de tecnologia com novas técnicas de sombreado de base física devido à mais recente interação do Chrome Engine, que “dá ao jogo uma aparência de maior qualidade aos modelos e objetos, enquanto

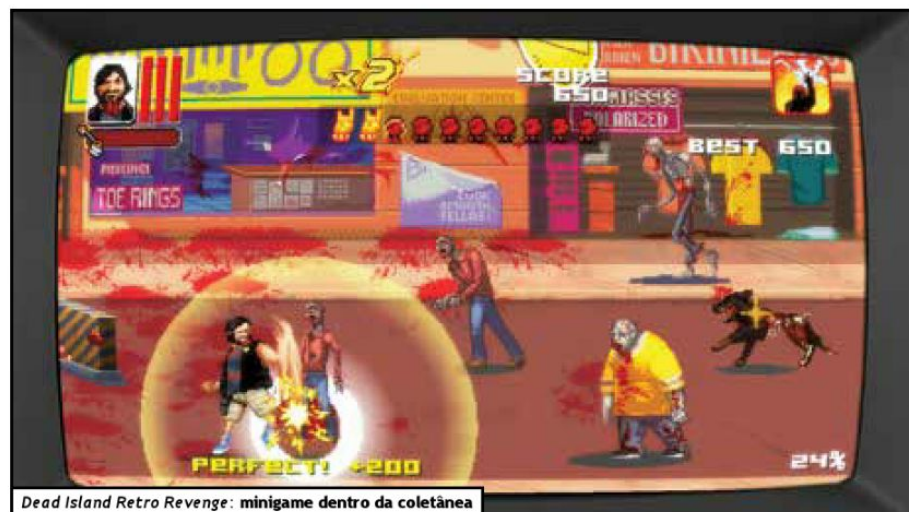
eles reagem às mais realísticas condições de iluminação”, completam eles.

“A introdução do HBAO [Horizon-Based Ambient Occlusion] adiciona uma camada extra de profundidade e realismo ao mundo do game”, informa nota da publisher Deep Silver. “Através de uma melhor implementação de sombras de objetos, todos os novos efeitos de movimentação em borrões [blur] proverão um sentimento muito mais cinematográfico à experiência de jogo.”

O FIM DOS SERRILHADOS

A Techland também promete o fim daqueles serrilhados chatos que tanto incomodavam no game original, pois o banho de tecnologia inclui um novo e sofisticado sistema de anti-aliasing. Até os NPCs (personagens não jogáveis) receberam melhorias em suas texturas geométricas.

Para finalizar, o pacote inclui também *Dead Island Retro Revenge*, um minigame bem ao estilo side-scrolling clássico, com visual retrô e combate com armas. É pra fechar mesmo com chave de ouro esse aperitivo delicioso que assume papel de banquete até a chegada de *Dead Island 2*.



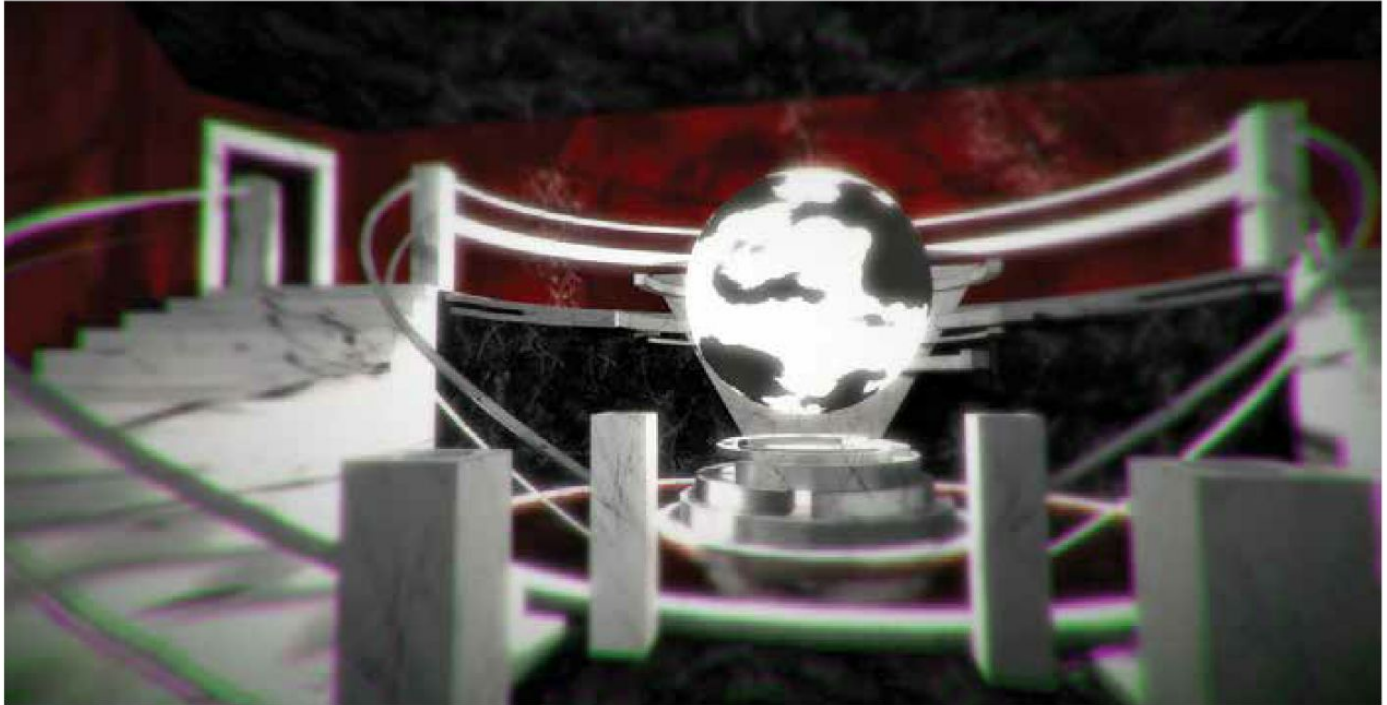
Dead Island Retro Revenge: minigame dentro da coletânea



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Techland
| Editora: Deep Silver | Lançamento:
Maio / 2016

QUEBRA DA QUARTA PAREDE

Imagine um game que tem vontade própria e não quer que você o jogue? Pois essa é a proposta desse projeto produzido por um estúdio indie da Espanha: game designer explica o tal conceito de “quebrar a quarta parede”



Você já jogou algo que tivesse vontade própria? Mais ainda: algo que não quisesse ser jogado? Essa é a proposta do terror espanhol altamente experimental e perturbador, *Calendula*. Para tentar entender melhor o que diabos se trata disso, a EGW bateu um papo com Aleix Garrido, game designer do Blooming Buds, um pequeno estúdio formado por sete pessoas, localizado em Madrid.

EGW: *Calendula* é diferente de tudo que já tínhamos visto. É como assistir um filme do David Lynch sem ter ideia do que seja. Como surgiu esse conceito?

Aleix Garrido: A maioria dos jogos de terror são muito assustadores pra gente, então decidimos criar um tipo de terror que conseguiríamos jogar. Focamos no conceito de “desconforto”, onde as coisas não funcionariam como deveriam. E, de alguma forma, um jogo aparentemente

“quebrado” foi o lugar perfeito para desenvolvermos nossas ideias.

***Calendula* não “quer” ser jogado: é assim que vocês promoveram o jogo. Para nós, os jogadores, é como se estivéssemos entrando num lugar proibido...**

Era exatamente esse o sentimento que queríamos evocar. Tanto pro marketing quanto para expectativas, consideramos que desafiar e intrigar os jogadores seria um bom ponto de partida. Por outro lado, também enxergamos isso como uma faca de dois gumes, já que o hype por um jogo que não quer ser jogado seria grande, significando que as pessoas estariam procurando por uma experiência diferente.

Como dosar o nível de dificuldade para as condições impostas atreladas à frustração que poderia ser causada nos jogadores?

Calendula é nosso primeiro jogo, aprendemos muito no processo, não foi muito difícil de programar, mas cada nível tem suas mecânicas únicas e isso significa muito trabalho. Queríamos dar aos jogadores um pouco dessa frustração, mas, em geral, tentamos manter tudo simples.

Há imagens em live-action no jogo?

Sim, há filmagens “reais” no jogo. Queríamos atingir aquele nível assustador de vídeo caseiro, algo que pode acontecer com você a qualquer momento.

“Quebrar a quarta parede” é apenas um dos aspectos de *Calendula*. Pode nos falar mais desse conceito?

Nós usamos a “quebra de quarta parede” para invadir o espaço seguro do jogador. Nos jogos de terror, há sempre um espaço seguro onde o jogador pode relaxar, mas aqui isso é rompido. Em *Calendula*, nós optamos em usar o menu inicial como uma clássica área segura, a qual é tirada dos jogadores lentamente, até que não haja mais segurança em lugar nenhum. 📺



“Nós usamos a ‘quebra de quarta parede’ para invadir o espaço seguro do jogador. Há sempre um espaço seguro pra relaxar, mas aqui isso é rompido”

Aleix Garrido



Plataforma: PC | Estúdio: Blooming Buds Studio | Editora: Blooming Buds Studio | Lançamento: Fevereiro/2016

NO TERROR E NA DEPRESSÃO

Desenvolvedor polonês conta como foi sua viagem para a Inglaterra fazer faxina em hotéis, limpeza e hospitais e até mesmo limpar cocô de cavalo antes de criar o jogo que o projetou para o mercado de games indies da Europa



A versão redux de uma pequena pérola obscura de 2009, *Downfall*, foi lançada recentemente e tivemos a oportunidade de conversar com seu criador, o polonês Rem Michalski. Talvez você saiba quem é o cara — é ele também o responsável por *The Cat Lady*, que o alçou ao patamar de “Stephen King dos jogos de terror”. E acreditamos que isso não é nenhum exagero.

Cabe ainda explicar que esta é uma entrevista de cunho bastante pessoal, pois o entrevistador foi muito aberto e sincero com relação a seu envolvimento com a obra do polonês.

EGW: Preciso confessar: *The Cat Lady* mudou a vida de muita gente — inclusive a minha. Na época que joguei, estava vivendo um período bem difícil da vida e o jogo me ajudou a superar essas dificuldades...

Rem Michalski: Fico muito feliz de ouvir suas palavras, pois era exatamente isso que estava tentando alcançar com o jogo. Mas eu nunca pensei que fosse funcionar mesmo, se levamos em consideração como o jogo é depressivo. Eu acho que

você tem que atingir o fundo do poço antes de começar a reconstruir sua vida.

Como você veio parar no desenvolvimento de jogos, uma vez que você fez tantas outras coisas antes disso?

Quando tinha mais ou menos 20 anos, fui pra Inglaterra viver uma vida de imigrante humilde. Eram 12 horas de turnos em hotéis, enfermagem em residências, hospitais — fui até cuidador de cavalos em uma fazenda! Não foi questão de escolha, mas de sobrevivência. Depois de uns anos, aluguei um apartamento com minha namorada e comecei a fazer jogos no tempo livre. Eu lembro que estava trabalhando num hotel à beira-mar, limpando quartos, quando comecei a imaginar o que seria meu primeiro jogo, *Downfall*.

Então foi ele mesmo o seu primeiro projeto? Quais as principais diferenças daquela versão e desta recém-lançada?

Eu sequer pensava em “vender” *Downfall*, mas o jogo foi crescendo e percebi que a cena indie estava se tornando algo grande também. Mandeí milhares de e-mails pra muitas distribuidoras diferentes e apenas

uma delas me respondeu — nunca poderei agradecer a Direct2Drive o suficiente pela chance. Agora, em 2016, acho que realmente fiz justiça a *Downfall*: o jogo tornou-se o que deveria ter sido antes, quando não tinha os recursos para fazê-lo.

Eu conheci seu trabalho por *The Cat Lady* e só depois joguei *Downfall*. Como os jogos estão no mesmo universo, qual deveria ser jogado primeiro?

Não importa a ordem, a ideia era mesmo que ambos se passassem no mesmo universo e, por mais que haja pontos de intersecção entre eles, podem ser aproveitados como histórias separadas. E isso se aplica ao novo jogo que estou trabalhando agora: *Lorelai*. Essa será a última parte da trilogia *Devil Came Through Here*.

Como é lidar com temas tão densos? Depressão e suicídio não são tópicos muito comuns em games.

Eu tenho alguma experiência com esses assuntos... É uma experiência de vida e de morte, com muito sangue e dor envolvidos. A vida me fez passar por muitas situações e eu entendo o quão frágil somos por dentro. E eu sempre pensei que, se eu fosse fazer histórias críveis, que as pessoas fossem se relacionar, eu teria que falar sobre algo que eu sei. 🎮



“Eu estava trabalhando na Inglaterra, num hotel à beira-mar, limpando quartos, quando comecei a imaginar o que seria meu primeiro jogo, *Downfall*”

Rem Michalski



Plataforma: PC | Estúdio: Harvester Games | Editora: Screen 7 | Lançamento: Fevereiro/2016

NOVIDADES PRA QUEM JOGA

DEATHSTALKER ULTIMATE ELITE

Que tipo de louco paga R\$ 1,8 mil por um teclado? Na verdade, nem dá pra chamar o Deathstalker de um teclado convencional, e sim de um acessório de ponta com mais funcionalidades do que muito computador xing-ling que a gente vê por aí. A grande sacada aqui é o Switchblade, que apresenta uma grande variedade de aplicações, com 10 teclas táteis dinâmicas adaptativas e um painel LCD.

E é esse painel que faz tudo valer a pena, pois ele age como uma tela separada que vai servir de apoio à jogatina. “Apoio” não seria bem a palavra, pois ele vai fazer muita diferença em alguns games. Em *Battlefield*, por exemplo, você troca de arma e acessa seus equipamentos duas vezes mais rápido: já imaginou a diferença disso na hora da batalha multiplayer online? Já em *Skyrim*, ele facilita o acesso ao menu dos personagens, enquan-



to em *Counter-Strike: Global Offensive* as teclas programáveis permitem até desarmar bomba com um clique. O teclado apresenta ainda cronômetros e um browser próprio que permite ler walkthroughs da internet sem sair da tela do jogo.



Fabricante: Razer
Preço médio: R\$ 1.800,00

**INSPIRON 15 7000 GAMING EDITION**

A Dell finalmente lançou seu primeiro notebook especialmente desenvolvido para gamers. Com placa de vídeo NVidia GeForce GTX 960M (4GB GDDR5) e processador quad-core de 6ª geração Intel, a máquina da Dell é capaz de rodar os games para PC mais exigentes de processamento com alta fidelidade gráfica e resolução Full-HD. Ele oferece recursos como GeForce Experience e Game Ready Driver, que atualiza automaticamente o sistema para rodar os games mais parrudos. Com 8 GB de RAM, generosos 1 TB de HD e autonomia de bateria de 10h30, ele promete ser uma boa opção para quem lega sua jogatina no PC muito, muito a sério.



Fabricante: Dell
Preço médio: R\$ 4.800,00

MAMBA

Diz aqui pra gente: você pagaria mais de R\$ 700,00 por um mouse? Bom, dependendo do tipo de trabalho ou de hobby que você tem, a resposta é: sim, com certeza! Testamos o Razer Mamba por quatro semanas com tarefas hardcores no computador: ele se destaca por ser belíssimo, com design de primeira linha, funcionalidades impecáveis para uso com ou sem fio. Com resolução incrível de 16.000 dpi, ele dá um show no tratamento de imagens extremamente complexas no Photoshop: fizemos a capa desta edição da EGW usando o mouse com resolução máxima. Mas quer saber quando é que o Mamba se destaca mesmo? Na hora de jogar! Testamos o mouse com a recém-lançada versão para PC de *Dragon's Dogma: Dark Arisen* e com o MMO *League of Legends*: em ambos ele trabalhou muito suavemente, com o sensor podendo ser ajustado via software de acordo com o tipo de game que você vai jogar. Muita gente desiste de usar mouse wireless em MMOs por causa dos lags, mas não tivemos quaisquer problemas com o Mamba. Ele aguenta 20 horas seguidas de jogatina sem precisar voltar para o dock para ser recarregado — dock, aliás, que é de uma elegância ímpar. Resumindo, é um mouse de primeiríssima linha e vale cada centavo pago por ele.



Fabricante: Razer
Preço médio: R\$ 750,00

FARCRY®

PRIMAL



23 DE FEVEREIRO



[f /UBISOFT.BRASIL](#)

[You Tube /UBISOFTBRASIL](#)

[@UBISOFTBRASIL](#)

PC

[XBOX ONE](#)

[PS4](#)



UBISOFT

DE VOLTA À IDADE DA PEDRA

A Ubisoft leva a série *Far Cry* para a Era das Cavernas, em um jogo menos burocrático e mais aberto do que os seus antecessores: mas você vai ter que se acostumar a enfrentar bichos e inimigos com tacapes, arcos e lanças



Levar a série *Far Cry* para a Idade da Pedra foi uma jogada surpreendente da Ubisoft. Quando o game foi anunciado, as possibilidades e limitações pareciam gigantescas e, após de passar um bom tempo pela terra de Oros, vamos falar sobre como é esta aventura selvagem.

O game se passa na Europa Central em 10.000 AC, onde conhecemos Takkar, um caçador que após encontrar sua tribo perdida, os Wenja, tem que assumir a liderança de um povo que luta pela sobrevivência contra tribos rivais.

Far Cry sempre teve uma relação muito íntima com a natureza, levando o jogador a aventuras em ambientes inóspitos, mas *Primal* leva esta ligação a um outro nível. A aventura na terra de Oros, um vale entre uma cadeia de montanhas onde a influência humana é mínima, faz a natureza ganhar força e se desnudar aos olhos do jogador. Enquanto explorava este mundo selvagem, me encantava com a riqueza e diversidade do lugar, hora passando por vales verdes, atravessando estruturas rochosas,

nadando em cachoeiras ou enfrentando o clima inóspito de colinas cobertas de neve.

Cada ambientação tem características únicas e o clima dos lugares muda muito dependendo da hora do dia. Andar por uma floresta durante o dia é uma experiência quase acolhedora graças ao canto dos pássaros, o show de cores da vegetação ao seu redor e a forma como a luz do sol passa por entre as árvores para iluminar o ambiente. Mas durante a noite tudo muda, quase não há sons e tudo que resta é uma leve penumbra no ar, fazendo com que o simples caminhar na grama pareça alto demais e te deixe receoso de chamar a atenção de um predador que esteja por perto.

A vida animal domina o mundo de *Primal*

e a todo momento vemos um bando de animais vagando pelo local, alimentando-se ou caçando (o que geralmente significa correndo atrás de você). Os animais se comportam de forma surpreendentemente real e não há como não ficar boquiaberto com a pantera que agarra um veado pelo pescoço durante a caça ou o modo como um urso da pequenos tapinhas em sua presa para verificar se ela está realmente morta.

A vida selvagem é o maior destaque deste *Far Cry*, pois Takkar tem a habilidade de domar algumas feras, que podem ser convocadas a qualquer momento, embora algumas vezes a geografia do lugar atrapalhe um pouco. Em determinada situação, por exemplo, meu tigre dente de sabre me

A série *Far Cry* sempre teve uma relação muito íntima com a natureza, levando o jogador a aventuras em ambientes inóspitos. Mas *Primal* leva esta ligação a um outro nível: a vida animal impressiona pelo realismo



Primeiro, eles querem matar você, depois os dentes viram "parças"



Sexo frágil na Idade da Pedra? Non exziste!!!

seguiu até uma pequena ilha e depois não conseguia voltar. Ainda lembro da cara dele do outro lado do lago enquanto eu o chamava. Era como se estivesse dizendo: "Mano, eu até queria ir até aí, mas não dá!"

MIMETIZAÇÃO DOS MOVIMENTOS

Cada animal tem estatísticas próprias e, uma vez convocados, eles passam a mimetizar os seus movimentos. Se você correr, elas correrão também, mas se você parar elas ficarão ao seu lado ou assumirão uma posição furtiva caso você se abaixe — pelo menos na medida do possível, afinal, ursos de quase uma tonelada não são conhecidos por serem silenciosos.

É esse mimetismo que os torna tão úteis no game, pois você não precisa se preocupar em seu companheiro animal ser descoberto por um inimigo e entregar sua posição, já que ele estará sempre ao seu lado, esperando pelo seu comando. As feras basicamente são usadas para ataque, o que restringe o uso de alguns animais menores.

Mas suas feras têm outras utilidades. Animais de grande porte evitam que cria-

turas menores o ataquem e você também pode montar alguns deles. Atravessar o mapa montando um tigre dente de sabre é tão divertido e dá uma sensação de poder tão grande que quase me fez esquecer a quantidade de vezes que morri nas garras desses pulguntos gigantes.

Mas os seus verdadeiros inimigos são as tribos que lutam contra os Wenja e cada uma delas tem característica próprias. Os Udam são homens de Neandertal e por serem maiores e mais fortes, são mais agressivos e adeptos de combates corporais; já os Izila são humanos que idolatram o fogo e preferem embates a longa distância.

Os combates de *Primal* são o aspecto mais fraco do game, que tenta investir em um confronto corpo a corpo que não funciona, pois nunca sentimos o impacto dos golpes e acabamos apenas batendo repetidamente até que o adversário caia.

Os confrontos a longa distância são mais interessantes e o jogo até vai dar uma ajudinha para você acertar os alvos — mas isso porque o sistema de ação dos inimigos é muito ruim, fazendo com que eles simplesmente corram na sua direção ou

comecem a andar como um bando de baratas tontas pelo cenário enquanto tentam te acertar.

Suas armas precisam ser construídas com recursos encontrados pelos cenários em um sistema muito menos burocrático do que o dos outros jogos.

Não precisamos nos preocupar com o espaço em nossas bolsas pois podemos carregar uma quantidade definida de cada item do game, o que torna a experiência mais fluida, deixando o jogador com uma preocupação a menos na hora de utilizar seus recursos para fabricar armas, itens e melhorar sua vila.

UMA SENSAÇÃO DE LIBERDADE

As missões também são mais livres, sem aquele número excessivo de áreas a serem liberadas, que nos deixa seguir a história de Takkar da forma que quisermos, mesmo que nosso herói não seja muito interessante. Ele não é um cara gente boa e falante como Jason Brody ou um homem envolvido em uma jornada espiritual e pessoal como Ajay Ghale.

O líder dos Wenja é uma figura de poucas palavras, que deixa os diálogos para seus companheiros de tribo, que trazem uma boa dose de carisma devido principalmente a língua criada para o game, que se torna extremamente dramática e expressiva pela a forma como o jogo destaca os gestos dos personagens e principalmente suas expressões faciais. Você acaba se afeiçoando a estas figuras coadjuvantes, que são importantes para destravar suas habilidades ao longo da aventura. 🎮

Ela vai ajudar você a cuidar das feridas no início do jogo: trate-a bem, ouviu?



8,5

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

A DESTRUIÇÃO DE NOVA YORK

Novo megaprojeto da Ubisoft nos transporta pro caos nova-iorquino após um surto fatal de um vírus desconhecido. As pessoas se matam por comida, água ou remédios. E é aí que entra em cena a unidade mais secreta do mundo!



Uma vez apertado o play, é um caminho sem volta: suas próximas semanas serão imersas no mundo do jogo, subindo de level, melhorando armas, cumprindo missões com outras pessoas e explorando Nova York de um jeito que você jamais imaginou antes.

Baseado na obra do escritor Tom Clancy, *The Division* é mais um projeto megalômano da Ubisoft que pega a gente pelo pescoço e joga dentro de um mundo tão realista quanto assombrosamente viciante. É o tipo de jogo para apreciar sem pressa, espaçando as horas de jogatina por dias ou semanas para poder curtir cada elemento do fator de imersão que ele oferece.

Há uma chateação inicial de um update obrigatório de quase 3GB que precisa ser baixado antes de começar a jogar. Feito isso, encaramos inicialmente um filminho (chame de cutscenes ou cinematics, como quiser) com atores reais que dá um panorama geral de como ficou Nova York após o caos geral que deixou a região sem água,

comida ou remédios após um surto com um vírus letal. As pessoas precisam brigar pelos itens mais básicos de sobrevivência. E é aí que tudo sai de controle.

Com a sociedade em colapso, as autoridades convocam a Division, uma unidade secreta de agentes que só deveria ser ativada em casos de tragédias extremas — o que é este caso. Esses agentes são altamente treinados para agir independentemente de um comando central, cumprindo missões para tentar restaurar por conta própria a ordem da metrópole.

UMA NY COMO VOCÊ NUNCA VIU

Neste típico universo de ficção de Tom Clancy, você vai explorar Nova York entrando em prédios, pulando muros, revirando lixo em becos e metendo bala nos inimigos. Neste caso, nem precisa saber muito da história: mirou, o alvo ficou vermelho na sua mira, é bala!

Mas como nem tudo é combate, a exploração da cidade é uma das partes mais

viciantes do game, até porque mesmo quem não domina inglês não terá problemas nesse quesito, pois toda a dublagem do jogo está em português.

Em linhas bem gerais, *The Division* lembra *Destiny* e *Diablo* ao misturar um pouco de RPG, um pouco de MMO e uma boa dose de shooter em uma combinação viciante. Logicamente, é um game pensado para se jogar online, de modo co-op, mas você pode cumprir as missões atuando sozinho — especialmente as primeiras, que deixarão você “escolado” para as missões multiplayer. É importante lembrar, no entanto, que *The Division* não roda sem conexão à internet, que é usada para atualizar mapas, encontrar outros players e receber recompensas.

Também igual a *Destiny*, *The Division* não é um jogo pra qualquer um. O enredo é de fácil assimilação, porém, mesmo para quem é um gamer experiente, as mecânicas e os diferentes sistemas de combate do jogo só são completamente absorvidos

após algumas horas jogando. A galera mais acostumada aos jogos casuais terá tanta dificuldade aqui quanto em *Bloodborne* ou em *Dark Souls*, ainda que de uma forma bem distinta.

Quando a gente consegue se encontrar dentro das inúmeras nuances do gameplay, ele se torna realmente viciante. Mas para superar essas horas iniciais de “aprendizado”, algumas dicas são bem valiosas, como por exemplo jamais ignorar as missões paralelas. São elas que vão fornecer muitos suprimentos e habilidades que você precisará na missão principal.

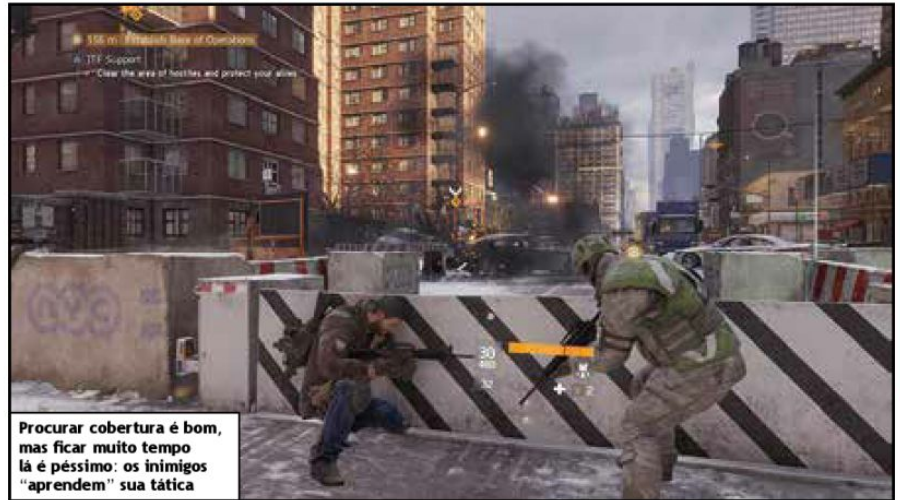
Quem gosta de fuçar nos ambientes e fazer “looting” vai se dar muito bem até mesmo nas primeiras fases. O segredo de *The Division* é que itens que podem ajudá-lo a cumprir uma missão estão sempre espalhados pelo próprio cenário em que você está cumprindo a missão. Andando pela rua principal para chegar em uma praça em que você deve resgatar aliados, por exemplo, você entra para fuçar em um beco e encontra uma mochila com munição extra que será essencial para sua sobrevivência. Em outra missão paralela, encontramos até granadas nas ruínas do metrô nova-iorquino.

AÇÃO EM GRUPO NO MULTIPLAYER

Quando se aventurar pelas primeiras vezes em uma ação em grupo no multiplayer, o ideal é procurar grupos com três pessoas no máximo. Depois que você tiver em mãos armas mais potentes como a M1A (que você encontra a partir de level 9), as coisas ficarão mais fáceis. Aliás, até a M1A você pode fazer um upgrade através de um crafting, que se torna disponível a partir do level 10.

Outra facilidade interessante é que mesmo com armas menos potente você pode marcar os inimigos antes de atirar neles, bem ao estilo *Assassin's Creed*. A diferença aqui é que só dá para marcar uma pessoa por vez.

Em linhas gerais, *The Division* é sensacional porque entrega de maneira brilhante dois elementos essenciais para esse tipo de jogo: exploração e sistema de combate. Ele é mais perigoso, instigante e fascinante porque você precisa usar estratégias rápidas nos embates. Esconder-se atrás



de escombros para atirar nos inimigos é uma tática eficientíssima, mas que exige atenção redobrada contra snipers e granadas jogadas pelo alto. O segredo aqui é jamais ficar parado em um só lugar: é preciso mover-se de uma cobertura para outra, atacar e se defender na hora certa, fugir quando a coisa ficar complicada, mas retornar por um outro lado, atacando os inimigos por trás. Não existe uma regra única: você cria as suas na hora.

SAIBA ESCOLHER SUA EQUIPE

E há uma coisa que *The Division* faz muito bem nessas horas: a criação das equipes. Se você escolher bem, vai cumprir missões em co-op de maneira mais prazerosa. Há

uma em especial, logo no começo, que é bem divertida: tomar uma delegacia do Brooklin que está nas mãos dos inimigos. Você junta os amigos, cada um ataca por um lado e os inimigos caem como moscas.

Ainda há alguns clichês repetitivos, é claro, como os famosos “vá até tal lugar” ou “fique de guarda aqui por 5 minutos”, mas nada disso tira o brilho do jogo. Há também os indefectíveis bugs – como cadáveres levitando ou a incapacidade momentânea de recarregar uma arma –, mas eles não são tão numerosos assim e nem atrapalham a diversão. 🎮

The Division é sensacional porque entrega de maneira brilhante dois elementos essenciais para esse tipo de jogo: exploração e sistema de combate. Ele é mais perigoso, instigante e fascinante do que a média



9,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdios: Red Storm, Ubisoft
Editora: Ubisoft
Lançamento: Março/2016

REMASTERIZADO PARA O PS4

Um homem em busca do seu filho, um detetive atrás de um assassino, um agente do FBI e uma jornalista têm suas vidas cruzadas após uma série de estranhos eventos. *Heavy Rain* traz mistério, sobrenatural e muita ação ao PS4



É difícil falar da conturbada saga de ascensão do PS3 nos últimos 10 anos sem mencionar *Heavy Rain*, o inovador e estranho jogo do estúdio francês Quantic Dream lançado originalmente em 2010, que não só pavimentou o caminho para muitos jogos focados em história pelos próximos cinco anos, como também elevou o patamar de vários elementos da narrativa. Cinco anos depois do seu lançamento é que percebemos como as coisas mudaram.

A Quantic Dream sempre foi muito boa em criar elementos evocativos, que fizessem o jogador interagir com o mundo de maneira única. A história é o ponto principal de *Heavy Rain* e não a jogabilidade — mas ela não deixa de ter sua importância. Os controles, estranhos para a época, continuam confusos no PS4. Usar o R2 para movimentar o personagem ao invés do tradicional analógico, é um “parto”.

Demora um tempo até se acostumar com o sistema de *Heavy Rain* e um dos fatores mais prejudiciais para isso é a constante mudança na câmera fixa, que faz com que os controles às vezes enlouqueçam e movimentem seu personagem para um lado que não é o desejado.

Cada interação com o ambiente funciona como um QTE (Quick Time Event): mova o analógico para a direita lentamente para fazer a barba, use o analógico esquerdo para abrir uma porta. Por ter sido desenvolvido na época onde os controles em movimento estavam em alta, muitas dessas ações são feitas também ao balançar o controle — e que, quase uma década depois do lançamento do Wii, ainda nos é estranho.

Isso tudo soa desnecessário, até um pouco complicado — e nas primeiras horas de fato é —, mas faz com que cada ação tenha um peso maior. Da sutileza em fazer a barba para não se cortar a momentos de tensão que requerem constantes apertos de um botão ou um timing certo para avançar, *Heavy Rain* transforma o controle em mais do que uma mera ferramenta: é uma verdadeira extensão do nosso corpo,

do corpo do protagonista — e aproxima o jogador do que acontece na tela.

Pelo grande foco na história, você já deve achar que falamos da 8ª maravilha do mundo, certo? Não é bem assim. É o velho problema da nostalgia: em 2016, já vimos tantas coisas mais interessantes do que *Heavy Rain* que só agora podemos ver a sua real face, e não a de um jogo rodeado pelo hype que vimos em 2010.

A forma pela qual a história se desenrola varia de acordo com diversas ações feitas pelo jogador. A decisão de ir para um local A ao invés do local B pode alterar a sequência seguinte, mas um erro ao apertar o botão pode criar uma série de alterações na forma que os diálogos acontecem ou os personagens são apresentados. Essas decisões não chegam a ser impactantes como vemos atualmente em *Until Dawn*, por

Heavy Rain transforma o controle em mais do que uma mera ferramenta: é uma verdadeira extensão do nosso corpo, do corpo do protagonista — e ao mesmo tempo aproxima o jogador do que acontece na tela

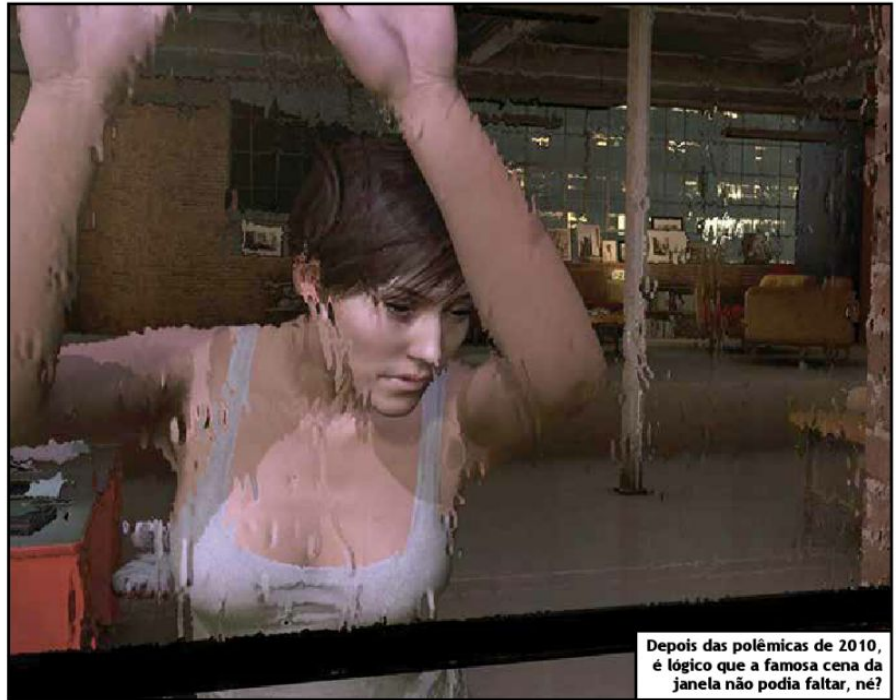
exemplo, mas foram elas que sedimentaram a habilidade em desenvolvedores para criar tramas que são moldadas em parte pelo jogador.

Também é interessante a maneira que ele cria uma sensação de risco para o jogador, mesmo que de maneira muito rudimentar. É um jogo que não pune o jogador pela falha, apenas segue o seu rumo. Você falhou em um QTE? O jogo se adapta às consequências das ações do jogador de forma natural. Novamente, um sistema limitado, mas que ainda é impressionante de se ver a sutil quantidade de variáveis.

Na medida que avançamos na trama, mais ela se complica, mais se contradiz e se enche de furos de roteiro. A introdução e os primeiros capítulos são os mais interessantes, mas a Quantic Dream se apoia demais em elementos sobrenaturais ou explicações sem lógica para unir as pontas soltas. A estrutura começa a ficar prejudicada, se perde em meio a diálogos pouco convincentes, uma atuação estranha e expressões faciais que fazem a gente questionar se o personagem sente remorso ou apenas um pouco de cólica.

Até mesmo a maneira que a Quantic Dream trabalha a personalidade de alguns personagens sofre com a idade. Alguns deles são extremamente estereotipados ou carecem de um melhor trabalho para compreender os motivos por trás de algumas de suas ações — algo bem comum na indústria de jogos — como é o caso do detetive Shelby ou de Madison Paige, alguns dos personagens que o jogador controla ao longo das 10 a 12 horas de duração.

Por falar em duração, o mais estranho da versão remasterizada de *Heavy Rain* é a não inclusão do DLC *Taxidermist* de *Heavy Rain Chronicles*, uma série de pacotes de episódios-pretúdio previstas pela Quantic Dream, mas que foram cancelados após os recursos serem alocados para a adição do suporte ao PS Move, em 2012. Por mais



que não tenha sido completado, o DLC era uma das partes mais interessantes de *Heavy Rain*: história condensada, ritmo frenético e revelações interessantes.

30 FRAMES POR SEGUNDO

Como toda remasterização que se preze, a de *Heavy Rain* recebeu um tratamento tão ou até melhor do que *Beyond: Two Souls*, com uma taxa de frames estável, apesar de ainda se manter no limite de 30 quadros por segundo. Embora o áudio não tenha sido alterado, é importante ressaltar a ótima trilha sonora, que se une de maneira natural com a ambientação, a temática e os momentos de maior adrenalina.

O que impressiona mesmo são as texturas, que receberam atenção especial. Praticamente toda cena que vimos contava com uma ou mais texturas que na versão original careciam de detalhe ou pareciam levemente borradas.

É uma pena que a Quantic Dream parece ter feito a parte técnica de *Heavy Rain* na base dos “dois passos para frente, um passo para trás”. Sim, os modelos estão em melhor qualidade, a textura e iluminação melhores, mas os bugs foram tremendos. Foram inúmeras tentativas até que o game fosse inicializado corretamente: quando não travava na tela inicial, as cenas apareciam pretas.

Passado o problema, achamos que o pior havia acabado. Na verdade, estava só começando: os personagens se “teleportaram” pela tela inúmeras vezes, cenas ficaram travadas, o áudio parou de funcionar em uma cena específica. Não é algo assustadoramente quebrado, como outros lançamentos que já vimos por aí, mas um pouco mais de polimento era essencial.

Heavy Rain fica como um marco, como um passo à frente para a narrativa, mas é também o que melhor exemplifica a fraqueza da Quantic Dream. Às vezes, não importam as mecânicas que são adicionadas se não há uma sustentação base para a história. Aconteceu em *Fahrenheit*, aconteceu em *Beyond: Two Souls* e acontece em *Heavy Rain*. 🎮



8,0

Plataforma:
PS4
Estúdio:
Quantic Dream
Editora:
Sony
Lançamento:
Março / 2016 (PS4)

PRA COMPRAR AOS PEDAÇOS

A consagrada série do Agente 44 desembarca na nova geração de consoles com uma pequena crise de identidade, pois não consegue transmitir de forma clara como será sua experiência, ainda que a proposta seja interessante

O Agente 47 voltou e está pronto para colocar medo no coração dos ricos, poderosos e corruptos. *Hitman* chega à nova geração de consoles em uma aventura que segue a fórmula dos outros jogos da franquia, mas tenta inovar ao trazer uma estrutura fortemente baseada em seu sistema online. Se você já jogou algum jogo da série vai se sentir em casa rapidinho.

O game é dividido em missões ao redor do mundo, que colocam nosso herói careca na cola de algum alvo que precisa ser “tirado do mapa”. A graça está justamente em descobrir como iremos realizar nossa tarefa de forma impecável, afinal, “somos” o maior assassino do planeta e “conquistamos” este título ao cumprir nossos contratos sem levantar suspeitas.

Os estágios estão cheios de oportunidades e o game nos deixa livres para vagar pelos ambientes para investigar, encontrar nossa presa e planejar a forma de eliminá-la.

Hitman continua sendo um grande jogo de gato e rato, onde a força bruta nunca é recompensada, já que nossos alvos são geralmente figurões muito bem protegidos — embora nosso herói também tenha recebido um treinamento de elite, ele não



é o Rambo. Tem que ser furtivo sempre.

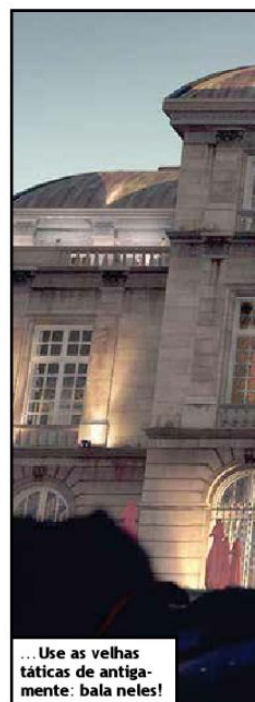
O game é dividido em missões que estarão disponíveis com um pacote básico que nos dá acesso a três estágios: dois que funcionam como tutoriais e um que realmente nos coloca em campo. No geral, as ambientações das fases são bem construídas. A missão onde devemos assassinar um casal em um grande desfile de moda é particularmente interessante, com diversos ambientes dentro de um mesmo lugar e é divertido ver como cada área tem uma di-

nâmica diferente, com as pessoas curtindo seus drinques no bar ou correndo apressadas na sessão dos modelos.

Acessar essas áreas pode não ser tão fácil, pois muitos lugares contam com uma segurança reforçada e, embora você possa tentar ganhar acesso sem ser notado, a forma mais interessante de fazer isso é se disfarçar, pois se o Pernalonga nos ensinou alguma coisa, foi que qualquer um pode ficar irreconhecível com a roupa certa. Em determinado momento, eu queria ter aces-



Quando você encontrar guardas demais na porta...



... Use as velhas táticas de antigamente: bala neles!

so ao lugar onde as modelos estavam, mas a área estava protegida pela equipe de segurança e somente consegui ganhar acesso depois de nocautear um distraído membro da produção que estava nas redondezas e pegar suas roupas.

Mas andar disfarçado também tem seus problemas, pois você ainda pode ser reconhecido por algumas pessoas, o que deixa as missões com constante clima de tensão, já que você nunca se sente verdadeiramente seguro quando esta disfarçado e se vê obrigado a sempre tomar cuidado para não chamar atenção demais.

O game dá pequenas dicas de onde encontrar as melhores oportunidades de assassinato através dos desafios que ele propõe, e assim que achamos uma oportunidade, um indicador aparece em tela nos mostrando o que devemos seguir para cumprir nossos objetivos. Mas essa função poderia funcionar de forma mais ativa.

Encontrar as oportunidades de assassinato podem ser complicado em alguns momentos e muitas vezes acabamos zanzando pelo cenário por um bom tempo até finalmente encontrar uma pista do que fazer.

É um pequeno sacrifício que algumas vezes vale o esforço, já que determinadas formas que encontramos para matar nossos alvos são tão inusitadas que se torna muito divertido às vezes seguir por caminhos tortuosos e mais complicados apenas para ver como tudo irá se desenrolar.

Também temos a opção de visitar estas fases com outra abordagem, através do modo Contrato, no qual podemos eliminar

As ações furtivas sempre trazem melhores resultados em *Hitman*



alvos específicos que foram escolhidos por outros jogadores. São fatores que ajudam a aumentar o fator replay do game, já que as missões tender a ser um pouco curtas demais quando já se sabe o que fazer.

MUDANÇAS DE ÚLTIMA HORA

Apesar de termos uma boa opção de ações, o fato é que *Hitman* tem pouco conteúdo a oferecer, pelo menos neste primeiro pacote de missões. Lembra quando surgiram os rumores de que *Just Cause 3* foi concebido como uma experiência online e convertido na última hora para um jogo com foco na campanha? *Hitman* também passa a impressão de ter sua estrutura mudada no último minuto. Talvez a Square Enix esteja passando por sérias dúvidas sobre qual experiência quer transmitir aos seus jogadores ou o rumo que os seus games devem trilhar.

Não consegui ver no game qualquer elemento que tenha me feito acreditar que sua experiência seria beneficiada ao ser disponibilizada separadamente, uma estrutura que não é transmitida de maneira clara ao jogador. Não existe uma “cenas do próximo capítulo” ou qualquer preparação para os outros episódios/conteúdo do game, embora ele claramente tenha uma linha narrativa bem definida. Todo o conteúdo é simplesmente jogado na tela do jogo, o que me passa a impressão de que o game estava sendo construído como um projeto completo, até o momento que alguém disse algo como: “Ei, e se a gente o dividisse para vender em pedaços?”

O resultado é a completa falta de indicativo do que o game quer passar em termos de experiência. É um jogo padrão, só que... dividido? Ele vai ser separado em episódios/temporadas? Ele vai disponibilizar novas missões periodicamente? São respostas que você não encontra no jogo, mas apenas em sites especializados.

No meio dessa crise existencial, os problemas de performance que encontrei na versão do PS4 que testei me parecem quase insignificantes, embora as quedas de frame em alguns pontos sejam bem perceptíveis e, acredite, ele tem uma tela de loading muito longa para um jogo baseado na tentativa e erro. São problemas pequenos se comparados ao pouco conteúdo do game e a falha em dizer ao jogador o tipo de experiência que ele quer passar. 🎮



6,5

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
IO Interactive
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Março/2015

DO SMARTPHONE PARA O PS4

Jogo remove alguns dos elementos que fazem a franquia *Hitman* famosa, mas mantém a sua essência, o espírito desafiador: a conversão é quase que perfeita, a estética é belíssima, mas a câmera às vezes atrapalha um pouco

S seja sincero, você já começou a ler esta análise com um pé atrás, não é mesmo? Um jogo mobile sendo lançado para consoles? Será que isso vai dar certo? Sim, amigo. E muito! A franquia encabeçada pelo famoso Agente 47 sempre teve como elemento principal a solução de um problema por diferentes métodos e isso não é diferente em *Hitman GO*, apesar de ele se apresentar de uma maneira diferente do que estamos acostumados.

A visão em terceira pessoa dá lugar a um tabuleiro, com peças equivalentes ao protagonista, objetos com os quais se pode interagir, obstáculos e o objetivo. Este último pode variar entre uma linha de chegada e um alvo a ser eliminado. O que não significa simplificação, e sim abstração.

Cada fase trata-se de um intrincado quebra-cabeça, de um jogo de esconde-esconde, de uma análise entre a posição do personagem e a do inimigo. É quase como um tabuleiro de xadrez, mas com novas peças que são adicionadas a cada fase progredida. No geral, há três objetivos: chegue ao alvo, colete a maleta e um objetivo adicional que pode variar de não eliminar todos os oponentes ou eliminá-los completamente.

É aí que entra a graça da coisa: você começa com um arsenal de ferramentas severamente limitado, como se o jogo desse a você apenas o essencial para entender seu núcleo, o que tem de ser feito. Com um total de seis tabuleiros, cada um deles adiciona duas ou mais ferramentas ou obstáculos que instigam você a resolvê-los só para ver o que vem a seguir.

Primeiro adquirimos uma pedra, com a qual podíamos chamar a atenção dos ini-



migos para um dos quadrados do tabuleiro. Após isso, se esconder em um arbusto ou uma planta era uma estratégia viável para avançar. No mesmo ritmo, o jogo coloca inimigos que se movimentam, franco-atiradores que bloqueiam certos caminhos do mapa, locais com mais de um andar. É um constante ritmo de auto-aprendizado.

CONVERSÃO DE PRIMEIRA NO PS4

Cada mapa é feito na medida certa para que não seja longo demais a ponto de frustrar. Tampouco curto demais para que o jogador pense que chegou a hora da moleza e que a próxima área ou tabuleiro não vá trazer alguma carta na manga para pegá-lo de surpresa e fazer todo o plano que já tinha em mente ir por água abaixo.

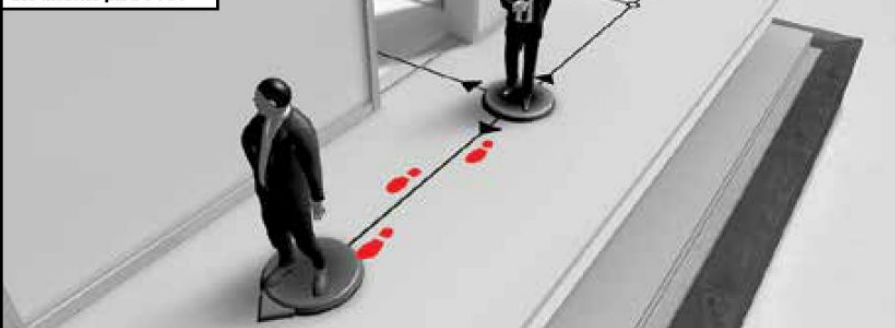
Outro grande apoio para evitar uma possível desmotivação caso o plano de fato falhe está na impressionante conversão que a Square Enix Montreal fez para o PS4, usada para esta análise. As fases são convidativas, trazem uma estética simples sem esconder as informações essenciais, a iluminação é impressionante e os tempos

de carregamento são minúsculos. Errou uma fase? É só apertar um botão e em menos de cinco segundos você já está de volta e pronto para outra tentativa.

Existe, porém, um problema na conversão: o controle da câmera. Em momentos de maior "tensão", como por exemplo estar próximo do alvo, o jogo toma o controle do jogador e altera para uma visão de "ação", o que nos deixou sem senso de direção e fez com que alguns movimentos falhassem a missão. Em comparação ao brilhantismo de todo resto, sinceramente é um mero detalhe.

Hitman GO: Definitive Edition não apenas prova que é digno do nome da franquia, mas é uma lembrança de que jogos para smartphones não devem ser sempre rotulados como simples passatempos para serem jogados na fila do supermercado ou no ônibus. Quando o casamento entre a ambientação, mecânicas e fases inteligentes atinge um equilíbrio quase que perfeito, não é mérito da plataforma, é mérito do desenvolvedor. É de fato a versão definitiva de um jogo que ensina sem punir, que entrega conteúdo de qualidade sem perder a visão da franquia: a de que para todo problema existe mais de uma solução. 🎮

Não é apenas um port: é uma migração brilhante dos mobiles para o PS4



9,0

Plataformas:
PC, PS4, PSV
Estúdio:
Square Enix Montreal
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Fevereiro/2016

A VIDA É UM GRANDE TEATRO

Nada como um bom espetáculo, não é? Pois é isso que este projeto oferece: é um jogo/peça que tem como maior foco eletrizar a plateia enquanto detona inimigos e anima as coisas no palco. Você vai se sentir um Shakespeare!

Nesta aventura, o jogador calça os sapatos de Baron Dashforth, um caçador de monstros profissional que deve investigar aparições demoníacas na década de 1920, junto de seu fiel parceiro Scampwick. O jogo se passa em um teatro, onde o personagem encena a sua história real através de muita pancadaria e muito bom humor.

Apesar do clima descontraído e estiloso, as poucas explicações narrativas e o desenvolvimento pobre de personagens acabam ferindo o potencial de *Foul Play* em apresentar um grande enredo, algo importantíssimo em uma peça de teatro.

No entanto, os viciados e curiosos por boas histórias podem acessar mais informações no diário de Dashforth (acessado pelo menu de pausa) para entender um pouco mais sobre o que está acontecendo em cima do palco.

UM VISUAL MATADOR

Independente do deslize na trama, o time do estúdio indie britânico Mediatonic claramente esteve focado nos dois grandes trunfos de *Foul Play*: o visual e a jogabilidade. O primeiro é o que dita o tom do jogo: os cenários são estimulantes e na maior parte do tempo se transformam, seja por engenhocas estruturais do teatro ou por influências sobrenaturais. É interessante a mistura constante entre o real e a encenação, que acaba por adicionar muito a experiência do game.

A quarta parede é quebrada diversas



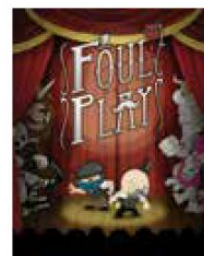
vezes e grande parte do humor também é feito a partir de pequenos detalhes visuais: não é estranho ver alguém da produção se meter sem querer em uma cena ou rir das simples fantasias vestidas pelos atores que estão no palco.

A jogabilidade também é destaque. Como esperado de um brawler, o progresso em *Foul Play* é alcançado através da derrota de múltiplos inimigos em seu caminho. Porém, o jogo possui uma mecânica interessante: Dashforth e seu parceiro não possuem pontos de vida, mas trabalham com um sistema de audiência. Quanto maior o número de inimigos atingidos, maior a reação da plateia que pode ir a loucura se o jogador se dedicar a combos furiosos.

Levar golpes desconta deste placar e pode fazer com que a fase falhe caso a alegria do público chegar a zero.

Mesmo com este sistema interessante, o combate em *Foul Play* pode ficar repetitivo rapidamente. Reprises são naturais no mundo do teatro e esse beat'em up não é exceção: os golpes ficarão manjados após algum tempo e isso pode deixar a experiência um pouco monótona para os amantes de variedade. Para afastar este problema, os desenvolvedores incluíram desafios específicos para cada fase. Variando entre atacar inimigos em certa ordem, gerar combos esmagadores ou não ser atingido por adversários, esses challenges demandam algo diferente dos jogadores e variam a jogatina.

Foul Play não atinge todo seu potencial mas é, de fato, um jogo extremamente divertido. Com opções de multiplayer tanto online como no sofá de casa, essa é uma peça rara que vai deixar muitos fãs presos nas cadeiras da plateia. 🎮



7,5

Plataformas:
PC, PS3, PS4 PSV
Estúdio:
Mediatonic
Editora:
Devolver Digital
Lançamento:
Fevereiro/2016 (PS4/PSV)

PENSA POUCO E BATE MUITO

Game brasileiro feito por uma produtora gaúcha coloca você e mais dois amigos em uma arena com ondas e ondas de inimigos horrendos para enfrentar: não precisa pensar muito, o negócio aqui é só sobreviver atacando

A produtora gaúcha Microblast Games já é velha conhecida dos jogadores de PC — meu preferido deles, até o momento, era o terror em primeira pessoa *Overcast*. Digo isso porque *Red Risk*, o novo lançamento desse altamente promissor estúdio independente, tomou seu posto. A mistura de visão isométrica, proposta arcade, trilha sonora pesada e monstros horrorosos de *Red Risk* funcionou perfeitamente, abrindo uma verdadeira janela para o passado. *Loaded*, saudades...

E a coisa é direta e reta: *Red Risk* é a arena onde a carnificina tomará forma. A introdução implica algo de elaborado na trama, mas esse não é o foco. Engratados assistirão suas partidas, mas o clima de *O Albergue* meio que para por aí. Escolher um dos três personagens jogáveis já o coloca no centro da ação que, mesmo na dificuldade mais básica, fará você suar pelos dedos.

Escolha seu lado: Jason é o combatente corporal — com seu machado, o confronto fica mais próximo, cara a cara com os monstros que, por consequência, é também o mais resistente; Elise faz uso de duas pistolas para manter os inimigos a distância, pois, apesar de rápida, é também a mais frágil; e Walter, o sniper, mais estratégico, porém difícil de dominar.

Red Risk coloca o jogador (e mais outros dois amigos — e fica aqui a recomendação para encará-lo acompanhado) contra 10 ondas de inimigos sequenciais. Sobreviver significa vencer o campeonato, faturando pontos para habilitar novas arenas — ao todo são 7, bem diferentes umas das outras. Vencer uma horda concede



ao competidor um ponto de crédito, e gastá-lo com sabedoria faz toda diferença. Localizado ao centro da arena, há o local específico para fazer uso do crédito, seja consertando seu armamento, aumentando sua vida ou saciando inusitadas necessidades fisiológicas.

THRASH METAL NO SOM

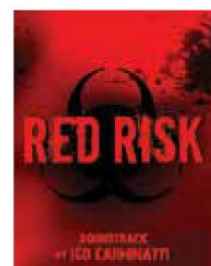
Red Risk é bem consistente. Seus gráficos conversam com a proposta e a trilha sonora — thrash metal de primeira! — incentiva a matança de monstros horríveis, indo de zumbis cobertos de sangue a aranhas e vermes gigantes. No entanto, poderia haver mais variedade dessas criaturas

entre as arenas ou até mesmo na ordem de surgimento das hordas. Os controles seguem a ideia de hack'n'slachs convencionais, com tempo delimitado para utilização dos especiais de cada boneco: Jason, por exemplo, golpeia 360 graus com seu machado. A quantidade de monstros na tela pode assustar, daí a necessidade de sempre utilizar todos os limitados recursos de cada personagem.

A verdade é que eu não estava totalmente preparado para *Red Risk*: os velhos tempos de diversão descompromissada com amigos e carnificina gratuita, estilosa, voltaram por algumas horas. Pode se tornar enjoativo depois de certo tempo ininterrupto, mas é perfeito para revisitações periódicas. E eu não pretendo manter as strippers engaioladas esperando meu retorno por muito tempo! 🎮



O visual é impactante e o metal nos speakers reforça o clima!

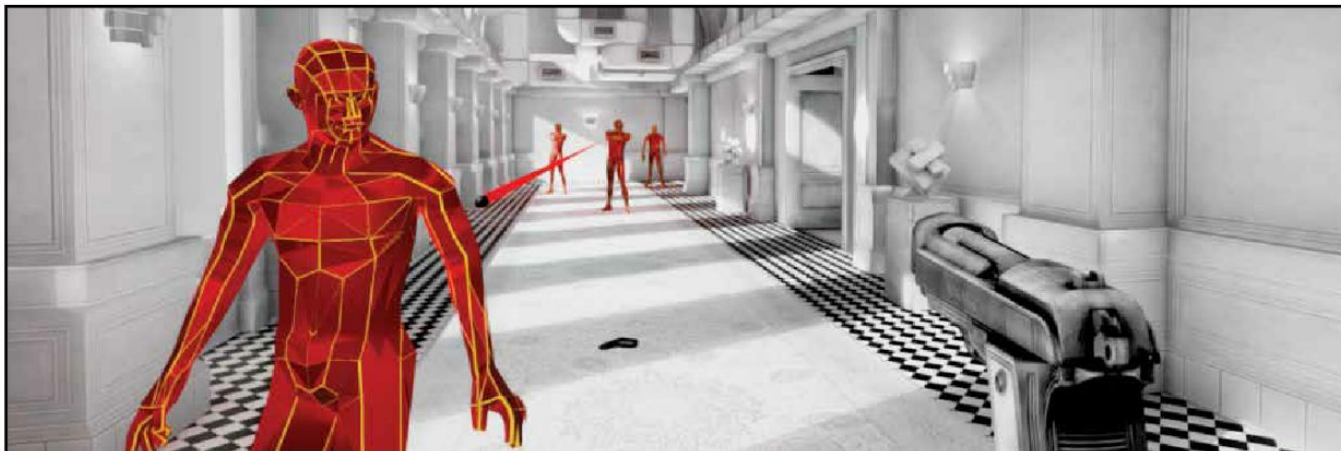


8,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Microblast
Editora:
Microblast
Lançamento:
Março/2016

PARA JOGAR BEM DEVAGAR

O cenário é branco, quase asséptico, mas, para sobreviver, você precisa eliminar quem está de vermelho: e é baseado nesse gameplay simplório, mas viciante, que você não vai conseguir se afastar do controle até acabar...



SuperHot é um título como poucos. O seu começo é simples e quase despretensioso, quando um amigo nos chama em um chat só para apresentar um game que ele descobriu recentemente e que não consegue parar de jogar. Quando damos uma chance à indicação, descobrimos um jogo de fases curtas, com mortes e recomeços igualmente rápidos, o que condiz com sua ideia aparentemente simples.

As fases são curtas e construídas como pequenas arenas que estão sempre mudando, então, se um estágio nos coloca em um metrô, o outro nos deixará no alto de um prédio, e assim por diante. Mas os cenários e os objetos são todos brancos e de aparência estéril, sendo que as únicas cores que se destacam nestes ambientes são o negro das armas e os inimigos, que são apresentados como criaturas vermelhas, que parecem ser feitas de vidro.

Assim que você entra em uma dessas fases, a ação começa e a única regra é matar todos os inimigos sem ser ferido, o que poderia ser simplório e até chato se não fosse um fator absolutamente genial que muda toda a dinâmica das partidas: o tempo só avança se você se mover. A princípio tudo acontece em câmera lenta, com movimentos tão vagarosos que você mal vê os inimigos se mexendo, mas quanto mais rápido você se mexe, mais depressa o mundo a sua volta também se movimenta.

LIVRE PARA AGIR COMO QUISER

O game vira um grande jogo de estratégia no qual precisamos pensar onde cada ação vai nos levar, já que um passo em falso ou um movimento ligeiramente mais rápido pode nos deixar a mercê do inimigo. Não existem rotas prontas e o jogo nos deixa livres para lidar com cada situação baseado

nas opções que temos à mão e é simplesmente lindo quando tudo dá certo, pois as cenas que nossos movimentos geram são de uma plasticidade que parece ter saído de um excelente filme de ação.

Não há nada melhor que atirar um objeto em um inimigo só para pegar a arma que ele deixou cair e dar cabo do rival, vendo seus pedaços se desmanchando no chão enquanto lentamente nos viramos para acabar com o próximo inimigo.

Quando você percebe, ficou tão empolgado com o que acabou de passar que já está pulando para a próxima fase. E o mais interessante é que SuperHot não apenas sabe que é viciante e divertido, como usa justamente isso para compor sua narrativa. Gradativamente, o game começa a mostrar que sua história é mais do que “apenas matar caras vermelhos”, como o próprio protagonista do game diz em um momento.

Confesso que eu não conseguia tirar minhas mãos do controle e, quando o fazia, o jogo tirava sarro de mim, perguntando “quem está realmente no controle”. Uma estratégia corajosa, que poderia facilmente dar errado se não fosse bem empregada. É muito divertido e criativo. 🎮



8,5

Plataformas:
PC, XO
Estúdio:
Superhot Team
Editora:
Superhot Team
Lançamento:
Fevereiro / 2016

PUTZ! A LOIRA DO BANHEIRO!

Anos após o sucesso de *Pesadelo – O Início*, a produtora paulistana Skyjaz aprimora sua criação e nos apresenta aquele que já pode tranquilamente ser considerado como o mais ambicioso jogo de terror brasileiro da atualidade

O Brasil tem se destacado mais e mais na indústria de videogames e 2015 foi particularmente bom por aqui, com maravilhas totalmente pt-br do nível de *Odallus* e *Chroma Squad*. E o terror foi igualmente responsivo: *The Guilt and the Shadow* e *A Lenda do Cabeça de Cuia* foram exímios exemplares desta nova sofra de pesadelos folclóricos e muito pessoais oriundos de nosso país. Agora, 2016 parece seguir o mesmíssimo caminho.

Tudo começou em 2012, quando a internet foi surpreendida com um dos mais exponenciais jogos de horror dos últimos anos, *Slender: The Eight Pages*. O sucesso do freemium altamente macabro, enquanto simples em proposta e de fácil acesso, foi enorme e títulos semelhantes surgiram daí. Um deles foi *Pesadelo – O Início*, obra do programador paulistano Jasiel Macedo. O jogo foi muito bem recebido e, anos depois, sua evolução técnica e conceitual tomaria forma em *Pesadelo – Regressão*.

Agora como criação da Skyjaz Games, composta por Jasiel, pelo compositor e game designer Stefano Maglovsky e o modelador Jefferson Macedo, *Regressão* é ambicioso retrato de seu tempo, afinal de contas, vivemos a era mais próspera para jogos de terror desde muito, muito tempo.

Regressão nos apresenta Alex, um sujeito visivelmente problemático. Após despertar de um pesadelo, não há muito espaço para recuperação – e o que diabos é aquele laboratório? O sujeito vive parede com parede a um cemitério, e explorá-lo parece a melhor ideia. A princípio, nada efetivamente faz sentido, mas juntar as peças espalhadas pelos cenários – e estes



são bem variados e inspirados na realidade brasileira, com eucaliptais e até colégios públicos decrepitos – dá vasão a algo complexo e cheio de nuances, algo não tão recorrente a tantos jogos de terror recentes. *Regressão* explora cultura e folclore tipicamente brasileiros para entregar sua macabra história, portanto não se surpreenda ao se deparar com Literatura de Cordel, com a Mula Sem Cabeça ou até mesmo com algo mais elaborado por trás da lenda urbana da Loira do Banheiro.

SHOW DO UNREAL ENGINE 4

Os gráficos de *Regressão*, talhados em Unreal 4, impressionam: o nível de detalhes depositado aqui é, definitivamente, acima da média. O trabalho de texturização ajuda na criação do clima macabro do jogo. Os modelos tridimensionais das criaturas é inspirado, por mais que alguns destoem do todo, como as malditas plantas carnívoras.

Nos controles, entretanto, nada de muito original aqui: numa perspectiva em primeira pessoa, colecionamos diversos itens espalhados pelo cenário e, dentro do conceito de protagonista indefeso, devemos resolver quebra-cabeças enquanto, furtivamente, lidamos com as criaturas putrefatas espalhadas estrategicamente.

Alguns pontos merecem menção, no entanto: *Regressão* se beneficia de seu próprio terror com salvamento manual e contado, além de Alex ser capaz de apañar determinado item apenas quando nele vê utilidade. A dificuldade é alta e o jogo é bastante escuro, mas considero tal fator estimulante, afinal, há muitas formas de lidar com as trevas.

Pesadelo – Regressão pavimenta uma bela (e macabra) estrada para o terror brasileiro nos anos vindouros. Enquanto há muito potencial a ser explorado por aqui, há também muito preconceito por parte do público para com esse mesmo terror, seja lá em qual mídia for. Mas há indícios de mudança e melhora. Parabéns a Skyjaz por trilhar esse caminho. 🎮

Mas que inferno de laboratório é esse, afinal?



8,0

Plataforma:
PC
Estúdio:
Skyjaz
Editora:
Skyjaz
Lançamento:
Fevereiro/2016

SINGELO, SIMPLES, TOCANTE

As aventuras de um rolo de lã vermelha que cai de um cesto não soa exatamente como um enredo empolgante. Mas, não se iluda: além de belíssimo, esse é um jogo que levará você às lágrimas com uma história emocionante!



Em um belo dia de primavera, uma doce senhora senta-se em sua cadeira e relembra seu passado, olhando para algumas de suas fotos antigas, recordando os momentos especiais retratados nelas. Após este momento de nostalgia, a velhinha pega sua cesta de lã e sobe as escadas em direção ao seu quarto, mas, distraída, não percebe que um pequeno rolo de lã vermelha cai do cesto, transformando-se em uma inocente e cativante criaturinha chamada Yarny, que passa a andar pela casa movido pela curiosidade de quem vê o mundo pela primeira vez.

Mas o pequeno não se contenta em apenas olhar e, ao apreciar determinados retratos, ele se transporta para as memórias contidas neles, desbravando um novo “mundo” a cada lembrança visitada. Os ambientes encontrados pelo pequeno são encantadores, quase sempre retratando a natureza, como florestas e montanhas. Embora alguns pontos pareçam meio embaçados — afinal, quem consegue lembrar de todos os detalhes de uma memória? —, a beleza e os detalhes selvagens daqueles ambientes, como o movimento das árvores e os animais que aparecem aqui e ali, nunca deixa de encantar nosso herói.

Mas esses mundos também escondem

diversos perigos, afinal, para alguém tão pequeno e frágil quanto um novelo de lã, até mesmo um vendo forte se torna um grande obstáculo.

Porém, esses desafios nunca oferecem grandes dificuldades ao pequeno boneco, que além de sua inteligência pode usar a lã de seu próprio corpo para lançar objetos, escalar lugares altos, fazer pequenas trampolins e outros truques, que são mais do que suficiente para resolver qualquer problema.

ENVELHECENDO A CADA DIA

Na verdade, o maior e mais interessante desafio de Yarny está em seu próprio corpo, pois assim como estamos constantemente envelhecendo (e morrendo) a cada segundo de nossas vidas, o pequeno também deixa um pouco da sua lã a cada passo e, ao estar constantemente se desmontando, ele é obrigado a pensar bem em como usar suas habilidades e a sempre procurar pedaços de lã que o reabasteçam.

Mas a aventura deste pequenino ser vermelho não está ligada aos perigos que enfrenta e sim às descobertas. Enquanto segue em sua jornada, ele passa a conhecer cada vez mais sobre a mulher que viu apenas uma vez em sua breve existência,

mas que se torna cada vez mais familiar a cada memória visitada, cada caminho percorrido e desafio superado.

Quanto mais a conhece e compartilha dos momentos que marcam a vida dela — como as viagens com os pais, seus amores, perdas e principalmente sua paixão pela natureza —, mais a criaturinha se afeiçoa a ela, compreendendo que são os pequenos momentos que marcam a vida de uma pessoa e fazem com que esta tenha significado.

E assim, como as estações do ano que conheceu em sua breve aventura, Yarny entende que tudo tem um começo e um fim, mas que toda vida pode ser renovada no coração das pessoas com quem compartilhamos nossa própria jornada pelo mundo. Pode preparar o lenço... 🧣



9,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Coldwood Interactive
Editora:
EA
Lançamento:
Fevereiro/2016

SÉBASTIEN LOEB RALLY EVO

▶ Lucas Moura

E É AQUELE RALLY ITALIANO

Estúdio Milestone, da Itália, tenta alcançar a linha de chegada dos games de rally para a atual geração, mas erra em muitas curvas: apesar do modo carreira robusto, a I.A. é inconsistente e os carros são muito parecidos entre si

Rally é como uma viagem ao desconhecido: retas e curvas que aparecem à frente, onde a agilidade e destreza são tão importantes quanto ter a noção de quando e como arriscar acelerar um pouco mais. *Sébastien Loeb Rally EVO* passa um pouco dessa adrenalina, mas para um público mais abrangente.

Antes de mais nada, é importante salientar que não se trata de um simulador nem sequer de um semissimulador, como *Dirt Rally*: na verdade, é um jogo quase que unicamente arcade. Isso traz benefícios e malefícios a muitas das mecânicas que envolvem o equilíbrio entre desafio e diversão, a começar pelo fato de que ele vomita tanta informação detalhada nos primeiros 15 minutos que chega a ser difícil acompanhar. Aprenda a alterar a suspensão do seu carro, agora teste-o de tal forma, escolha como você prefere pilotar... Uma aproximação mais calma e espaçada atenderia melhor à proposta da Milestone.

Agora, quando o assunto é conteúdo, pelo menos do ponto de vista estético, não há reclamações. Um modo carreira extremamente robusto, com eventos que vão de Rallycross até eliminação por tempo e a tradicional corrida contra o tempo em um terreno acidentado.

Há uma sensação de progressão, pois você começa com um carro simples, mas que rapidamente sobe no rank mundial, e passa a descobrir pistas esteticamente variadas e desafiadoras. Novamente, é um pacote atraente aos olhos de quem o



vê pela primeira vez, mas que começa a apresentar rachaduras quando as camadas são estudadas e compreendidas.

Claro que, como quase em todo jogo de corrida, ainda existe aquele pequeno grind. Quer o melhor carro? Então boa sorte para ficar em primeiro lugar na maior parte das corridas — o que, infelizmente, às vezes chega a ser fácil demais por conta da inconsistência da inteligência artificial.

OU VENCE TUDO OU VAI SOFRER

Apesar de divididos em quatro categorias, os oponentes mais parecem que vão do “mais lento de todos” na dificuldade média para “uma máquina superveloz” na dificuldade alta. Não há meio termo: ou você vencerá todas as corridas ou irá penar muito para chegar em primeiro lugar.

Fora o modo carreira, você também pode acompanhar os passos de Sébastien Loeb no caminho para o sucesso, com pistas que

ele correu recriadas e com alguns bônus a mais. Porém, os mesmos problemas do modo carreira surgiram: ou você se torna o próprio Sébastien Loeb para vencê-las ou não terá um pingão de dificuldade para alcançar a tão sonhada medalha de ouro.

Por abraçar demais esse lado mais “simplório” das coisas, o game revela outro grande problema para quem tem o mínimo de experiência em jogos de corrida: o controle dos carros não se diferencia muito. Independentemente da tração, sentíamos que dirigíamos o mesmo carro do começo ao fim. A maior diferença estava no medidor de velocidade e no tempo final. Isso seria até mesmo compreensível em um game como *Need for Speed*, mas em um de rally o mínimo de variedade e de uma camada adicional de desafio é necessária. De que importa chegar às vezes em primeiro lugar, liberar o tão desejado carro e ver que ele não difere em nada do anterior?

A Milestone acerta em criar belíssimas pistas e um modo carreira que impulsiona o jogador a conhecer mais sobre esse mundo. Por outro lado, deixa a desejar em tantas áreas que apenas é possível recomendar *Sébastien Loeb Rally EVO* para aqueles que querem uma primeira experiência. Para todos os outros, é melhor ver na TV. 🏆



7,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
Milestone SRL
Editora:
Milestone
Lançamento:
Janeiro/2016

METROIDVANIA DO OCEANO

Fãs de *Metrodvania*, atemem para esta belezinha vinda diretamente dos mares gélidos da Suécia, que além de surpreendente, ainda tem espaço para nuances inegáveis de *Shadow of the Colossus* aqui e acolá deste jogo



The *Aquatic Adventure of the Last Human* pode parecer nome de filme do Wes Anderson e, para ser sincero, é possível criar associações a obra excêntrica e única desse diretor. O visual em pixel art é colorido e rico suficiente para tal, mas paramos por aí. O teor sci-fi de fim do mundo está bem mais para uma criação bizarra entre *Metrod* e *Bioshock*.

Explico: algumas centenas de anos no futuro, a população em nosso planeta será dizimada. Ou a maior parte dela. Vida marinha domina a superfície da Terra e os humanos restantes se adaptam a tal realidade, numa espécie de *Rapture* enfiada goela abaixo. Mas mesmo esta nova realidade cessa por problemas científicos e tecnológicos e cabe a você, o único tripulante de um (a princípio) insignificante submarino, juntar todas as peças holográficas e entender o que diabos aconteceu por ali. Estamos mesmo nos controles do último ser humano da Terra?

Mas, para ser muito sincero, a história não é o foco em *The Aquatic Adventure of the Last Human*. Há explicações para o que houve e o que há por ali, mas é perfeitamente possível aproveitar a aventura sem se preocupar em coletá-las. Assim como nos jogos citados, começamos nossa busca

desprovidos de qualquer capacidade além da navegação em si. E o jogo consegue, de forma brilhante, transmitir sensações de isolamento e insignificância com apenas alguns minutos nos controles do submarino. A imensidão do pedacinho de oceano explorado é palpável, para o bem e para o mal, afinal de contas, monotonia advém do vagar a esmo por esses belos distritos subaquáticos formados por pixels.

O MAR NÃO TÁ PRA PEIXE

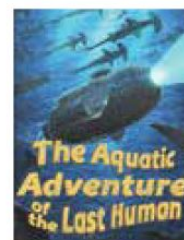
Não há muito o que combater ao desbravar esse mar — grande parte dos peixes e águas-vivas que compõem os riquíssimos cenários são inofensivos. Para compensar essa melancolia da solidão, o aspecto *Shadow of the Colossus* de ser do jogo toma forma: são vários chefões de área. E eles são gigantes, difíceis e divertidíssimos de serem enfrentados.

Mas algo de muito errado aconteceu nessa nova realidade, pois mexilhões gigantes, gangues de tubarões enfurecidos e arraias quilométricas não querem qualquer submarino vagando por seus domínios. Os novos poderes adquiridos, decorrentes da exploração — o eficiente arpão, a serra no melhor estilo narval, os torpedos, as melhorias na carapaça e os jatos propulsores

— são indispensáveis pra ter alguma chance contra esses monstros dos mares.

No entanto, como nas cantigas de qualquer bucaieiro, há problemas: não raros foram os slowdowns em momentos decisivos de batalhas mais ferrosas, resultando em mortes frustrantes. Os checkpoints são um tanto quebrados e, por vezes, precisei reiniciar o jogo para poder acionar alguma capacidade do submarino novamente. E o mapa não é dos melhores — algo mais detalhado seria legal. Talvez o projeto como um todo tenha sido ambicioso demais para o pequeno time de desenvolvimento.

Ademais, temos aqui um belo exemplar do altamente prolífero e já consagrado subgênero do *Metrodvania*. Fãs do clássico sci-fi da Nintendo, de *Symphony of the Night* ou dos mais recentes *Guacamelee* e *Axiom Verge*, não deixem essa pérola fora do radar, ou melhor, do periscópio. 🎮



7,5

Plataforma:
PC
Estúdio:
YCJY
Editora:
YCJY
Lançamento:
Janeiro/2016

OS ZUMBIS ESTÃO DE VOLTA

Com o mesmo visual belíssimo de antes, o jogo agora fica mais aberto e permite que você explore mais suas habilidades no singleplayer antes de se arriscar nos embate online para valer



Se não fossem as novas classes e um novo modo com suporte para 24 jogadores simultâneos, a gente sinceramente não encontraria qualquer diferença em relação ao primeiro *Garden Warfare* — ou *GW1*, como é conhecido pelos jogadores. O gameplay é idêntico, o design de fases é igual e a direção de arte não mudou em absolutamente nada. E talvez exatamente por causa disso tudo é que *Plants vs. Zombies: Garden Warfare 2* é tão legal.

Voltando um pouco no tempo, lembramos que em 2014 a EA e a PopCap lançaram um modo online competitivo para PC e consoles baseado no jogo que já havia sido um tremendo sucesso na plataforma mobile. Sinceramente, a gente não estava levando essa ideia muito a sério, mas o fato é que o game conquistou os usuários de PC e de consoles não apenas por conta de seu belís-

simo visual criado no engine Frostbite, mas também por seu gameplay viciante.

OK, alguns fãs podem argumentar que *GW2* é uma espécie de TPS (jogo de tiro em terceira pessoa) diferente do primeiro título, mas o fato é que as similaridades falam muito mais alto. As diferenças, no entanto, são o grande atrativo que justifica experimentar este novo game.

SEIS NOVAS CLASSES

Entre as novidades mais marcantes, temos seis novas classes, uma versão zumbi de *Garden Ops* (batizada de *Graveyard Ops*) e — o prato principal! — o modo *Herbal Assault*, que suporta até 24 jogadores simultâneos. As novidades nos mapas, nos modos e nas missões são os maiores atrativos do jogo, que também caprichou nos modos singleplayer para satisfazer quem prefere se divertir sozinho.

O sistema de progressão ainda continua meio lento, com apenas um personagem de cada vez. Funciona bem dentro daquilo a que se propõe, mas há alguns problemas de balanceamento aqui e acolá que precisam ser polidos para o futuro. Mas não dá para ser rigoroso demais com *Plants vs. Zombies* nesse sentido, pois a própria proposta da série é ser bem-humorada, rir de si mesmo com as piadas toscas, referências cinematográficas absurdas (*Matrix* e *Transformers*, por exemplo) e o humor negro do game.

Isso fica mais evidente ao percebermos o quanto a PopCap investiu na opção para singleplayer. No título anterior, isso só era possível no modo *Garden Ops*, mas agora ele está disponível em todos os modos oferecidos.

Garden Warfare 2 também resgata aquele estilo mais old school de jogar online, ou seja, sem ficar se preocupando com estatísticas ou mesmo com os números e a performance de outros jogadores, rankings etc. É entrar na treta e meter bala! O que pode ser mais divertido do que isso, meu Deus do céu? 🎮



Pensar pra quê? A diversão aqui é meter bala pra todo lado!



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
PopCap
Editora:
EA
Lançamento:
Fevereiro/2016

É BOWSER EM DOSE DUPLA

A (nada) inusitada mistura das duas franquias de RPG protagonizadas por Mario e seus amigos não é tão original quanto poderia ter sido, mas diverte – afinal, são dois Bowsers num só jogo, não é?!?

Desde *Super Mario RPG*, de SNES, acompanho assiduamente as empreitadas do bigodudo por um dos gêneros mais consagrados nos videogames. *Paper Mario*, de forma bastante distinta daquilo que fora apresentado pela Square-soft, continuou tal legado no Nintendo 64 e *Mario & Luigi Superstar Saga* saciou a sede por batalhas em turnos dos fãs de RPG nos portáteis, chegando ao GBA em 2003. Enquanto *Paper Mario* seguiu caminhos mais tortuosos (*Sticker Star* é, essencialmente, um point'n'click bastante bagunçado), a série *Mario & Luigi* se manteve consistente, mesmo que, cada vez mais e mais, repetitiva. *Paper Jam* propõe a junção de ambas as franquias num só título, balanceando elementos de ambas ao entregar uma divertida aventura, tão polida quanto qualquer jogo da Nintendo tende a ser.

Dream Team chegou no ano do Luigi e presenteou os fãs do irmão de Mario ao colocá-lo nos holofotes. Talvez por isso *Paper Jam* o atribui à posição corriqueira: a de covarde assustado. Gosto muito do Luigi (*Superstar Saga* o desenvolveu de forma surpreendente), portanto, me desagrada vê-lo tratado dessa forma.

CRIATURAS DE PAPEL

Os personagens desta realidade passam a existir na outra – criaturas de papel convivem agora com seres tridimensionais. E isso significa duas Princesas Peach, dois Mario (mas apenas um Luigi) e, evidentemente, dois Bowser. E quem é fã de ambas as séries (mas, em especial, do preferido *Bowser's Inside Story*), sabe bem o quão hilário o Rei dos Koopas pode vir a ser.

A trama de *Paper Jam* consegue espaço para satirizar a si mesma – ambas as



Peaches tomam tempo para questionar a “originalidade de Bowser em sempre querer sequestrá-la”. A localização impecável (para o inglês, claro) feita pela Treehouse está lá, o humor está lá, os Shy Guys, Goombas, Piranhas e Hammer Brothers também estão, assim como a trilha sonora maravilhosa de Yoko Shimomura. Mas falta algo. Digo isso como fã de Mario, de RPG e como alguém que acompanhou esses jogos todos no decorrer dos anos: a fórmula precisa de mudanças e isso tange, primordialmente, seu sistema de batalha.

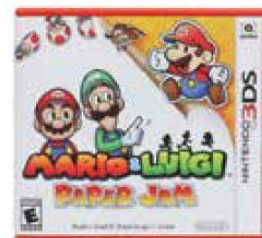
O dito jumpman pula, martela, gira, cava e corre. E seu irmão também. Assim como

em iterações passadas, Luigi acompanha Mario e botões são atribuídos a cada herói. Agora há a companhia de *Paper Mario* e com ele novas (e nada surpreendentes) habilidades, como passar por frestas. Há muito a ser feito fora da batalha e nunca antes houve tantos minigames: encontre os Toads perdidos, corra atrás do ladrão Nabbit etc. Na batalha, o sistema de turnos se une ao milenar esquema de apertar botões em momentos de defesa e ataque.

Paper Jam é tão polido quanto qualquer jogo da Nintendo o é. O sorriso em seu rosto pode vir a ser comprometido com picos de dificuldade e a falta de originalidade e repetição de sacadas já inerentes a ambas as franquias.



O humor é bem típico dos jogos de Mario, mas fica faltando algo...



7,0

Plataforma:
3DS
Estúdio:
AlphaDream
Editora:
Nintendo
Lançamento:
Janeiro / 2016

MEGA MAN LEGACY COLLECTION

► Fernando Souza Filho

UM TESOURO HISTÓRICO PRA FÃS


Lançado no meio do ano passado lá fora, esta coletânea do *Mega Man* chega agora ao Brasil como um excelente aperitivo para *Mighty N° 9*, o famoso “sucessor espiritual” do *Mega Man* que chega ainda neste semestre. Aqui temos 6 jogos em 1, uma verdadeira aula de como fazer uma compilação com material muito antigo respeitando o contexto histórico dos lançamentos originais.

É curioso interagir com o gameplay simplista e aquelas cores brilhantes das eras 8 e 32-bit em um PS4, com TV Full-HD, pois em alguns momentos parece uma viagem no tempo. Aliás, você pode levar mesmo essa história de “viagem no tempo” ao pé da letra, pois a dificuldade insana dos combates consegue nos irritar igualzinho como fazia duas décadas atrás. Igualzinho mesmo, caro leitor!

No PS4, no entanto, os controles não respondem com aquela rapidez cirúrgica a qual estamos acostumados nos novos games. Morremos incontáveis vezes em nossos testes porque o personagem não



reagia com a mesma velocidade com a qual apertávamos os botões.

Os seis jogos inclusos nesta compilação valem a pena, cada um com suas características próprias e limitações das épocas que representam. Não importa se você é fã antigo ou está conhecendo, pois *Mega Man Legacy Collection* é um pequeno tesouro para os fãs da jogatina old school. 



8,0

Plataformas:
3DS, PC, PS4, XO
Estúdio:
Backbone Entertainment
Editora:
Capcom
Lançamento:
Fevereiro/2016 (PS4/Brasil)

MICHONNE – EPISODE ONE: IN TOO DEEP

► Makson Lima

A NOVA CARA DE WALKING DEAD


Em 2013, a Telltale revolucionou a narrativa nos videogames com sua série episódica canônica aos quadrinhos de Robert Kirkman, *The Walking Dead*. A partir de então, tanto a Telltale quanto *The Walking Dead* continuaram a crescer em popularidade, mantendo-se relevantes para o entretenimento de uma forma geral. Agora, antecipando a terceira temporada do acessível point'n'click de mortos-vivos, recebemos *Michonne*, estrelado pela icônica personagem da HQ e da série de TV.

Mantendo a filosofia das temporadas passadas, a Telltale se guia pelos quadrinhos, ou seja, fãs do seriado não entenderão exatamente o que está se passando. A trama tem início a partir da HQ 126 e vai até a edição 139, quando, de fato, Michonne se distancia do grupo. Para fãs dos quadrinhos, esses três episódios são obrigatórios.

Em mecânicas, nada de muito novo: são tomadas de decisões bem difíceis, atreladas a quick time events intuitivos e exploração de cenário um tanto quanto rasa.



O visual segue a linha da HQ: violência extrema, com traços fortes e expressivos. A parte bizarra fica por conta de Michonne não ser dublada pela atriz que a interpreta no seriado, Danaï Gurira, mas sim por Samira Wiley, de *Orange is the New Black*.

A Telltale faz Michonne cumprir o papel outrora de *400 Days*, mas... Clementine, estamos com saudades! 



8,0

Plataformas:
Mobiles, PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
Telltale
Editora:
Telltale
Lançamento:
Fevereiro/2016

UM PACOTÃO MUITO SANGRENTO

Mortal Kombat XL é a oportunidade perfeita para você finalmente conhecer o último jogo desta sangrenta série. Esta edição traz todas as DLCs que foram vendidas separadamente desde que a versão original do jogo chegou às prateleiras de todo mundo, o que traz um gostinho especial a um prato que já era muito saboroso.

O game é uma versão melhorada do que vimos em *Mortal Kombat 9* e *Injustice: Gods Among Us*, combinando elementos desses dois jogos para nos apresentar um game que é mecanicamente competente e divertido de se jogar, embora escorregue um pouco em seu enredo – o que não quer dizer muito, já que mesmo inferior ao título anterior, sua história ainda é melhor do que as da maioria dos jogos de luta.

Com mais roupas para cada lutador e uma nova leva de personagens, a versão XL adiciona uma boa dose de conteúdo adicional, embora peque por não lapidar apropriadamente o que já existia no jogo original. O balanceamento dos person-



gens poderia ser melhor e, embora tenha sido dito que o modo online, estaria mais estável, ainda encontrei dificuldades em algumas oponentes em rede.

XL é a versão definitiva da 10ª edição de *Mortal Kombat*, então, se você gostou do jogo original, mas não pode comprá-lo, esta é a hora. Caso contrário, ele ainda não é para você.



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Estúdio:
NetherRealm, High Voltage
Editora:
Warner
Lançamento:
Fevereiro/2016

ORI AND THE BLIND FOREST

▶ Fernando Souza Filho

A EDIÇÃO DEFINITIVA (MESMO!)

Para comemorar um ano de lançamento de *Ori and the Blind Forest* (PC, X360), chega ao Xbox One a *Ori and the Blind Forest: Definitive Edition*, que traz adicionais interessantes como novas áreas (Black Root Burrows e Lost Grove), mecânicas diferenciadas, artworks inéditas e uma nova expansão. Além disso, esta versão para Xbox One adiciona um nível de dificuldade bem ameno, para quem prefere curtir um pouco mais a história emocionante e as ilustrações belíssimas que o game apresenta. O jogo já era excelente na versão original, mas o estúdio indie americano Moon ouviu as reclamações dos fãs, eliminou os bugs, incluiu diversos bônus e entregou uma experiência irretocável.

Até o tão pedido sistema de viagens rápidas foi implementado nesta versão e as novas áreas incluídas servem para explicar a prigem de Naru, a mãe adotiva de Ori. Para fechar com chave de ouro, as extras incluem ainda uma série de vídeos mostrando os bastidores do desenvolvimento do game, inclusive com o primeiro



protótipo do protagonista, que inicialmente iria se chamar Sein.

A história também é bonita: Ori é o espírito guardião de uma floresta que está morrendo. Você precisa resolver puzzles e explorar o lugar para escapar das garras de Kuro, a coruja maligna. Devo confessar que desde *Valiant Hearts: The Great War* eu não sentia esse nó na garganta...



9,0

Plataformas:
PC, XO
Estúdio:
Moon
Editora:
Microsoft
Lançamentos:
Março/2016

DRAGON'S DOGMA: DARK ARISEN

► Demétrio Valente

ESTÁ ATÉ MELHOR DO QUE ANTES

Já se passaram quatro anos do lançamento do jogo principal para a geração passada de consoles (PS3/X360) e somente agora temos a versão para PC. No entanto, a primeira impressão é que se trata de um título novo. De fato, se não tivéssemos jogado *Dragon's Dogma* em 2012 no X360, teríamos certeza que se tratava de um game novinho em folha.

O estilo RPG com mecânicas de combate à la *Monster Hunter* continuam lá, intocáveis, mas agora temos novas habilidades, novos inimigos e aquele final parece ainda mais ridículamente difícil do que antes. O mais marcante, porém, é que os gráficos receberam um banho tecnológico e ficaram belíssimos no PC.

Lógico que aqui vale ressaltar que os requisitos mínimos do sistema que o game informa são "mínimos" mesmo: o encarte garante que 8 GB de RAM são suficientes, mas nossa sugestão é rodá-lo com 16 GB de RAM no Windows 10.

Poderíamos enumerar pelo menos uns 10 outros RPGs com um enredo mais consis-



tente do que o de *Dragon's Dogma: Dark Arisen*, mas é o conjunto da coisa que funciona aqui tão bem: gameplay ágil, cenários lindos, inimigos irritantemente difíceis (e nem sempre essa pode ser considerada uma qualidade positiva) e diversas novidades acrescentadas para tornar a versão para PC realmente distinta. O resultado é muito satisfatório. **9,0**



8,0

Plataforma: PC, PS3, X360
Estúdio: Capcom
Editora: Capcom
Capcom
Lançamento: Janeiro/2016 (PC)

RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION

► Fernando Souza Filho

2x1 DO JEITO QUE A GENTE GOSTA

Annunciada cerca de um ano atrás, essa versão em caixinha apresenta dois games curiosos para entender a história da série: *Resident Evil Zero* e *Resident Evil HD*. O primeiro foi lançado em 2002 para GameCube (ainda que inicialmente a intenção era lançá-lo apenas para o Nintendo 64), relançado em 2008 para Wii e chega agora com toda a alta definição da nova geração de consoles (testamos esta versão no Xbox One). Já o segundo título da minicoletânea é a versão em HD onde tudo começou.

Basicamente, ambas edições receberam tecnologia de alta definição, suporte a widescreen em 1080p (que obviamente não havia na versão original), áudio remasterizado para 5.1 Surround Sound e adaptação para os controles atuais dos consoles PS4 e XO. De forma geral, as mecânicas originais não foram muito alteradas, mantendo todo o clima inicial do game — para o bem ou para o mal! Funciona muito melhor como retrospectiva histórica, pois essa fase nunca foi uma das melhores da série.



É lógico que vale a pena revisitar os dois jogos com tantos atrativos extras que eles oferecem nas novas versões, mas essa é uma recomendação que a gente dá sem medo de errar para quem é fã de carteirinha da série. Para quem até hoje só gostou de *Resident Evil 2*, por exemplo, sugerimos manter a mente aberta a experimentar essas novas versões. **8,0**



8,0

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

DESAFIOS IMPOSSÍVEIS: CHUQ NÓIA

► Fernando Souza Filho

Como fã confesso dos Irmãos Piologo e do lendário canal Partoba no YouTube, é lógico que me delicieei com as “pagaiadas” do personagem Chuq Nóia. O humor esdrachado dos vídeos se encaixa perfeitamente na proposta do game. Esse projeto é fruto de uma parceria dos Irmão Piologo com o estúdio gaúcho Izyplay e com a publisher Hoplon, que juntos já haviam feito o game para PC *Apocalypse – Acabou a Putaria*. Agora, temos Chuck Nóia com 10 desafios distintos e um modo chamado Endless que, como o nome sugere, “não tem fim” (ele recebe updates automáticos via internet). Dá para publicar ranking no Facebook e, apesar de ser um game gratuito, há uma versão paga que não tem propaganda e libera todos os desafios automaticamente. A dublagem original dos Irmãos Piologo mantém aquelas gargalhadas histriônicas que são marca registrada da dupla, o que torna as piadas estúpidas ainda mais engraçadas. Simplesmente imperdível!

Plataformas: Android, iOS | Editoras: Hoplon, Izyplay | Lançamento: Março/2016



DDTANK MOBILE OFICIAL

► Fernando Souza Filho

Esse interessante projeto do estúdio chinês Proficient City já tem mais de 300 milhões de jogadores registrados ao redor do mundo e agora ganhou sua versão em português para Android. *DDTank* é um port mobile muito eficiente, no qual você precisa de muita técnica e habilidade com os dedos para vencer cada batalha. Velocidade do vento, intensidade e ângulo têm que ser levados em consideração na hora da ação, assim como a possibilidade de fazer uso de ataques especiais. Você pode disparar múltiplos projéteis ao mesmo tempo ou apelar e usar armas que vão de poderosos desentupidores de pia a canhões históricos e até raios laser. O enredo é aquele clássico: os nefastos Gulus chegaram apavorando e roubaram todos os tesouros do Reino de uma vez só. Tem que recuperar os tesouros e acabar com os inimigos. Os brasileiros têm à disposição roupas e acessórios com temas em verde e amarelo.

Plataforma: Android | Editora: Proficient City | Lançamento: Março/2016



SUSSURROS DOS DEUSES ANTIGOS

► Demétrio Valente

Terceira expansão de *Hearthstone*, o bem-sucedido jogo de cards da superpublisher americana Blizzard. Em *Hearthstone: Sussurros dos Deuses Antigos*, nos deparamos com um “mal ancestral” que é libertado das profundezas de Azeroth, trazendo 134 cards malignos, cobertos de tentáculos – além do poder lendário de C’Thun, N’Zoth, Yogg-Saron e Y’Shaarj. Esta expansão dá uma boa sacudida em *Hearthstone*, com novas monstruosidades e seguidores dos Deuses Antigos enlouquecidos unindo-se a você na batalha. Não dá para prever o tamanho da destruição que poderá ser causada com as habilidades únicas e poderes capazes de transformar o jogo. Os pacotes de cards de *Sussurros dos Deuses Antigos* podem ser adquiridos suando a camisa no modo Arena de *Hearthstone*, com ouro, ou usando o bom e velho “dinheiro real” pelo mesmo preço dos outros pacotes de cards.

Plataformas: Android, iOS, Windows | Editora: Blizzard | Lançamento: Março/2016



STEAM

► Lucas Moura

DEVIL DAGGERS

Se pudéssemos adicionar uma nova definição de “caos” ao dicionário, definitivamente colocaríamos *Devil Daggers*. Em uma pequena arena, o jogador deve sobreviver o máximo de tempo possível munido apenas com uma arma que dispara adagas. A estética do game remete aos shooters de meados dos anos 1990, com texturas pixelizadas e monstros visualmente mais simples. Não pense, porém, que isso significa que *Devil Daggers* vai deixar as coisas fáceis para o seu lado: a movimentação tem de ser ágil, precisa — e um total conhecimento da arena de combate é necessário para durar mais do que 10 segundos por lá. Monstros (caveiras voadoras, taturanas gigantes) inundam a sua tela com um único intuito: matar. Para piorar as coisas, basta um dano e você está morto. Ele oferece suporte a tabelas de liderança e conquistas do Steam.



Editora: Sorath | Lançamento: Fevereiro/2016

XCOM 2

Ambientado vinte anos após o primeiro game, *Xcom 2* retorna com a jogabilidade singular que mistura combate por turnos, gerenciamento de base e soldados. A sequência adiciona novos inimigos, como o Viper — uma cobra humanoide capaz de envenenar e arrastar seus soldados pelo campo de batalha — a novas classes (como o Ranger, focado no combate corpo a corpo). A grande novidade fica para quem gosta de personalizar o jogo. Além do suporte ao Steam Workshop, onde o jogador pode fazer o download de mods, a Firaxis incluiu um robusto kit de desenvolvimento com todas as ferramentas necessárias para criar de novas armas para os personagens até mesmo cenários para a campanha. Em alguns dias após o lançamento, *Xcom 2* já contava com mais de 30 novos itens cosméticos e até mesmo versões ainda mais poderosas dos inimigos.



Editora: 2K, Firaxis | Lançamento: Fevereiro/2016

STREET FIGHTER V

Um dos mais icônicos jogos de luta da Capcom retorna não apenas com novidades, mas com uma proposta diferenciada. *Street Fighter V* é um dos mais acessíveis para iniciantes de toda a franquia, mas ainda assim sem perder sua identidade e complexidade. Com 16 personagens divididos entre os veteranos Ryu e Ken, a recém-chegados como a brasileira Laura, ele aposta em um sistema de Triggers para tornar as partidas ainda mais dinâmicas. Além da barra tradicional, a Ex Gauge, cada lutador possui um V-Trigger, ativado por meio de uma combinação de comandos e que permite usar golpes especiais ou variações ainda mais devastadoras. Por fim, o modo online ganha mais atenção graças a Capcom Fighters Network. Uma plataforma que é a base da infraestrutura online do jogo de luta. Ela oferece estatísticas detalhadas, replays etc.



Editora: Capcom | Lançamento: Fevereiro/2016

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

STAR GHOST

Criado pelo desenvolvedor Rhys Lewis (ex-Rare e Retro Studios), *Star Ghost* é um legítimo “jogo de navinha” com temática espacial, muitos tiros, power-ups e explosões na tela. Seu diferencial está em suas fases geradas dinamicamente, de maneira que nenhuma é igual a outra. A trilha sonora conta com composições de ninguém menos que David Wise, responsável pelas músicas lendárias de séries como *Donkey Kong Country*. Além das características citadas, o título conta com 12 estágios e pode ser jogado diretamente na tela do GamePad.



Editora: Squarehead | Lançamento: Março/2016

BLAST'EM BUNNIES

Com um visual cartunesco e com uma pegada de violência gráfica digna de desenhos animados antigos como Pernalonga e sua turma, *Blast'Em Bunnies* é um FPS curioso. No papel de um coelho, sua tarefa é defender seu território de outros orelhudos de diversos tipos, com armas inspiradas em vegetais. Com a proposta de ser “interminável”, o negócio aqui é descer a mão até não poder mais, coletando moedas para melhorar seus armamentos, que vão desde a um rabanete explosivo a uma metralhadora que dispara sementes de pimenta. Custa US\$ 18.



Editora: Nnooo | Lançamento: Março/2016

RHAPSODY MUSIC & RADIO

O Wii U ganhou uma nova plataforma de streaming de música e vídeo. Rhapsody é um serviço de streaming por assinatura que permitirá aos usuários do Wii U ouvirem cerca de 32 milhões de músicas enquanto não estão jogando. Com 30 dias gratuitos, os usuários terão acesso a faixas, artistas, álbuns e rádios de acordo com suas preferências. Outra das possibilidades é a de criar suas próprias playlists ou aproveitar listas criadas pela própria equipe, de maneira semelhante aos serviços disponíveis em outras plataformas, como o Spotify. É gratuito no primeiro mês.



Editora: Rhapsody Int. | Lançamento: Março/2016

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

SHELTERED

Desenvolvido pelo estúdio Unicube e lançado pela publisher britânica Team 17 Digital, este é um RPG de estratégia feito em pixel art que nos transporta para um mundo pós-apocalíptico, em que você precisa buscar suprimentos para manter sua família, que vive com você em um abrigo subterrâneo. Além disso, você vai enfrentar problemas com claustrofobia, radiação e depressão psicológica causada pela vida no abrigo. O foco aqui não é a ação propriamente dita, mas a manutenção do núcleo familiar: você é a peça-chave para que seus entes queridos sobrevivam. Você precisa então transformar o abrigo em um lugar seguro contra radiação externa, além de lidar com as próprias angústias de sua família. Para aumentar esse grau de envolvimento sentimental, você pode personalizar os membros do abrigo com os próprios nomes e aparências de seus familiares.



Editora: Team 17 Digital | Lançamento: Março/2016

KHOLAT

Lançado em meados de 2015 no Steam, o projeto do estúdio polonês IMG.N.PRO chega agora à PSN custando R\$ 61,00 e com 1,5 GB para download. Trata-se de um survival horror indie, baseado na história real de um grupo de nove alpinistas russos que desapareceram em 1959 na região russa de Kholat Syakhl (“Montanha Morta” em mansi, dialeto falado naquela região da Rússia), sendo posteriormente encontrados mortos em lugares distintos dos Montes Urais. Apesar de ser um projeto indie, ele tem cara de grande produção por conta do engine Unreal 4 e pela narração da ação ser feita por Sean Bean (*Game of Thrones*, *Silent Hill: Revelation 3D*, *Senhor dos Aneis*). No game, você vai à região do incidente muitos anos após a ocorrência e busca pistas para desvendar o que aconteceu por lá. É um jogo tenso, com boas doses de suspense psicológico.



Editora: IMG.N.PRO | Lançamento: Março/2016

ALIEN SHOOTER

Desenvolvido pelo estúdio Sigma Team e lançado pela publisher 8Floor, ambas empresas russas, o game é bem leve (222 MB) e tem um preço convidativo (R\$ 24,00) em sua versão na PSN. É um shooter com visual bem retrô que lembra bastante o estilo de *Hotline Miami*, mas em vez de matanças com cara de serial killer, aqui temos que lidar com aliens em um complexo militar. Eles parecem na verdade mais chupa-cabras zumbis do que alienígenas, mas o fato é que você não pode deixar que eles fujam do lugar e, para isso, o jeito é meter bala em todos que tentam sair. Você começa com armas de fogo mais simples e vai pegando um arsenal mais pesado (inclusive explosivos) a medida que mata bichos maiores e mais resistentes. A história é só um pano de fundo que a gente esquece em 5 minutos de tiroteio, pois é o que interessa aqui.



Editora: 8Floor | Lançamento: Março/2016

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

ORGANIC PANIC

Você já pensou em como seria legal um jogo onde legumes pudessem usar seus poderes elementais para vencer um maligno império de carnes e laticínios? Se essa ideia maluca meio sem sentido já passou pela sua cabeça, aconselho que você procure um médico urgentemente — ou jogue *Organic Panic*. No game, você pode trocar entre os heroicos legumes e cada um controla um elemento natural. O objetivo do game é simples: escapar dos estágios utilizando suas habilidades e sistema de física do game.



Editora: Last Limb | Lançamento: Janeiro/2016

101 WAYS TO DIE

Está aí um jogo que vai exercitar o seu lado mais sádico. Aqui, você deve impedir que um pequeno monstro ande livremente por um cenário recheado de perigos, como arpões, poços com espinhos e todas as coisas “legais” que brincávamos quando crianças. Mas sua missão não é apenas matar a pobre criatura antes que ele chegue à saída, e sim matá-la de uma forma “criativa” — se é que você nos entende... É um plot cruel, eu sei, mas que rende um jogo com uma ideia original, mecânicas bem empregadas e divertido de se jogar.



Editora: Vision Games | Lançamento: Março/2016

SHRED IT!

Este é um jogo leve, indicado para os mais jovens. O título veio do universo mobile, onde controlamos esquiadores que precisam chegar ao fim do percurso de cada fase, que vão se tornando mais difíceis, conforme você avança. Mas também você vai angariando recursos para personalizar seus competidores. Trata-se de uma ideia muito simples, mas que ganha um visual encantador, com personagens que parecem recortados em cartolina. Jogo despretenso, mas que pode te render uns bons momentos de diversão, principalmente com a criação.



Editora: EM Studios | Lançamento: Março/2016

PANORAMA GAMER PRA 2016

Confira os resultados da Pesquisa Game Brasil 2016, que dá um panorama detalhado sobre o mercado de jogos eletrônicos em nosso país e serve de base para planejamentos futuros desse nicho: veja o que está vindo por aí

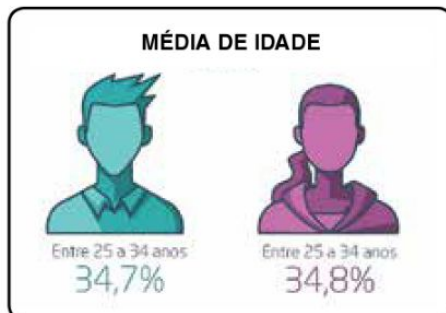
Na terceira edição da Pesquisa Game Brasil (2016) abordamos vários temas em diferentes plataformas, dando um panorama dos hábitos de consumo do “gamer” brasileiro. Sou um dos responsáveis pela pesquisa e vejo este trabalho como um dos estudos essenciais para o direcionamento dos negócios na indústria dos jogos (desenvolvedores, fabricantes, varejistas, publicadores etc.) e consumo (marcas e produtos que querem se comunicar com o público), recebendo grande exposição na imprensa.

Minha empresa, a Sioux, juntamente com a Blend New Research e a ESPM, disponibilizou os principais dados da pesquisa para todas as pessoas que tiverem curiosidade em se aprofundar no tema (basta acessar o site www.pesquisagamebrasil.com.br). Seguindo a mesma metodologia dos anos anteriores, a pesquisa teve a participação de 2.848 pessoas, entrevistadas em 26 Estados e no Distrito Federal, entre os dias 15 e 26 de fevereiro.

DESTAQUES DA PESQUISA

Um dos grandes destaques foi a supremacia feminina no mundo gamer (com 52,6%). Isso se deve a pelo menos três fatores: a população de mulheres em termos numéricos ser superior aos homens, a alta penetração dos smartphones devido à queda de preços dos últimos anos e claro, o incrível leque de opções dos jogos casuais disponíveis nas lojas online.

A categoria de jogos preferida pelos entrevistados foi Estratégia (54,7%), seguida de Aventura (49,0%) e Ação (42,3%). Um fato interessante é que jogos de Estratégia estão entre os preferidos para ambos os sexos, no entanto, jogos de Cartas e Trivia (Palavra Cruzada, Puzzle etc.), que



estão presente entre os top 5 para as mulheres, não figuram entre os top 10 para os homens. Para os homens, a plataforma preferida de jogo é o console e para as mulheres o smartphone.

Com a mobilidade dos smartphones, 87,6% dos entrevistados afirmam jogar quando estão em deslocamento (trânsito, ônibus, metrô, carro). No trabalho, a relação dos games também se manteve coerente com a edição anterior: 74,5% das pessoas jogam durante o horário de trabalho.

Para quem desenvolve jogos no país, o desafio continua o mesmo, já que baixar apenas jogos gratuitos continua sendo o comportamento da maioria dos jogadores (78,2%). A justificativa principal, segundo os entrevistados, para nunca ter pago por um jogo é que sempre existem outras opções gratuitas com o mesmo propósito (50,7%), seguida do risco de comprar e não gostar (48,2%). Apenas 16,5% afirmam que as propagandas dos jogos gratuitos não incomodam.

No segmento dos videogames, algumas informações se destacaram, como o desafio do crescimento da 8ª geração. Após completar pouco mais de dois anos dos lançamentos de PlayStation 4, Xbox One e Wii U, a liderança em termos de po-

pularidade continua com o X360, utilizado por 40,9% dos “gamers”, seguido do PS2 (35,3%) e PS3 (29,5%). O perfil de compra desta categoria também trouxe dados interessantes: 68,5% adquirem produtos no varejo brasileiro oficial, 14,5% no mercado paralelo e 10,2% em viagens internacionais. A principal motivação para a compra em uma revenda oficial é a garantia (70,3%). A maioria compra até três jogos por ano (64,8%).

Para os “gamers” de PC, mesmo após quase 7 anos de seu lançamento, o Windows 7 é o sistema operacional mais popular entre os jogadores (39,1%), seguido do Windows 10 (31,5%). O notebook, como dispositivo de jogo, é o preferido (68,6%) e a principal vantagem de jogar no computador, segundo os entrevistados, é uma melhor precisão (20,6%), seguida do menor custo na aquisição dos jogos (19,0%).

OSTEMAS PARALELOS

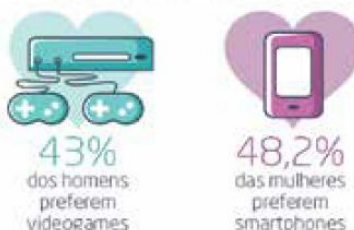
Foram abordados diversos outros temas como a relação pais, filhos e jogos, a popularidade do e-sports, jogos mais populares de 2015 e as marcas do coração de cada um dos segmentos pesquisados. Na minha opinião, tudo isso converge na visão de universalização dos jogos. É hora de enxergá-los não mais como um “nicho”, mas sim como parte integrante da estratégia das empresas seja na comunicação, na gestão da experiência ou no engajamento. Quem joga também vai ao supermercado, enfrenta filas no banco, vota e pratica atividade economicamente ativa. Só não vê quem não quer. 🎮

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

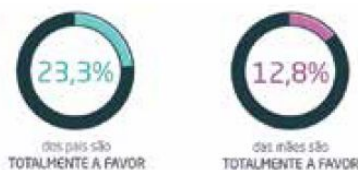
VOCÊ SE CONSIDERA “GAMER”?



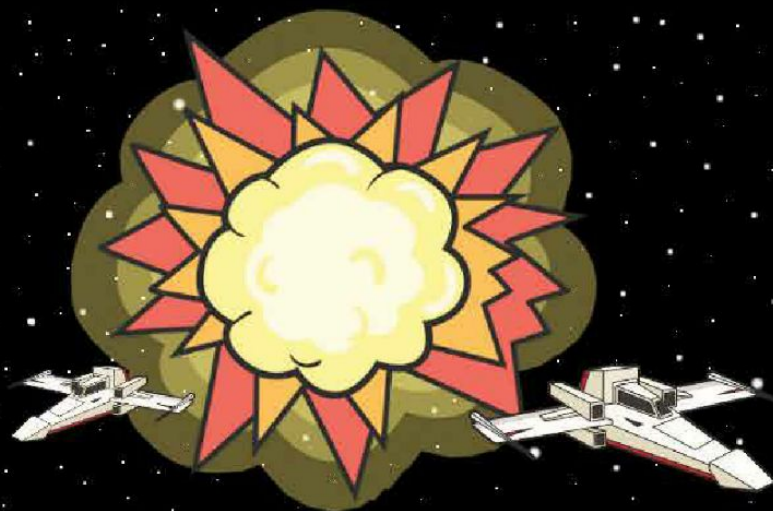
PLATAFORMA PREFERIDA



VOCÊ GOSTA QUE SEU FILHO JOGUE VIDEOGAME?



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 JOVENS 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!

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

TAMBOR
QUADRINHOS

A ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS E EMOCIONAR PESSOAS

SE NÃO ENCONTRAR NOSSAS PUBLICAÇÕES
EM SUA CIDADE, ACESSE

POPSTER
.com.br

COMO SABER QUE VAI PIFAR?

Tenho algumas dúvidas e espero que vocês possam me elucidar. Primeiramente, tem como saber se o HD do PS3 está na iminência de dar algum problema? Ele dá alguma dica ou sinal que se dê para perceber se sendo leigo? Tenho o meu há dois anos e jogo no máximo 4 horas por dia. Como se faz a troca? No caso o meu é um modelo Slim de 350 GB: eu posso trocar ou é melhor em uma assistência técnica? Em outro frente, estou com um problema em que tenho dois users no meu aparelho e estou cadastrado na PSN com o segundo profile: tentei sincronizar os troféus do primeiro e a conexão não foi aceita. Há algum jeito de unificar os dois ou vou ter de abrir outra conta só para o primeiro profile? Para ser sincero não ligo para os troféus, mas como eles fizeram parte do esforço para terminar muitos jogos, seria meio chato perdê-los para algum acaso. Por último, sem ser puxa-saco, mas tenho visto muitas reclamações na seção de cartas sobre matérias e reviews, dizendo que são tendenciosas. Bem, gostaria de dizer queas pessoas esquecem que quem escreve qualquer matéria ou qualquer texto é humano, por mais que se tente ser imparcial ao se escrever sobre algo, vai prevalecer a impressão pessoal. Dito isso, falo que sim teve várias matérias que não gostei, outras mais que gostei, mas nem por isso vou soltar os cachorros.

Atlan Barros (por e-mail)

Da nossa experiência pessoal aqui com PS1, PS2, PS3 e agora o PS4, podemos afirmar que não há um "sinal" 100% certo de que algo pode dar errado. Mas caso isso aconteça, não leve em "arrumadores de videogames" e nem em assistência técnica de PC: procure uma assistência técnica autorizada da Sony (veja em goo.gl/fJlmu5) para evitar dores de cabeça. Mas se seu PS3 for "desbloqueado", aí nesse caso tem que rezar para quem fizer o trabalho não promover uma lambança. E obrigado por suas palavras, críticas construtivas são SEMPRE muito bem-vindas! [FSF]

SUPORTES DA EA E DA ACTIVISION

Sou leitor antigo da EGW, desde o primeiro número. O que se segue é um desabafo de quem tentou viver sua vida gamer direito e sofre descaso de produtoras que simplesmente ignoram você, com uma representatividade zero em nosso país e que oferecem um serviço que, para ser péssimo, tem que melhorar muito. Me refiro, atualmente, à Activision, mas, a EA entra no bolo também, com um caso até mais grave. Comprei *Destiny* no lançamento, nos idos de novembro de 2014. No decorrer do uso, a mídia do jogo começou a apresentar manchas descoloridas, que foram se alastrando, até tornar a mídia inútil. Ora, sei que o jogo não está mais na garantia e, não precisam fazer de graça: posso pagar os custos de envio e um valor simbólico pela mídia, uma vez que adquiri o jogo legalmente e não tenho (ou não deveria ter, não sei) que comprar outro. Dessa forma, começou minha peregrinação para tentar trocar o disco. Vou tentar resumir ao máximo minha saga. No site deles, tem uma opção para você entrar com o jogo e solicitar a troca da mídia e, se não me engano, já informando que haveria algum valor a ser pago. Tudo bem até aí. O problema é que, ao realizar o processo, logo no início é pedido um código alfanumérico que está impresso no disco para continuar, mas... Ele está ilegível

no meu!!! E, sem esse código, simplesmente não dá para prosseguir! Daí, navegando no site, tem a opção de pedir suporte para um jogo qualquer do catálogo deles. Seguindo as informações, pede a escolha da plataforma, escolho Xbox One mas... *Destiny* não está listado como jogo do XO no site deles! Daí, eu tentei burlar o sistema e escolhi outro jogo qualquer, quando aparece as informações para mandar aqueles e-mails de sites de suporte, mudo as informações do jogo escolhido por *Destiny* e mudo o assunto para mídia defeituosa. Está lá até hoje no meu usuário como pendente e, sequer recebi um comunicado. A última opção diretamente com a Activision foi o telefone: um não funciona, o outro temos um atendente virtual que vai nos guiando e, ao selecionar suporte para *Destiny*, ele informa: "Para trocar a mídia do jogo *Destiny*, visite o site support.activision.com/warranty. Obrigado." E a ligação cai. No final das contas, consegui ler na mídia um email (suporte@suportegames.com.br), da Neoplay, que me informou que não poderia realizar a troca do produto porque só pode ser feito com ele dentro da garantia, mas, que tentariam tentar entrar em contato com a Activision para resolver o caso. Estou com essa pendenga desde meados de dezembro do ano passado. Com a EA é pior: eles simplesmente desapareceram com minha conta no Origin. Isso há uns quatro anos. Nem tentei nada porque, na época, o único contato que tinha era um telefone internacional. Não tinha muita coisa na conta, mas o interessante é que tudo que a EA adquiriu depois sumiu também: todos os DLCs de *Mass Effect 2* (eu tinha todas as missões em DLC), além de informações sobre meus jogos, *Knights of the Old Republic 1 e 2*, no site da Bioware, simplesmente sumiram, *Dead Space 1 e 2* que comprei no Origin e até o *Battlefield 3* que ganhei em uma Carta do Mês da EGW: tudo sumiu. E não posso reinstalar os jogos, uma vez que o sistema diz que a chave já foi utilizada. Não tenho mais qualquer expectativa de que quaisquer desses problemas sejam resolvidos, mas, realmente não tenho mais com quem falar, e, afinal de contas, sei que estou falando de gamer para gamer. Pediria apenas que, se for possível, não havendo como me ajudar, apenas me respondessem a este e-mail comunicando o fato, pois, embora ache que nada vai se resolver...

Marcelo Soeiro (por e-mail)

A EGW entrou em contato com os responsáveis das duas empresas no Brasil, encaminhando a reclamação do Marcelo. Até o fechamento desta edição, ainda não havíamos recebido nenhum informe sobre a solução do caso. [FSF]

ERRATA

Sem querer ser chato, mas já sendo: na matéria sobre o game *Hyrule Warriors Legends*, consta que Robbin Williams batizou sua filha de "Zelda" após comprar o jogo homônimo para o Nintendo 64, em 1989. Porém, o lançamento do console só aconteceu em 1996 (sim, eu estava lá!). O Robbin Williams era muito especial, mas não o suficiente para receber o console 7 anos antes de seu lançamento... Hehe. Brincadeiras e correções à parte, sou fã da EGW desde a edição 1 e continuo apreciando o ótimo trabalho de vocês!

Guilherme Z. Araújo (por e-mail)

Você está certíssimo, Guilherme, foi um erro feio mesmo. Pedimos desculpas aos nintendomaníacos pela mancada! [FSF]

TAMBOR

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

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

Apoio de Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Bruno Capozzi
Bruno Rubio
Demétrio Valente
Felipe Camarossi
Filipe Salles
Flávio Ferreira
Igor Andrade
Liliana Moreira
Lucas Moura
Makson Lima
Paula Romano
Rafael Arbulu
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 19h)
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
Claustilene 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
EdiCase com a Tambor



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

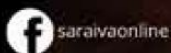


Reviva o primeiro game da série, totalmente remasterizado, e surpreenda-se com o novo Resident Evil Zero HD.



Use o Wesker Mòde 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



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.



UFC[®] 2



FINALIZE A LUTA

Vivencie os momentos mais envolventes do UFC[®] e construa a jornada de um campeão



PS4 XBOX ONE

[f /WBGamesBR](#) [t @WBGamesBR](#) [v WB Games Brasil](#)

14

© 2016 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, o logotipo EA SPORTS e Ultimate Team são marcas comerciais da Electronic Arts Inc. © 2016 Zuffa, Inc. Ultimate Fighting Championship®, Ultimate Fighting Championship®, UFC®, The Ultimate Fighter™, Octagon Global, Submission®, All Fight As It Comes®, Zuffa®, The Octagon® e a lista de seus parceiros de patrocinadores e o design da grade são marcas registradas, marcas comerciais, trade dress ou marcas de serviço da propriedade intelectual da Zuffa, LLC e afiliadas afiliadas nos Estados Unidos e em outras jurisdições. Todas as marcas aqui mencionadas podem ser exclusivas de Zuffa, LLC ou de seus respectivos proprietários. É estritamente proibido o uso dos programas, marcas comerciais, trade dress ou outras propriedades intelectuais de Zuffa, LLC sem o consentimento expresso por escrito de Zuffa.

