EGW

ELECTRONIC GAME WORLD

ESPECIAL
20 ANOS DE TOMB RAIDER
Conheça a nova Lara Croft!

NO MAN'S SKY

18 quintilhões de planetas que você pode explorar, cada um baseado em leis reais da astronomia, da fauna e da flora: veja como isso foi feito!

BATTLEBORN VS. OVERWATCH

JOGAMOS OS DOIS POR MAIS DE 100 HORAS PARA TRAZER EM PRIMEIRA MÃO AS MELHORES DICAS E OS MELHORES HERÓIS PARA JOGAR EM CADA UM DELES

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO: **RATCHET AND CLANK • DIRT RALLY • GEARS OF WAR 4 • ASSASSIN'S CREED VR • TYRANNY • TOEJAM & EARL • QUANTUM BREAK • DARK SOULS III • HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE • WEREWOLVES WITHIN**

CASE TAMBOR Nº 172 • R$ 14,90
ISSN 2175-2265
00172
9 772175 226004

SARAIVA
GAMES
DEPOIS DE DIAS SEM
CONSEGUIR SE DESLIGAR
DESTE GAME, VAI APARECER
UM NOVO ZUMBI: VOCÊ.
Terror em escala global – o surto do C-Vírus se espalhou pelo mundo, com a ação se desenrolando na América do Norte, no Leste Europeu e na China.
O Resident Evil mais extenso de toda a série – vivencie o terror por meio de quatro campanhas distintas, mas entrelaçadas.
Zumbis retornam à série Resident Evil e agora podem correr, pular nos jogadores e até usar armas.
Ação com veículos – Resident Evil 6 tem partes do jogo com veículos, como motocicletas, carros e snowmobiles.

Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse

saraiva.com.br/games

saraivaonline @saraiva @saraivaonline **Saraiva**

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

EDITORIAL

O mundo muda depressa e no universo dos videogames isso não é diferente. Se antes as palavras shooter e MMO não pareciam se harmonizar em uma mesma frase, hoje elas servem para redefinir gêneros distintos que se mesclam em buscam da inovação. E é exatamente essa mistura quase chocante que encontramos de maneira inovadora em dois dos maiores títulos do ano, *Overwatch* e *Battleborn*, lançados quase simultaneamente neste primeiro semestre.

Entramos de cabeça nesses dois mundos e, somando os testes nos dois games, foram mais de 100 horas de jogatina intensa para trazermos o especial de capa desta edição. Qual o melhor dos dois? Quem vence a batalha entre *Overwatch* e *Battleborn*? Um tem um sistema que premia o trabalho em equipe, não as habilidades individuais de destruição; O outro se arrisca em um shooter em primeira pessoa com influência de MOBAs. Leia este especial e tire suas conclusões, pois nós não ficamos em cima do muro, não!

Também na área dos títulos que fazem sua estreia no mercado, temos um especial com *No Man's Sky*, um game que oferece 18 quintilhões de planetas que você pode explorar e até mesmo conquistar, sendo que cada um tem sua própria fauna e sua própria flora individualizadas. Você levaria literalmente milhões de anos se quisesse visitar um a um todos os planetas do game. E como diabos eles fizeram um troço desses? Nós desvendamos o mistério nesta edição da **EGW**.

Quer mais especiais da edição? Temos um sobre os 20 anos de Lara Croft, um segundo sobre a realidade virtual que virá com o filme *Assassin's Creed* no cinema e um terceiro sobre *Gears of War 4*, a grande aposta da Microsoft para seu Xbox One no segundo semestre.

Também adiantamos o que você pode esperar de novas promessas como *7 Days to Die* e *Warewolves Within*.

Para fechar o mês, temos também reviews de primeira com *Quantum Break*, *Dark Souls III*, *Dirt Rally*, *Ratchet & Clank*, *Trackmania Turbo* e *République*, entre tantos outros..

Fernando Souza Filho

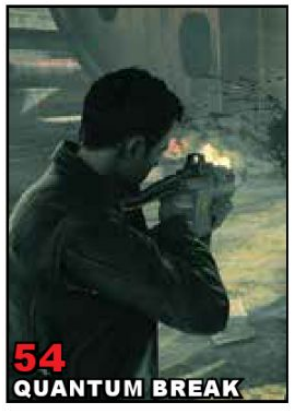
6 OVERWATCH VS. BATTLEBORN

24 NO MAN'S SKY

32 HELLBLADE

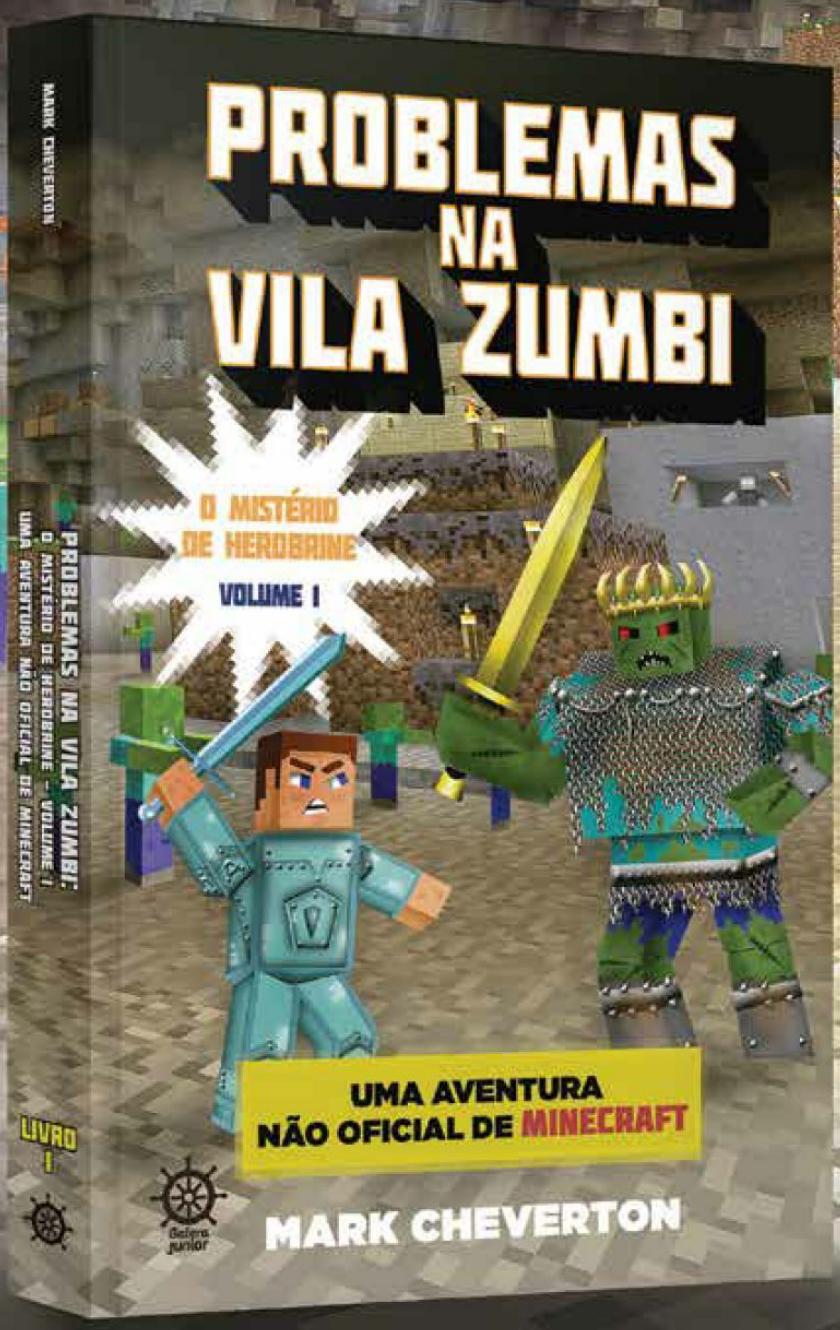
40 20 ANOS DE LARA CROFT

48 GEARS OF WAR 4


54 QUANTUM BREAK

GAMEKNIGHT ENFRENTA PERIGOS INCESSANTES QUE SE ESCONDEM POR TODOS OS LADOS

NO VOL. 1 DESTA NOVA SAGA DO UNIVERSO DE MINECRAFT



O MISTÉRIO DE HEROBRINE

VOLUME 1

LEIA TAMBÉM!

Galera junior

/GaleraRecord

@GaleraRecord

NAS LIVRARIAS

Imagine se cada estrela da galáxia se apagasse e apenas uma restasse. Esse é o pontapé inicial dado pela Gearbox, que se arrisca em um FPS com influência de MOBAs: jogamos por mais de 30 horas para dar todos os detalhes para você, inclusive as tradicionais "dicas de ouro" para se dar bem no game

OVERWATCH

TESTADO!

Após mais de 18 anos sem um lançamento que pudesse ser chamado de "totalmente original", a Blizzard se prepara para lançar uma nova franquia no mundo dos games, em um shooter que traz todo o DNA da produtora e inova o mundo dos MMOs ao oferecer um sistema que premia o trabalho em equipe, não as habilidades individuais de destruição dos adversários

OVERWATCH

Rafael Barbosa

Overwatch é um produto que faz todo sentido dentro da história da Blizzard e do próprio mundo dos games. Os multiplayers online foram um dos principais responsáveis pela popularização massiva e o fortalecimento sem precedentes da indústria dos games. Antigamente, apenas jogos de nicho, como títulos de esporte, permitiam que você interagisse com outras pessoas — mas isso acontecia apenas se seus amigos estivessem na mesma sala que você.

A possibilidade de disputarmos partidas com pessoas que estivessem na casa ao lado ou no outro lado do mundo, criou uma interação sem precedentes no mundo do entretenimento, embora tenha sido a indústria dos games que mais tenha se beneficiado deste fator, fazendo com que alguns de seus produtos, como *Call of Duty* e *Halo*, se tornassem mais lucrativos do que os filmes mais rentáveis da história de Hollywood.

UM IMPÉRIO DE INTERATIVIDADE

A Blizzard foi uma produtora que se beneficiou enormemente do advento do multiplayer. Embora tenha se tornado popular com jogos singleplayer, a produtora construiu seu império em torno de jogos que explorava a interação online, como *Heroes of the Storm*, *Hearthstone* e principalmente *World of Warcraft* (*WOW*, para os íntimos). Assim, não é de se estranhar que a nova investida do estúdio também esteja focado na competição entre jogadores, embora *Overwatch* seja um shooter que claramente quer seguir seu próprio caminho dentro da indústria.

É natural que você logo tenha pensado em jogos como *Call of Duty*, *Halo* e *Battlefield* quando as palavras "shooter" e "multiplayer" foram colocadas dentro da mesma frase, mas essa é exatamente a primeira coisa que pretendo fazer você esquecer neste texto. *Overwatch* é, acima de tudo, um jogo da Blizzard e o DNA da produtora está presente em cada pixel deste FPS, o que já é suficiente para transformá-lo em algo muito diferente da maioria dos títulos que temos hoje em dia no mercado.

Até *Overwatch*, a última franquia totalmente original lançada pela Blizzard tinha sido *Starcraft* — e isso foi em 1998. Mesmo que séries como *Diablo* e *WOW* tenham se tornado icônicas, o estúdio sempre esteve interessado em adicionar novas franquias ao seu catálogo, mas infelizmente sua última tentativa tinha sido um fracasso titânico. Literalmente.

Titan foi anunciado em 2007 pela Blizzard como o seu projeto mais ambicioso desde *WOW*, porém, após sete longos anos

de um desenvolvimento muito problemático, o MMO foi cancelado, levando com ele muito tempo, esforços das equipes envolvidas no seu desenvolvimento e, principalmente, muito, muito dinheiro da Blizzard. Dá para imaginar o balde de água fria que o cancelamento de um projeto tão grande teve na moral e nos planos do estúdio?

Mas colocar fim a um projeto tão gigantesco ensinou uma lição valiosa à produtora, que deixou de focar seus esforços um jogo de proporções monumentais e começou a perceber que diminuir a escala de seus próximos projetos poderia dar melhores resultados — nem todo jogo precisa ser um "próximo *World of Warcraft*"!

Assim, das cinzas de um plano fracassado, a Blizzard começou a pensar em um novo projeto, algo que se afastasse do gênero dominado por ela, o MMO, e fosse mais simples, como um shooter competitivo entre equipes, mas que pudesse ter um diferencial e que se encaixasse na forma como a produtora faz seus jogos.

"Certamente shooter não é um jogo de nicho, mas o nosso é um pouco diferente, pois ele é um FPS multiplayer totalmente baseado em equipes. Não há muitos jogos voltados para isso agora. Estamos tentando fazer algo que é acessível e agradável para todos, não importa o seu nível de habilidade", afirmou o cofundador da Blizzard, Michael Morhaime, em recente entrevista ao site Venturebeat.

Morhaime fala que, quando o projeto de *Overwatch* começou a tomar forma, a equipe responsável pelo game acabou se deparando com certos questionamentos sobre o que eles queriam que o game realmente fosse. Afinal, como todo jogo da produtora, a ideia é que ele fosse um título acessível, que mantivesse o estilo de design objetivo e que incentivasse o trabalho em equipe ao invés da busca pela vitória individual.

Esta é Tracer, um dos destaques de *Overwatch*

COOPERAR SEM FRUSTRAR

Mas é possível fazer isso em um FPS multiplayer? Como construir um personagem que não pareça cruel ou cínico, se o seu objetivo no jogo será atirar e derrotar seus oponentes? É possível que o jogador sinta empatia não apenas pelo seu personagem, mas sim pelos outros que estão ao seu redor, a ponto de querer ajudá-los a derrotar o inimigo? Como incentivar a cooperação e minimizar a frustração? A resposta encontrada pela Blizzard foi dar todo o foco do game para os seus personagens.

Eles deveriam ser únicos, carismáticos e representar diversas etnias, gêneros e naturezas, pois segundo o diretor do game, Jeff Kaplan, a indústria de games vive um momento em que os jogadores querem olhar para um personagem e se sentirem representados por eles. Assim, o estúdio colocou grande parte dos seus esforços na concepção não apenas dos personagens, mas do mundo em que eles habitariam. E é justamente nesse ponto em *Overwatch* começa a realmente se afastar dos outros shooters do mercado.

"Queremos construir um universo e um mundo que seja convidativo para os

jogadores, para que eles queiram ser os heróis dele. Queremos que elas pensem 'Este universo é incrível', que gostem de estar nele e queiram voltar sempre que possível", afirmou Jeff Kaplan em uma entrevista muito interessante dada ao portal Polygon, sobre a proposta do game.

Trata-se de um desafio enorme, já que envolve unir narrativa e multiplayer, dois itens que raramente conversam bem entre si. Jogos voltados para o online geralmente contam história medíocres, pois o seu foco é todo direcionado ao gameplay — o que não é necessariamente um erro, apenas uma escolha das desenvolvedoras sobre o que priorizar. A narrativa geralmente está ligada aos jogos singleplayer e, embora games como *Call of Duty* e *Halo* tenham mitologias ricas e complexas, elas apenas existem por estarem ligadas a experiência do game que é voltada para um único jogador, que deve imergir naquele mundo antes de enfrentar seus colegas na rede, em experiências construídas para serem consumidas individualmente.

Mesmo com esse paradigma da indústria, não é de se estranhar que a Blizzard esteja seguindo seu próprio caminho ao tentar unir multiplayer e narrativa, afinal estamos falando da produtora que passou mais de 10 anos construindo e evoluindo a mitologia de um MMO.

UM ENREDO DISTÓPICO

O game é ambientado em um futuro distópico, onde a Terra passou por uma guerra entre humanos e robôs: a conhecida Omnic Crisis. Durante o conflito, os robôs se rebelaram contra os humanos, seus antigos senhores, e para salvar a humanidade da destruição e reestabelecer a ordem, as Nações Unidas criaram um grupo chamado Overwatch, formado por soldados com poderes especiais.

O grupo conseguiu restabelecer a ordem e através de seus esforços: a humanidade não apenas encontrou a saída para a crise como iniciou um processo de pacificação com os robôs, dando início a uma breve era de prosperidade e paz. Mas, com o tempo, a equipe passou a ser acusada de participar de atos criminosos e ser alvo de acusações de corrupção, o que estimulou a ONU a pensar que sua força pacificadora estaria se distanciando de seu objetivo e talvez não fosse mais necessária em um mundo que já não vive um conflito global.

Com uma opinião pública que a cada dia se voltava mais contra o *Overwatch*, a população passou a temer e odiar aqueles que um dia foram seus salvadores, até que a sede da equipe é destruída em um suposto acidente que tirou a vida do seu líder, Jack Morrison, e o seu segundo no comando, Gabriel Reyes.

Após este triste incidente, o grupo foi oficialmente desfeito e seus integrantes se espalharam pelo mundo. Porém, o mundo não está realmente em paz. A trégua entre humanos e robôs ainda é muito frágil e alguns dizem que um grupo secreto teria arquitetado a destruição do Overwatch como parte de um plano ainda mais obscuro.

Em uma época que pode estar à beira de um novo conflito, o mundo precisa mais uma vez de seus heróis, mesmo que eles ainda não saibam disso. E são justamente os mocinhos e bandidos deste mundo à beira do caos que você terá que controlar nas partidas do jogo e em nossos testes da versão beta do game. Particularmente, pude sentir de imediato porque são estes personagens que fazem de *Overwatch* o que ele é.

O game oferece 21 "heróis" e basta uma simples olhada para reparar que eles são completamente diferentes uns dos outros.

Se a opção sexual de uma personagem é um "problema" para algum jogador, talvez o problema não seja a personagem...

SERÁ QUE ELA É? E DAÍ SE FOR?!?

Overwatch será o primeiro jogo da Blizzard a contar com um personagem LGBT (Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais e Transgêneros). Se bem que pode ser muito prematuro da nossa parte falar "um", já que a empresa ainda não deu qualquer pista sobre quais são estes personagens. Em entrevista ao portal Omelete, na Blizzcon, o diretor do jogo Jeff Kaplan, disse que a empresa não quer estereotipar seus personagens e sim torná-los figuras com quem as pessoas possam se identificar, mas sem torná-los conhecidos apenas por uma característica, como sua orientação sexual, pro exemplo.

"Não queremos apontar o dedo a jogar na cara de todo mundo que esse é gay e que aquela é lésbica. Queremos que isso seja contado pela história e pelo perfil do personagem. Tem que ser algo natural, sem forçar a barra. *Overwatch* é, também neste aspecto, um jogo inclusivo", disse Kaplan, que garante rejeitar os estereótipos, sejam eles quais forem. "A ideia é incluir seja quem for e da melhor maneira possível. Vamos ser um jogo para todos."

A ideia seria trabalhar estas características através de outras mídias, para que os jogadores e o público em geral possam conhecer o jogo através dos heróis do game de uma forma mais natural e completa. Uma prática louvável que prega a inclusão social sem precisar forçar a barra ou polemizar desnecessariamente.

"Shooter não é jogo de nicho, mas o nosso é um pouco diferente, pois ele é um FPS multiplayer totalmente baseado em equipes. Não há muitos assim..."

Michael Morhaime

Reyes é do tipo "Rambo dos Anos 80", mas faz muito bem seu papel

Tem de tudo um pouco nesta patota: cowboys do Velho Oeste, ninjas cibernéticos, gorilas cientistas, anjos da guarda e guerreiros futuristas, entre outros. Embora eles sejam muito diferentes, todos têm um design artístico primoroso e sinceramente não consigo apontar um personagem cuja aparência não tenha gostado.

Do guerreiro oriental Hanzo até a cavaleiro Reinhardt, todos apresentam um design que esbanja carisma e que harmoniza com o universo criado pela Blizzard — embora lembre muito a estética das animações da Pixar, pelo seu aspecto colorido e leve. Aqui, até mesmo os vilões possuem um aspecto adorável.

Claramente existe um cuidado muito grande na concepção de cada um dos personagens do jogo, pois além da aparência, cada um deles tem sua própria história, que se encaixa no universo do game e transmite um pouco de sua personalidade, fazendo com que diferenciados do ponto de vista estético e narrativo.

"Existe um fator muito emocional em cada um deles e queremos que os jogadores pensem em como cada um deles é adorável e como seria bacana jogar com eles", afirmou Jeff Kaplan.

IDENTIFICAÇÃO COM O JOGADOR

A ideia segundo os desenvolvedores é criar figuras diferentes com quem os jogadores possam se identificar, sem que isso necessariamente os identifique como membro de uma etnia. Já foi observado, por exemplo, que o game conta com personagens gays, mas assim como nenhum homossexual anda com uma faixa falando sobre sua opção sexual, o game também não deixará isto explícito ao jogador, já que a ideia não é estereotipar os personagens com rótulos e sim torná-los ricos.

"Existem diversos fatores que influenciam os personagens, de onde eles são, seus sotaques, trejeitos regionais, assim como gênero. Tudo isso é levado em consideração e estamos tentando montar essa variedade grande de heróis, mas definitivamente não é como se estivéssemos tentando dizer que cada um deles representa este grupo ou outro", afirmou Geoff Goodman, um dos designers do game, ao site RockPaperShotgun.

Esta é Tracer, versão punk rocker

Em *Overwatch*, ela é uma diabinha, digamos, "boazinha"

Não existem personagens bloqueados e você poderá escolher qualquer herói desde o início, assim como os seus outros cinco companheiros de equipe. O game terá modos de jogo variados em seu lançamento, mas os disponibilizados aos jogadores nos testes beta eram baseados no modo Escolta, no qual um time transporta uma carga até um ponto de entrega, enquanto o outro tenta impedir que o veículo chegue ao seu destino antes que o tempo acabe. O outro modo é baseado em Ataque & Conquista, no qual um time tem que capturar diversas áreas protegidas pelos seus rivais.

Repare em uma coisa interessante na descrição desses dois modos: nenhum deles é um Deathmatch, pois a ideia do game nunca foi simplesmente colocar jogadores para lutarem uns contra os outros. O negócio aqui é unir os personagens por um objetivo maior e assim o game estimula os gamers a formarem grupos balanceados, avisando quando falta uma classe de personagem na equipe, dando a chance para que ela se reestruture e entre no match com uma formação mais favorável, embora exista liberdade para que todos os seis jogadores entrem nas partidas controlando seis personagens iguais.

Você pode escolher qualquer herói desde o princípio: eles não estão bloqueados

ATAQUE, DEFESA E SUPORTE

Os 21 heróis estão classificados em quatro classes: Ataques, Defesa, Tanques e Suporte. As classes não são igualitárias, pois existem muito mais personagens ofensivos do que suporte, porém cada um deles é tão único que lida com sua classe à sua maneira.

Quando entrei no game pela primeira vez, comecei com um personagem do tipo Tanque. Eles são conhecidos por serem verdadeiras "esponjas de balas", aguentando os disparos inimigos para manterem seus amigos a salvo e prontos para cumprirem seus objetivos, ou seja, poderia demorar mais para morrer em combate e ainda será uma boa alma com os amiguinhos.

Sempre quis pilotar um robô gigante (me julgue se quiser, mas eu sei que você também quer!), então escolhi a jovem D.VA, uma garota que tem um Mecha que é seu melhor amigo em batalha. Ela começa dentro do seu robô, o que lhe dá uma boa quantidade de pontos de vida e enquanto estava em combate podia ajudar meus amigos invocando escudos de energia enquanto infernizava a vida dos inimigos com minhas metralhadoras, além de poder usar propulsores para alcançar locais distantes do cenário, o que era bem divertido. Infelizmente, a garota é tão bonitinha quanto ingrata, pois quando pude usar o meu ataque especial, que é carregado conforme atingimos alguém ou somos atingidos, ela simplesmente explodiu seu companheiro metálico. A explosão matou todos os inimigos — mais pontos para mim! —, mas me deixou vulnerável, com menos pontos de energia e com apenas uma arma laser até conseguir chamar meu robô de volta.

Na hora dos embates, mal dá tempo para respirar...

MENINA INGRATA MESMO!

Apesar da atitude pouco ortodoxa da minha personagem, me diverti muito durante o game, pois suas partidas são muito fluidas, já que o jogo não é mão de vaca com os recursos oferecidos ao jogador. Nossas armas têm munição ilimitada e, com exceção dos ataques especiais, que precisam ser carregados, nossas habilidades podem ser usadas com frequência. O resultado são batalhas divertidas, que se

"Existem diversos fatores que influenciam os personagens: seus sotaques, trejeitos regionais, gênero. Estamos tentando montar variedade de heróis"

Geoff Goodman

tornam um verdadeiro show pirotécnico em alguns momentos, pois cada personagem está sempre usando seus poderes para obter vantagens na disputa.

Lembro que em determinado momento avançava por um templo egípcio em busca da próxima zona que deveria ajudar a conquistar, quando uma parede de gelo simplesmente surgiu e bloqueou minha passagem para a área protegida pelo inimigo. Quando meu companheiro de time e eu tentamos dar a volta, fomos surpreendidos por uma torreta construída por Torbjörn, enquanto éramos bombardeados pelos tiros certeiros do Soldado 67. Imediatamente, me pus à frente do meu companheiro e com meus escudos ligados aguentava o tranco, enquanto em segredo xingava todos os descendentes do anão e do soldado. Quando tudo parece perdido, um anjo desce dos seus e começa a curar meu companheiro, enquanto Hanzo nos dá cobertura com suas flechas certeiras e entre chuvas de flechas, penas e balas, cada equipe continuava a lutar pelo seu território.

O efeito visual disso tudo é muito satisfatório, afinal, *Overwatch* é um jogo muito bonito, embora isto não queira dizer que ele seja um primor gráfico. Pelo que vi do game até agora, e isso pode mudar, ele me pareceu mais bonito pela sua estética do que pelos seus gráficos. Como já tinha dito, a concepção artística dos personagens é primorosa e os cenários também acompanham esse cuidado, pois além de serem específicos para cada modo do jogo, cada um deles é composto de vários ambientes cheios de detalhes e pequenos easter eggs sobre os títulos da Blizzard.

TÔ OUVINDO ATÉ AS PANCADAS

O áudio também segue este cuidado, pois embora ache que a trilha do jogo poderia ser um pouco mais original, o trabalho de dublagem e mixagem de som me surpreendeu por transmitir a personalidade dos personagens, que estão sempre falando pequenas frases ao longo das partidas.

E, mais do que isso, elas também chamam a atenção pela forma como estão inseridas no gameplay, pois muitas vezes você ouve os golpes dos adversários antes mesmo de vê-los.

"A primeira coisa sobre as linhas de áudio, na maioria dos casos, é a informação que elas oferecem, como as habilidades supremas de cada personagem. Se você ouve Hanzo lançar seu dragão gigante [seu golpe especial] você que quer sair do caminho, então você precisa saber que ele está ali. A sua linha de áudio é muito importante para o aspecto informativo,

QUE POSE É ESSA, MENINA?

A Blizzard sempre disse que está ouvindo atentamente a opinião dos fãs e algumas vezes essas opiniões afetam até mesmo alguns aspectos do game. Após uma série de reclamações, a produtora afirmou que vai remover do jogo uma pose de vitória da personagem Tracer. A posição em questão, mostra a garota de costas para a tela, olhando por cima do ombro e causou um certo reboliço nos fóruns de discussão do jogo, pois algumas pessoas acharam que ela destacava demais o bumbum da personagem, sexualizando-a desnecessariamente.

"Não é divertido, não é bobo, não tem nada a ver com ela ser uma assassina de elite ultrarrápida. Isso reduz a Tracer para mais uma personagem feminina símbolo sexual sem valor algum", disse o fã Fipps, em uma mensagem publicada no site Battle.net.

Beijinho no ombro?

O assunto causou tanta discussão nos fóruns do game que até o diretor do jogo, Jeff Kaplan, colocou um ponto final sobre o assunto ao anunciar que ira trocar a pose. "Nós já temos uma pose alternativa que amamos e acreditamos que irá mostrar melhor a personagem. Não estávamos inteiramente felizes com a pose original, o que nos deixou com muitas dúvidas. Já nos foi chamada a atenção inúmeras vezes por jogadores em nossa comunidade, o que nos ajudou a tomar essa decisão. Obter resposta dos fãs é parte da razão que estamos fazendo testes beta fechados, ainda que este não seja o único fator. Tomamos a decisão de criar uma pose diferente porque compartilhamos algumas dessas preocupações, mas também porque queríamos fazer algo melhor."

AS INFLUÊNCIAS "TITÂNICAS"

Titan foi um dos maiores projetos desenvolvidos pela Blizzard e também um dos seus maiores fracassos. Muitas pessoas podem se confundir sobre a ligação entre o game e *Overwatch*, já que um apenas existe porque o outro foi cancelado.

Na verdade, talvez nunca saibamos o quanto de *Titan* foi transferido para o novo projeto da produtora, afinal, a Blizzard nunca deu muitas informações sobre ele – além do fato de que seria um MMO tão grande quanto *World of Warcraft*.

Especula-se que o desenvolvimento do título teve início em 2007 e, após anos de trabalho, o game passou por um reboot em 2013, quando 70% da sua equipe foi direcionada para outros projetos. Foi neste reboot que os conceitos de *Overwatch* começaram a surgir e quando o caminho tomado pela empresa já era completamente diferente do que o esperado para o jogo. Ele foi cancelado em 2014.

Os motivos para o cancelamento também nunca foram divulgados, mas segundo o diretor de *Overwatch*, Jeff Kaplan, o desenvolvimento do game foi extremamente complicado e isso pode ser um indicativo do que aconteceu. "Um grupo realmente fantástico trabalhou em *Titan*. Eram profissionais muito talentosos, mas falhamos horrivelmente em todos os aspectos. Foi devastador", afirmou em entrevista à Gamespot, ao comentar que o projeto tinha tudo para dar errado.

A Blizzard fala abertamente que alguns dos mapas utilizados em *Titan* foram aproveitados nos cenários de *Overwatch*, mas as influências parecem ficar por aí, já que o game se baseou também em todos os outros títulos da produtora e os desenvolvedores acreditam que assim que as pessoas olharem para ele, verão que também existe muito de *Diablo* e *Warcraft* por ali.

Titan parece ser uma página definitivamente virada dentro da história da Blizzard e o lançamento do *Overwatch* é a forma que a empresa encontrou para deixar esse período para trás. "Seja em termos de desenvolvimento, do trabalho do time de produção, das mecânicas, tudo sobre *Overwatch* conta a nossa história. Mas é uma história de redenção", afirmou Chris Metzen, diretor de criação do projeto, também em uma entrevista a Gamespot.

Você morre com um personagem e já renasce com outro

então temos várias outras linhas de áudio que são direcionadas aos personagens e ajudam a expressá-los", afirmou Geoff Goodman, um dos game designers de *Overwatch* ao Site RockPaperShotgun, ao comentar sobre o trabalho cuidadoso tomado sobre a mixagem de som do jogo.

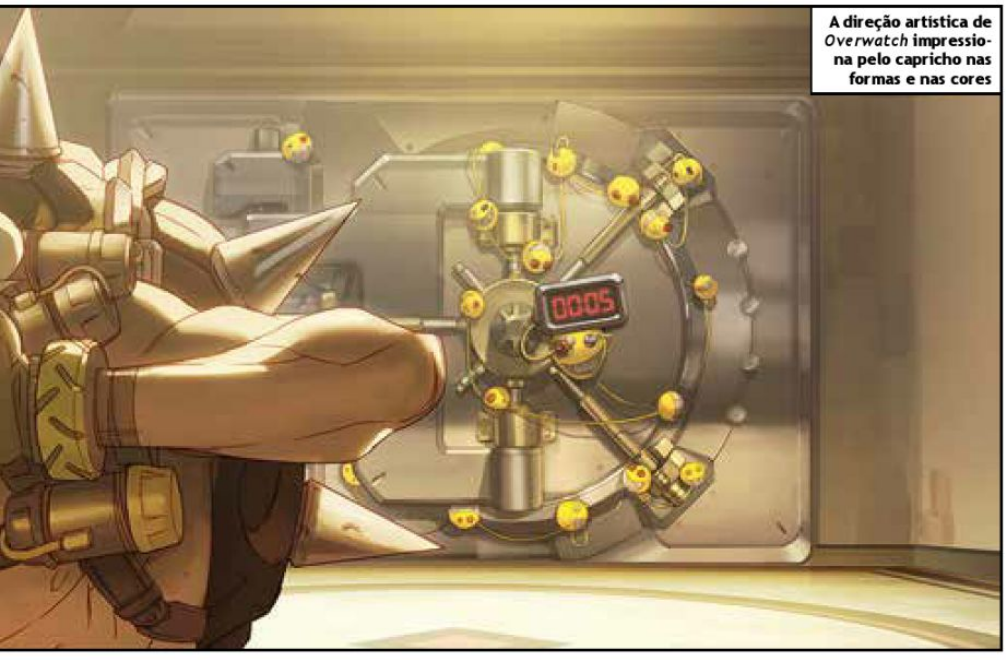
Infelizmente, nem toda minha armadura e "ajuda auditiva" do jogo me impediu de morrer durante a rodada, mas nos games a morte nunca é o final e em *Overwatch* ela pode significar um novo começo.

VOLTANDO DAS CINZAS

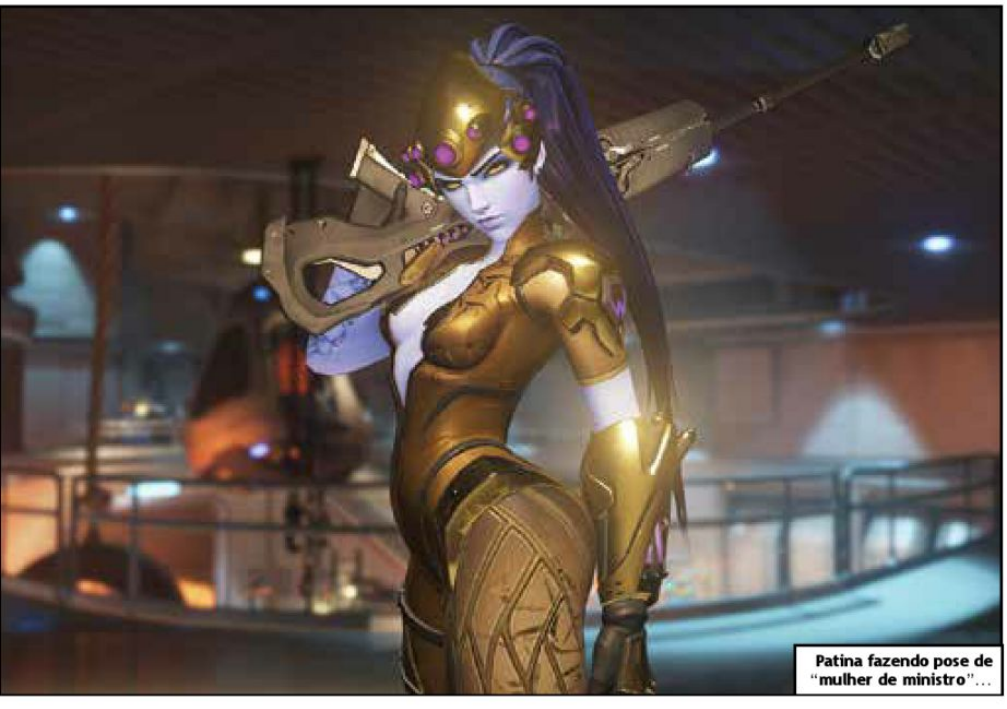
O game te incentiva a experimentar os personagens do jogo e uma das formas que ele encontra para que você faça isso é lhe dar a oportunidade de trocar de herói toda vez que você é derrotado durante as partidas. Então toda vez que você morre, basta apertar um botão para abrir a lista de personagens e voltar para a batalha com outro — embora isso venha com o pequeno preço de perder parte do seu progresso durante a batalha, o que sempre retarda o avanço para outro nível.

Claro, no meu caso eu estava apenas começando a jogar e não perdi tempo na hora de trocar e só para ver como cada personagem se comportava a sua classe, resolvi escolher outro personagem Tanque: Roadhog, o lutador à la *Mad Max*.

Jogar com o guerreiro foi uma surpresa muito agradável, pois ele se mostrou



A direção artística de *Overwatch* impressiona pelo capricho nas formas e nas cores



Patina fazendo pose de "mulher de ministro"...

um personagem totalmente diferente de D.VA e mesmo que seja gordinho e não tenha muita mobilidade, ele não precisa de um robô para se garantir em batalha. Além de ter mais vida que sua amiga, o que é sempre útil, ele usa uma arma de projéteis que tem o efeito similar ao de uma escopeta, com tiros que não surtem muito efeito à longa distância, mas que são devastadores quando dados à queima-roupa. Apesar de não poder voar, ele pode usar seu arpão, que está sempre à mão, para puxar os inimigos até ele e terminar o serviço com sua arma. Como sua especialidade é o combate de curta distância, ele pode se curar, uma habilidade muito procurada, já que os personagens não se curam sozinhos e em geral precisam procurar itens pelo cenário para recuperar a energia perdida.

NINGUÉM É IGUAL POR AQUI

Jogar com dois personagens tão diferentes me abriu os olhos e logo estava passando para os outros heróis — e todos eram completamente diferentes uns dos outros. Com valores de energia diferentes, assim como a quantidade de habilidades (entre dois e três), cada um dos 21 personagens do jogo são únicos e oferecem abordagens diferentes aos embates, cabendo ao jogador estudá-los e conhecê-los um a um antes de

MAS QUANTO ISSO VAI ME CUSTAR, AFINAL?

Embora o sistema de microtransações seja amplamente praticado pela indústria de jogos, em títulos vendidos com preço regular (U$ 60), a situação sempre fica mais complexa com a possibilidade de o mesmo ocorrer em um jogo exclusivamente voltado para o multiplayer, afinal, uma cobrança errada de um item pode desbalancear as partidas e destruir o andamento do game. *Overwatch* não escapou dessa polêmica e infelizmente uma das maiores repercussões sobre o jogo foi a forma como ele seria vendido.

Quando anunciado pela primeira vez em 2014, nenhuma notícia sobre a forma como o game seria comercializado foi divulgada e com o tempo a comunidade começou a acreditar que o game seguiria um modelo free to play, já que os dois últimos jogos da produtora (*Heroes of the Storm* e *Hearthstone*) seguiam este mesmo modelo.

Quando foi anunciado que o game seria vendido por um preço completo, a decepção foi tão grande que acho que muitos gamers sentiram um "distúrbio na Força", com o perdão da referência a *Star Wars*. Muitos começaram a olhar para o projeto todo com desconfiança, afinal ninguém sabia o que aquilo significaria realmente e se os jogadores teriam que gastar em atualizações, quando já teriam obviamente desembolsado um bom dinheiro com o jogo.

Jeff Kaplan disse que sente que existe um grande medo do desconhecido com relação a *Overwatch* e que tem sentido que os fãs estão receosos com relação ao fato de novos heróis e mapas serem adicionados ao game no futuro, quando eles já estão pagando um bom preço para terem o jogo completo. Entretanto ele diz que não é o caso, já que eles ainda não têm um plano 100% traçado de como será o futuro de *Overwatch*.

"Não estamos certos se iremos acrescentar novos heróis ao jogo e se for o caso não sabemos quando isso acontecerá. Se tivéssemos mais personagens para apresentarmos eles estariam no game quando ele for lançado. Existe também esta concepção de que iremos vender mapas do jogo e nós nunca dissemos que iríamos fazer isso, então acho que existe um medo do desconhecido e nós entendemos de onde este medo vem."

O humor está presente de forma bem peculiar no game

decidir como utilizá-los, adequando-os ao seu estilo de jogo.

Se você gosta de mobilidade e poder de fogo, os estilos ofensivos são para você, mas se seu lance for de pensar primeiro e agir depois, provavelmente vai preferir um estilo defensivo. Agora, se você não gosta muito do combate e prefere apoiar seus companheiros, o suporte será tudo que você quer, porém estas são apenas classes para dar uma orientação aos jogadores, já que cada personagem lida com sua função em batalha à sua maneira, cabendo a você escolher como agir com cada um deles.

"Em alguns aspectos vários personagens são um pouco híbridos, e os papéis que atribuímos são para ajudar a informar as pessoas do modo de jogo que cada um se encaixa, mas isso não é rígido", disse Geoff Goodman, também ao RockPaperShotgun.

Claro que isso também leva o jogo a um grande risco com relação ao balanceamento dos personagens, algo que pude sentir na pele durante o gameplay da versão beta do game, embora a Blizzard já tenha afirmado que tem estado muito atenta com relação a isso, o nível de poder tem sofrido alterações perceptíveis entre os períodos de teste do jogo.

"Quando olhamos para o personagem McGree, vimos que ele era fantástico para combates em curta, média e longa distância, então sentimos que ele deveria ser bom em apenas um ou dois destes estilos de combate. Ele foi o primeiro que repensamos em escala de poder no game", completou o diretor do game Jeff Kaplan para a revista PC Gamer ao ser indagado sobre como estavam lidando com o nível de poder dos personagens.

DIVIDINDO OS ESPÓLIOS

Uma vez que a partida acaba, você vai contabilizar os seus pontos para que possa subir de nível, e note que eu disse que é você que evolui e não seu personagem, já que o game não tem um sistema de progresso baseado nos personagens, e sim no seu perfil. Seu desempenho em batalha acrescentará estatísticas ao seu perfil e quando você evolui, ganha um "box de saque" com itens como roubas e frases novas para os seus personagens, além de outros mimos como um determinado valor na moeda do game ou sprays para dar uma de grafiteiro pelos estágios, em um estilo de recompensa muito parecido com o utilizado em *Team Fortress 2*.

Desse modo, nenhum dos itens vai oferecer uma vantagem real em batalha, mas vai manter o jogador interessado em continuar a investir seu tempo, para ter acesso aquela nova pose de vitória de Tracer, aquela nova roupa de Hanzo e assim por diante.

"Não temos um limite de nível, você sempre pode ganhar níveis. Cada vez que você ganhar um nível, nós lhe damos uma caixa de saque", explicou o diretor do jogo Jeff Kaplan, à PC Gamer, ao falar sobre os itens de recompensa do jogo e que são divididos entre comum, raro, épico e que serão puramente cosméticos. "Você não ganha qualquer tipo de vantagem sobre o outro jogador por desbloquear esses itens. Eles são utilizados puramente para a expressão do jogador no game, para que ele os use porque são legais."

Quando questionado sobre a forma como estes itens podem ser comercializados

através de microtransações, Jeff afirma que é possível que eles sejam vendidos no futuro, porém essas são decisões que ainda estão em aberto com relação ao game. O diretor informou ainda que não existem planos para incluir novos personagens, mapas ou modos de jogo no futuro, afinal, o fato de o game ser lançado com o preço de um jogo "normal" não faz com que estas decisões sejam simples.

OS OLHOS DA CARA...

Na verdade, o anúncio de que o jogo seria vendido com preço full e não como um F2P (free to play) pegou as pessoas de surpresa. Embora muitas delas tenham olhado de outra forma para o jogo, os desenvolvedores afirmam que entendem a questão e a tratam com cuidado.

"Entendemos está estranheza dos jogadores quando anunciamos que o game seria vendido com um preço full, afinal além de criadores nós somos gamers também, jogamos todos os tipos de jogo e estamos familiarizados com os diferentes tipos de modelos de negócios que existem na indústria. Mas no momento estamos preocupados em entregar o melhor produto possível. Queremos oferecer o pacote completo aos jogadores e esperamos que eles gostem", afirmou o diretor de criação Chris Metzen.

Overwatch leva a Blizzard a uma nova era da sua história, com um projeto que surgiu após um de seus maiores fracassos. Pela primeira vez em anos ela traz elementos inteiramente novos, o que mostra que a produtora não tem medo de se reinventar e se arriscar financeiramente e criativamente em terrenos ainda não explorados por ela.

O resultado desta empreitada está para ser descoberto em sua plenitude, mas se os mais de 7 milhões de escritos para a fase beta do jogo nos dizem alguma coisa, é que existe interesse no que está por vir. Confessou que eu sou uma destas pessoas e, pelo que vi até agora, *Overwatch* é um jogo que, no mínimo, vai merecer a sua atenção. E entenda que eu não gosto de multiplayers online. Ficou surpreso? Pois é, eu também...

Cena do curta *Recall*

OVERWATCH TAMBÉM EM OUTRAS MÍDIAS

A Blizzard planeja levar *Overwatch* para outras mídias além do jogo, expandindo o seu universo. A editora afirmou que iria começar com uma série de animações que iriam explorar alguns dos principais personagens do jogo e, até o fechamento desta edição, os curtas metragens *Recall* e *Alive*, que focam nos personagens Winstone e Widowmaker, já estavam disponíveis na página oficial do jogo no YouTube.

O universo também irá chegar aos quadrinhos, através primeiro de uma distribuição online gratuita e que narram histórias individuais dos personagens do game. O pistoleiro McCree foi o protagonista da primeira delas e deve ser seguida por outras publicações que serão focadas em outros personagens do game, como os criminosos Roadhog e Junkrat, ou cavaleiro Reheinhardt.

Depois será a vez da graphic novel *Overwatch: First Strike*, que se passará décadas antes dos eventos do game, durante a rebelião realizada pelos robôs contra os humanos, chamada de Omnic Crisis e contará a história do início do grupo Overwatch, e como a equipe de elite se uniu para salvar o mundo.

Mas, além de se expandir para outras mídias, *Overwatch* também fará uma participação especial em outro game da Blizzard. Em 26 de abril, a viajante do tempo Tracer chegou ao jogo *Heroes of the Storm* para uma participação especial. No game, a viajante do tempo usa suas habilidades únicas para saltar através dos campos de batalha no Nexus, usando sua mobilidade fora do comum para surpreender os inimigos. A personagem também vem com três tipos diferentes de vestimentas e veículos, afinal o game tem um estilo fashion que deve ser respeitado.

A Blizzard não divulgou se veremos outros personagens de *Overwatch* a dar as caras em *Heroes of the Storm*, porém se houver uma boa aceitação do público, este pode ser uma porta de entrada muito interessante para futuros crossovers dos jogos da produtora.

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

BATTLEBORN

Lucas Moura

Imagine se cada estrela da galáxia se apagasse e apenas uma restasse. O que você faria para defendê-la? Esse é o pontapé inicial dado pela Gearbox, que após o enorme sucesso de *Borderlands*, agora arrisca a chance em um shooter em primeira pessoa com grande influência de MOBAs e o típico humor sarcástico da desenvolvedora.

Com 25 heróis disponíveis no lançamento, jogamos muitas horas dos principais modos: Campanha, Incursion e Meltdown. É interessante? Muito! E também muito divertido! Mas nem tudo é perfeito: enquanto ele acerta em muita coisa, também erra a mão em tantas outras.

Se fôssemos listar os gêneros ou subgêneros que são mais complicados de se introduzir a novos jogadores, MOBAs estão sem dúvida bem próximos do topo, com mecânicas obtusas, inúmeros personagens que triplicam a quantidade de combinações, magias, habilidades e um sistema de itens que muitas vezes tem que ser seguido à risca para ser efetivo em combate.

PRA ONDE EU VOU AGORA?

Para piorar as coisas, parte deles não conta com um tutorial sequer decente para compreendermos o básico sem entrar em umas partidas e sermos humilhados pela já tóxica comunidade. *Battleborn* detém alguns desses aspectos, mas ao mesmo tempo tenta tornar outros mais brandos ou menos preocupantes para o jogador.

Durante entrevista dada ao The Verge, Randy Pitchford, CEO da Gearbox, apontou que dois dos pilares da jogabilidade de *Battleborn* estavam justamente em tornar o game mais flexível e acessível de forma que seja fácil de jogar e se adaptar ao estilo de cada jogador.

Na hora da ação, a parte da flexibilidade realmente se destaca, enquanto a acessibilidade ainda pode deter muitos fãs.
A história se passa em uma galáxia onde as últimas cinco facções — The Last Light Consortium (LLC), Eldrid, Rogues, United

Peacekeeping Republics e o Jennerit Imperium — lutam não apenas pelo domínio como também se unem para tentar salvar Solus, a última estrela ainda viva.

A maneira que as facções estão presentes não são apenas para fins de pano de fundo da história, como também como um sistema de progressão para facilitar o entendimento de cada grupo de jogador. Muito parecido com os MOBAs, *Battleborn* possui um sistema de "papéis" a serem realizados no combate. Cada jogador começa com um personagem de cada facção liberada, sendo cinco personagens iniciais e outros 20 a serem liberados.

Os Eldrid, por exemplo, focam-se nas forças da natureza para dominar o campo de batalha. Personagens como Miko (um homem-cogumelo capaz de curar outros jogadores) ou Thorn (arqueira) usam muitas habilidades que causam dano ou envenenam o oponente. Já The Last Light Consortium se volta para equipamentos de ponta e um dos principais, Marquis, tem uma arma capaz de aumentar o dano recebido pelo oponente a cada tiro disparado.

PARECE SIMPLES, MAS NÃO É

Da maneira que está disposta neste texto, parece que tudo é relativamente bem simples. A princípio é mesmo, os cinco personagens iniciais são ótimos para se habituar no campo de batalha e quais os papéis (defensor, ataque, controle em área) que se adequam ao seu estilo de jogo. Como era de se esperar, bastou algumas partidas para ver que não é bem assim não.

Antes de adentrar o modo online, vamos virar os olhos para modo história, que a Gearbox apontou como uma experiência interessante para novatos e volta com o foco em ser cooperativa. "Nós queríamos contar uma história onde o jogador não se sinta confuso ao entrar na partida de um amigo. Portanto, cada uma das missões é uma história independente que ao mesmo tempo faz parte de um grande arco", comentou Graeme Timmins, designer da campanha, ao Shacknews.

Da versão preview que usamos para testar neste artigo, apenas cinco das mais de 10 missões estavam disponíveis. Cada missão é um mapa gigante a ser explorado com objetivos que se resumem em "vá até um ponto, fique parado em uma plataforma, aguarde até que uma ação seja concluída, defenda-se contra uma horda de inimigos e derrote um chefão". Não é especialmente inovador e tampouco cativante jogá-las.

Parece que o modo história está apenas presente para marcar um "checkbox" por parte da desenvolvedora do que algo realmente bem produzido. O modo co-op até então parece a única forma de quebrar a monotonia de ter que aguentar chefões com vidas enormes apenas para ganhar alguns pontos na progressão do personagem.

Em um jogo com tamanha quantidade de variáveis, fazer com que as missões não mostrem isso de maneira clara é um ponto baixo para nós. Elas servem para que ele entenda a movimentação no ambiente e como usar certas habilidades, porém não

Diferentes tipos de shards

5 DICAS PRA SE DAR BEM NAS BATALHAS

1. ENTENDA COMO USAR AS SHARDS

Shard é o dinheiro usado para construção de torres, habilitar equipamento e criar robôs. Se você for um personagem de suporte, deixe as shards para quem for para a linha de combate primeiro para que possam receber seus equipamentos antes. Assim, a diferença no começo da partida pode significar uma vitória mais rápida.

2. JOGUE COM BOTS

Um dos maiores preconceitos em MOBAs ou qualquer jogo competitivo é que quem joga com bots é porque é ruim. Nada disso! Todos passamos por um longo processo de aprendizado e *Battleborn,* apesar de ser mais fácil, requer isso. Quer jogar com um personagem novo? Que tal o testar em algumas partidas offline com bots ou até mesmo no modo História? Assim você consegue compreender melhor as suas habilidades, seus pontos fortes e fracos.

3. COMUNICAÇÃO É ESSENCIAL

Com amigos ou estranhos, alertar da posição no mapa pode trazer uma vantagem inigualável em uma partida de *Battleborn*, principalmente as de Meltdown, que funcionam basicamente sobre a mecânica do controle de zonas. Esteja de olhos abertos para possíveis deslizes da equipe inimiga e alerte seus amigos o quanto antes.

4. CONHEÇA BEM OS EQUIPAMENTOS

Battleborn possui um sistema de equipamentos peculiar e você só pode levar três deles para a batalha. Faça combinações que possam ser mais eficazes no modo Incursion ou no modo Meltdown. Por exemplo: uma que reduz o custo de construção de robôs pela metade é muito mais útil em Incursion do que no Meltdown, onde essa opção não é encontrada. Pegue um caderno, abra um bloco de notas no computador, faça algumas anotações e as partidas serão bem mais divertidas.

5. JOGUE COM VÁRIOS PERSONAGENS

Todos nós temos um personagem favorito em um game, seja em *Street Fighter, DOTA 2, League of Legends* ou *Smite*. Mas muitas vezes, o favorito não é o melhor na situação, então, deixe um pouco o orgulho de lado e aprenda mais de um personagem para compor o time. Um time equilibrado é melhor do que um time apenas com atacantes ou defensores.

O QUE ACONTECEU COM BORDERLANDS E COM BROTHERS IN ARMS?

Apesar do sucesso estrondoso causado por *Borderlands*, *Borderlands 2* e *Pre-Sequel*, a empresa não cogita desenvolver um novo título no momento. Anteriormente, ela havia anunciado *Brothers In Arms: Furious 4*, um projeto que foi cancelado e se tornou *Battleborn*. Até mesmo Montana, um dos personagens previstos para *Furious 4*, aparece como um dos heróis no novo shooter. Apesar disso, a empresa não descarta planos de voltar ao shooter da segunda guerra mundial e criar algo mais realista.

Recentemente, a produtora voltou seus esforços também para o PC com o lançamento de *Homeworld: Remastered*, a remasterização do game de estratégia da Relic, e *Homeworld: Deserts of Kharak*, desenvolvido pela Blackbird Interactive.

Brother in Arms: Furious 4, **o jogo que deu origem a** *Battleborn*

reforça isso com os chefões. Basta usar a mesma habilidade, ou até mesmo nenhuma habilidade, e você consegue progredir na história. Sair de uma partida do modo história para o multiplayer foi um senhor choque de realidade.

O que parecia simples se desfaz como um truque de mágica diante de nossos olhos quando começamos a compreender o sistema de progressão do jogador. *Battleborn* se estabelece sobre três métodos de progressão: uma progressão geral (Command Rank), uma progressão de cada herói (Character Rank) e uma progressão de Lore, que são desafios especiais para cada personagem que presenteiam o jogador com skins, taunts e equipamentos.

NÃO TINHA ALGO MAIS NOVO?

Este sistema completamente obtuso complica a vida de qualquer um quando se trata de desbloquear novos heróis. Alguns deles só são liberados quando você chegar a um Command Rank alto — como nível 30 ou 40— ou fazer uma série de desafios específicos, estes que não contam uma maneira decente de acompanhar o quanto falta a não ser acessar um menu escondido dentro de outros tantos menus. De vez em quando recebemos uma notificação no meio da partida que tal objetivo era completado.

Qual objetivo era esse? Não tínhamos a menor ideia, mas ao menos ganhamos alguns pontos de experiência no Character Rank e algumas moedas especiais.

Tentar acompanhar cada um deles é adentrar um pequeno inferno na forma de interface claramente voltada para consoles e que não dispõe de maneira clara nem para quem vai jogar no Xbox One ou PlayStation 4 nem quem optar para o PC.

O modo história seria a base para resolver parte desses problemas, afinal, era nele que o jogador teria as suas mecânicas apresentadas. Como falamos, as missões que vimos não preparam absolutamente em nada para a insanidade que é o modo multiplayer. Dividido em dois modos, Incursion e Meltdown, o multiplayer de *Battleborn* sem dúvidas é divertido, mas... É acessível? É muito difícil defender isso.

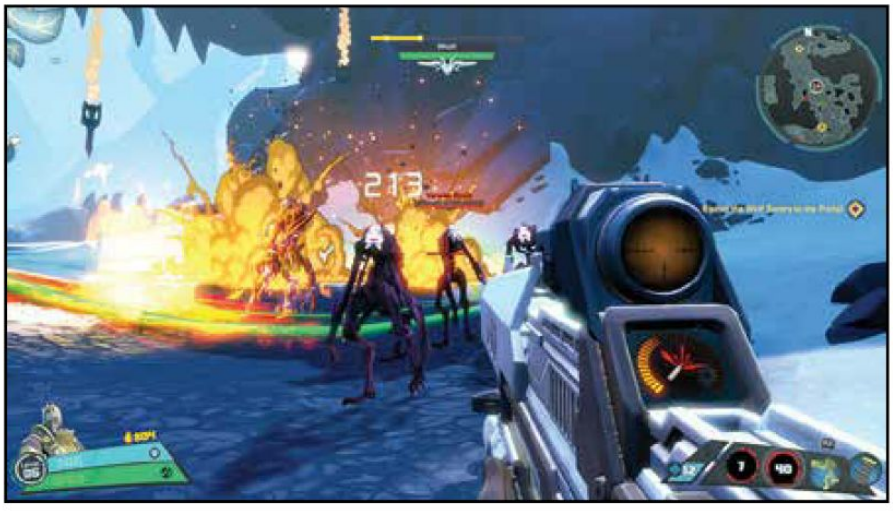
DESENVOLVENDO O PERSONAGEM

Cada personagem conta com três habilidades principais (sendo uma delas só disponível a partir do nível cinco), um ataque primário e um secundário. Cada partida gira em torno de desenvolver o personagem para se adequar ao time oponente. Ou seja, se um time possui muitos atacantes e danos em área, um personagem que pode ganhar habilidades passivas — chamadas mutações — e que causam atordoamento ou alguma forma de controle em área é mais viável do que um personagem puramente suporte.

No Incursion, as equipes são munidas de dois robôs cada uma, sendo o objetivo destruir ambos antes de 30 minutos. Passado esse tempo, a equipe que causou maior dano é a vencedora. O modo é de longe o mais distante de MOBAs que *Battleborn* consegue chegar.

Apesar de ainda usar o sistema de "lane", onde linhas determinam as zonas de combate do mapa, você pode recrutar mercenários, construir torres — é basicamente uma batalha de atrito. Cada equipe deve empurrar mais e mais a outra a cometer um deslize, esquecer de pegar um mercenário ou não construir torres.

As primeiras partidas nesse modo são muito caóticas, a visão em primeira pessoa de *Battleborn* deixa as coisas um tanto quanto confusas quando se adentra uma



partida, principalmente quando se joga com um personagem focado no combate corpo a corpo. Se tem algo difícil de um desenvolvedor acertar a mão é o retorno visual de um ataque corpo a corpo — coisa que *Battleborn* também peca. Parece que acertamos o ar ao invés do oponente, isso remove aquela ambientação, tira a concentração e a luta se volta para compreender o que exatamente está na sua frente e nada mais.

Uma hora ficamos habituados aos personagens, depois de longas horas de jogo e treinamento com bots. Novamente, o empecilho das mecânicas está presente. Não adianta simplificar parte delas quando o aspecto visual dificulta compreender o que restou. Horas de jogos passadas, novos personagens desbloqueados e o sistema de progressão ainda não trazia o senso de progressão que imaginávamos.

O Character Rank de cada personagem libera novas habilidades passivas que podem ser escolhidas ao subir de nível durante a partida. Em tese, isso aumenta a flexibilidade na medida que ao mesmo tempo prejudica de novo a acessibilidade. Parte do sucesso de uma partida vem de prever de qual forma o inimigo irá se portar no campo de batalha e não tínhamos como saber se os oponentes possuíam ou não tais habilidades.

O SEGUNDO MODO ONLINE

Além de Incursion, ele conta com um segundo modo de jogo online, Meltdown. Nele ambas as equipes devem conduzir os seus robôs até incineradores e sacrificá-los. É o que chega mais perto de um sistema tradicional do gênero que o inspirou.

Composto por duas "lanes", é o equivalente do modo "avançado" do game. Dessa vez, a atenção se volta para balancear o avanço dos robôs ao mesmo tempo que elimina o do time oponente. Controlar as zonas é mais desafiador e conhecer bem os personagens é importante para vencer.

"Queremos entender o que acontece no game. Temos enormes banco de dados com informações sobre o que os jogadores fazem em cada partida"

Randy Pitchford

Foi aí que vimos um grande problema de *Battleborn*: a representação visual na utilização de certas habilidades. Por ser jogado em primeira pessoa, o campo de visão já se torna muito mais restrito do que, por exemplo, *Smite*. Algumas habilidades requerem que você posicione a visão onde você quer que ela seja disparada. Lendo assim você deve imaginar que é algo simples de se fazer. Não é.

Muitas vezes perdíamos noção do espaço entre o inimigo e a habilidade em si ou, quando não estávamos em um ponto de vantagem, era praticamente impossível. O ponteiro se misturava com os robôs aliados/inimigos e só podíamos contar com a sorte para que desse certo. O mesmo vale para a representação de algumas habilidades em ação. A maior causadora disso é a heroína Orendi, capaz de criar um pilar de energia rosa em um ponto do mapa.

O efeito é visualmente agradável e traduz poder da personagem para o jogador. Ao mesmo tempo que vemos, ele obscura mais da metade do campo visual de acordo com a proximidade do ataque. Temos então uma perda visual de informação por parte do jogador em troca de estética. Este ataque em Incursion já fazia com que a lane se tornasse uma bagunça, os inimigos desapareciam em meio às luzes.

Em Meltdown, em meio a tanto caos e desordem, apenas sabíamos a posição do oponente quando alguém gritava no microfone ou alertava que ele foi para um caminho X ou Y. Os minutos se passam e fica cada vez mais difícil de se habituar a essa festa de exageros da Gearbox. Para quem jogou *Borderlands*, não é novidade, a narrativa e personagens sempre foram excêntricos. O que não dá é esperar que o mesmo possa ser aplicado em um ambiente cuja função primordial é passar informação que deve ser assimilada e uma decisão tomada em questão de segundos.

Um efeito menos drástico não seria mais interessante? Elementos que possivelmente serão ajustados até o produto final, assim esperamos. A Gearbox apontou em recente entrevista que os sistemas para

O caos de algumas situações nos deixam mais confusos do que empolgados para lutar

isso já estão implantados. "Nós estamos investindo em sistemas para entender o que acontece no game. Temos enormes banco de dados com informações onde você pode verificar o que os jogadores fazem em cada partida, se estão perdendo ou ganhando mais, que combinações estão funcionando. Estamos acompanhando de todos os meios possíveis", apontou Randy Pitchford, em entrevista ao TheSixaxis.

ESTRATÉGIA DE BATALHA

Sim, *Battleborn* é um shooter quando falamos sobre as mecânicas o sedimentam para a implantação de sistemas avançados. Ainda assim há uma espessa camada de estratégia indiretamente resultante não apenas das habilidades passivas/ativas, como também pelos equipamentos, outra herança trazida por um dos gêneros o qual se inspirou.

A partir do nível cinco, o jogador pode começar a equipar os personagens com itens obtidos de pacotes ao completar desafios, subir de nível, alcançar o nível máximo de Lore com um personagem, completar missões no modo história ou comprá-los na loja com moedas virtuais (nenhum dinheiro real está envolvido). Eles podem diminuir o tempo de "cool-down" entre uma habilidade e outra, aumentar o dano de certas magias, a cura recebida por personagens do tipo suporte ou a quantidade de shards — moeda usada para ativar os itens e construir torres — obtida durante a partida.

Você pode levar três desses equipamentos para a partida e cada um tem ou não um custo em shards antes de poder ser ativado. É um elemento que insere uma considerável profundidade para compreender o personagem. Mas como exatamente ele se encaixa em *Battleborn*?

E O PÓS-LANÇAMENTO, COMO FICA?

A Gearbox já apresentou alguns dos planos para o conteúdo pós-lançamento de *Battleborn*. Ele será dividido em duas etapas: itens gratuitos e o passe de temporada. Todos os jogadores receberão cinco novos heróis gratuitos, um deles, Alani, já foi revelado.

Da facção Eldrid, Alani é uma guerreira capaz de curar seus aliados ou atacar os inimigos com seus poderes de água. Além dela e dos outros quatro heróis, a Gearbox aponta que modos multiplayer adicionais, mapas e refinamentos da jogabilidade serão gratuitos.

Para quem optar em comprar o passe de temporada receberá cinco pacotes com missões, skins e taunts para os personagens. Cada um deles adicionará uma nova missão ambientada em algum período durante a campanha, mas que não tem ligação direta com a história principal. Detalhes serão revelados nos próximos meses.

Alani, da facção Eldrid

Ainda é cedo para dizer o grau do impacto que esses equipamentos terão a longo prazo, quando os jogadores estiverem em um nível alto e com equipamento "lendário". Afinal, cada pacote é uma caixinha de surpresas e você pode muito bem se dar bem com um ótimo equipamento de cara ou ter de completar objetivos atrás de objetivos para uma chance de conseguir algo que serve para o personagem.

Os resultados iniciais são um tanto preocupantes. Nas mais de 30 horas que jogamos *Battleborn*, algumas partidas já estavam fadadas à derrota antes mesmo de começar. O motivo? Jogadores com um nível mais alto do que o nosso time e equipamentos raríssimos. Qual a motivação que se tem quando o oponente possui um item com redução de mais da metade do tempo de recarregar da arma?

JOGANDO COM OS CRIADORES

Em uma partida específica com os desenvolvedores, levantamos uma questão sobre Ambra, uma personagem suporte dos Jenerich. Sua habilidade principal é o Sunspot, uma bola de fogo que curava os aliados e ao mesmo tempo dava dano nos oponentes. Não era a primeira vez que jogávamos contra ela e novamente víamos a mesma reação da equipe inimiga. O Sunspot era tão poderoso que chegar perto dela era praticamente suicídio para muitos da nossa equipe.

Quando questionamos sobre a viabilidade e o papel de suporte na equipe, um dos desenvolvedores apenas apontou que ela é bem fraca caso seja focada durante o combate. Fizemos isso uma, duas, três ve-

zes. Ela dava um jeito de escapar e matar o time inteiro com uma única habilidade.

Não éramos nós que estávamos errados ou deveríamos ser considerados "ruins" no jogo. A Ambra estava com uma combinação de equipamento e habilidade que aumentava o poder do Sunspot à um ponto onde nem mesmo três atacantes eram capazes de se aproximar da área. Junto ao já problemático arsenal, estava com ela Reyna, que com a habilidade overshield, basicamente duplicava a quantidade de escudo de proteção de Ambra. Não havia mais nada a fazer, o time inimigo tinha ganho o controle daquela zona e nós não possuíamos as ferramentas necessárias para derrotá-lo.

Os 20 minutos seguintes da partida se resumiram a nossa equipe ser encurralada em um canto enquanto a outra fazia a festa. Incapazes de atuar ofensivamente, o que era divertido se torna um exercício de paciência. Ambra parecia invencível, enquanto o Miko da nossa equipe fazia sem sucesso tudo que estava em seu alcance para tentar nos curar e colocar de volta à batalha. Quanto mais progredia a partida, mais tempo de espera que você tem entre as mortes e mais oportunidades o oponente tem de fazer aquela jogada decisiva, o que não demorou muito. Saldo final: 400 x 13.

COMEÇA TODO MUNDO JUNTO

O mais divertido dos MOBAs, e o que faz tanta gente jogar, é como todos começam em um mesmo patamar, dependem da composição da equipe, de jogadas ensaiadas e de um entendimento profundo das mecânicas.

É de colocar a habilidade acima de qualquer coisa, o que infelizmente os torna mais complicados ainda de serem apresentados a um público mais "casual".

"Nós queríamos contar uma história na qual o jogador não se sinta confuso ao entrar na partida de um amigo. Cada missão é uma história independente"

Graeme Timmins

Mas seria colocar as esperanças na sorte a única maneira de torná-lo mais abrangente? É aí que toda a teoria de acessibilidade de *Battleborn* parece, até então, falhar. Sentíamos que era mais uma corrida pelo melhor equipamento em menos tempo do que diversão. Vamos fazer as mesmas e repetitivas missões do modo um jogador para a chance de ganhar um pacote de equipamento e quem sabe teremos aquela vantagem competitiva. É uma maneira fraca de prender o jogador ao game.

Não dá para negar que o sistema parece mais um "bote salva-vidas" para o caso de as vendas de *Battleborn* não serem boas. Dá aquela sensação de que se tudo der errado ele se torna free to play e os equipamentos são a primeira coisa a serem monetizados. Misture isso com o estranho e confuso sistema de progressão e temos uma pilha de sistemas que parece uma torre de Jenga, prestes a cair quando uma das peças for puxada.

Battleborn tem uma base sólida, mapas multiplayer que são realmente divertidos, mas sofreu uma pequena crise de identidade antes mesmo de ser lançado. Na mesma medida que quer incorporar outros elementos a um shooter competitivo, não sabe muito bem o que fazer com eles.

FATOR FINAL PARA DIVERSÃO

Não vamos negar que demos boas risadas com muitas das partidas ou com algumas falas do personagem, mas temos que ir bem mais além disso. Boas risadas sustentam uma, duas, três horas de jogo, mas não são suficientes para sequer remover a primeira camada da complexidade que temos em *Battleborn*.

Queremos estilo, queremos carisma e um pouco dessa distância do extremo realismo buscado por tantas empresas. Mas, além disso, queremos um balanço com mecânicas viáveis, que engajam e saibam respeitar o balanço entre habilidade e pura sorte. Jogadores que já conhecem o gênero MOBA se sentirão em casa com muitos dos pequenos detalhes que tornam *Battleborn* prazeroso.

Tornar acessível significa remover elementos, recolocá-los de maneira sensata, mais fáceis de serem compreendidos. Vimos apenas mecânicas que estão ligadas por uma linha tão fraca que a mínima vibração pode fazer com que elas rompam. Desafios que estão lá apenas para preencher barras e mais barras.

É um MOBA, um shooter ou um game de loot como *Diablo* ou *Torchlight*? O que exatamente a Gearbox almeja no final das coisas? Flexibilidade e acessibilidade parecem no fim das contas termos tão genéricos quanto os objetivos das missões no modo de um jogador.

Em um mercado onde cada um tenta abocanhar uma fatia do bolo e com lançamentos como *Overwatch*, *Paladins* (da Hi-Rez), além de outros games que querem mudar um pouco o cenário dos shooters, *Battleborn* tem um teste de fogo para superar nos próximos meses.

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

Luiz Silva

18 QUINTILHÕES DE PLANETAS

Sim, você leu direito: 18.446.744.073.709.551.616 é a quantidade de planetas que você pode explorar e até mesmo conquistar para você, dar seu nome (!), sendo que cada um tem sua própria fauna e sua própria flora individualizada

Certa vez perguntaram ao astrofísico Neil DeGrasse Tysson quando a humanidade finalmente conseguirá chegar até outra galáxia. O cientista não chegou a dizer que jamais chegaremos lá, mas sua resposta foi bastante desanimadora. De acordo com ele, a nave mais veloz criada pelo homem levou dois anos para chegar ao hoje ex-planeta Plutão e, baseado nesses cálculos, seriam necessários "apenas" quatro anos luz para chegar até Proxima Centauri, a estrela mais próxima do Sol — algo como 73 mil anos. Essa estrela ainda está em nossa galáxia, a Via Láctea. A galáxia mais próxima de nós é a Andromeda, cuja distância é de dois milhões de anos luz. Não é preciso ser um gênio para deduzir que o sonho de colonizar o universo ficará para centenas de gerações à frente. Se ocorrer, é claro.

Ainda que nenhum de nós viva o bastante para visitar esses mundos extraterrestres, quem nunca se pegou admirando as estrelas e imaginando como seriam os planetas que as rodeiam? Se você gostaria de sentir a sensação de conhecer outros mundos, a dica é o jogo *No Man's Sky*, da produtora independente britânica Hello Games, pois o jogo te coloca no papel de um explorador espacial cujo objetivo é explorar e sobreviver nos ambientes mais inóspitos e selvagens de centenas de milhares de planetas. Repetindo: centenas de milhões de planetas que você pode explorar!

TECNOLOGIA DOS QUINTILHÕES

O macete é que o universo explorável em *No Man's Sky* é o maior que você já viu ou vai ver em qualquer jogo eletrônico: são cerca de 18.446.744.073.709.551.616 (18 quintilhões) de planetas, cada um com sua própria flora e fauna. Assim que você começa uma partida, o jogo te dá uma nave nos limites da galáxia e a partir dali você é livre para ir onde quiser, sem um objetivo definido.

Mapa galáctico do jogo: imagine que cada luzinha dessas é um planeta explorável: basta ir até lá!

Para os céticos em relação ao tamanho do universo da Hello Games, Sean Murray, gerente de projetos, afirmou: "O jogador levará cerca de 100 horas para ir de uma ponta a outra da galáxia."

Ainda de acordo com o produtor, *No Man's Sky* é o jogo mais longo da história, com cerca de 580 bilhões de anos para ser explorado completamente. Então, mesmo se você for do tipo que gosta de descobrir tudo sobre um game, você jamais viverá o bastante para ver tudo o que ele tem a oferecer. Simples assim.

E não espere que os planetas sejam iguais ao do Sr. Kaioh, de *Dragon Ball*. Na verdade, eles são tão extensos quanto a Terra ou Júpiter. Você pode passar horas ou dias em apenas um mundo, acompanhando suas alterações climáticas e o ciclo dia/noite.

Leva-se muito tempo para explorar os planetas, de modo que você pode ficar semanas explorando um único planeta antes de resolver ir ao planeta vizinho.

COMPARAÇÕES CURIOSAS

Imagine-se indo do Brasil até o Canadá a pé. Agora imagine tentar explorar algo do tamanho de Kepler-10c, planeta rochoso que possui 17 vezes o tamanho da Terra. As chances de que alguém consiga explorar todos os planetas do game são absolutamente nulas.

A esta altura você deve estar se perguntando como os desenvolvedores criaram tantos planetas, se nem mesmo os jogadores unidos conseguiriam explorá-los? A resposta é complexa, mas óbvia para qualquer profissional ligado à matemática: os mundos do jogo são gerados processualmente pelo computador, ou seja, os cenários são gerados automaticamente

Cada planeta terá sua própria fauna e sua própria flora

por meio de cálculos que dizem o que o console deve mostrar assim que o jogador se aproxima, criando mundos variados e únicos. Quais as chances de isto gerar planetas repletos de bugs? Iremos descobrir quando o jogo sair...

Ainda que existam tantos milhões de planetas, nenhum deles é gerado ao acaso: todos obedecem a leis da física, previamente inseridos no código do jogo. Um planeta mais próximo de sua estrela tende a ser mais quente e desértico do que aqueles mais afastados, que consequentemente são frios e inóspitos. Além disso, formas de vida somente poderão ser encontradas nas chamadas Zonas de Goldilocks, termo utilizado na astronomia para designar as áreas do universo em que a vida pode se formar sem os efeitos inconvenientes da radiação solar.

Inicialmente, as características do universo do jogo foram construídas em um processador de 32-bit, mas a complexidade do game obrigarou os produtores a trocar para um processador de 64-bit.

Esta mudança não apenas contribuiu bastante para tornar o projeto muito maior, mas também elevou as possibilidades online, de modo que há funções que permitem aos jogadores compartilharem detalhes de seu planeta com toda a comunidade de usuários.

COMO ASSIM "MEU" PLANETA?

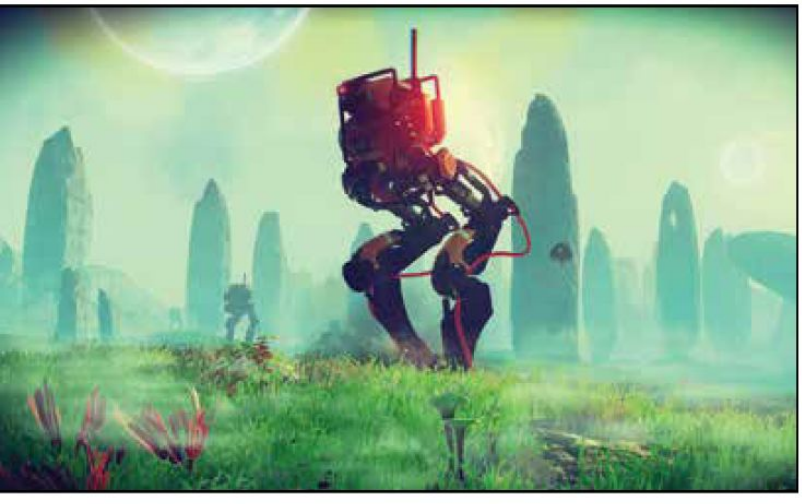
Sim, foi isso que você leu: seu planeta! Se você chegar a um planeta jamais visitado por qualquer outro jogador, você ganha o direito de batizá-lo. Temos certeza que isso vai gerar piadas escatológicas e grosseiras para quem chegar a esses lugares primeiro, faz parte do próprio conceito do projeto.

Imagine chegar a um mundo de outro jogador e receber uma mensagem de boas vindas tipo "Você chegou em Onde Judas Perdeu as Botas!" Claro que estamos pegando leve e sendo razoáveis, pois na prática as brincadeiras serão mais "pesadas".

O mesmo vale para formas de vida recém-descobertas. Quer homenagear sua sogra quando vir uma criatura extremamente medonha? Eis sua chance.

Até aqui, parece muito interessante explorar uma galáxia inteira, nadar por oceanos inexplorados e ver paisagens belíssimas. Mas, ainda assim, cabe uma preocupação em relação a *No Man's Sky*: será que ninguém vai enjoar de ficar vagando por aí? A falta de um objetivo é um fator preocupante, mas para contornar a situação a Hello Games bolou uma estratégia: apostar em batalhas espaciais, coleta de recursos essenciais para prosseguir viagem e elementos de survival.

Antes de chegar a um planeta, você deve travar um combate aéreo à la *Star Wars* contra sentinelas espaciais que defendem os recursos naturais desses mundos. E mesmo se conseguir passar por eles, pode



ser que existam mais sentinelas rondando o planeta em busca de infratores. Algumas atividades realizadas pelo jogador alertam essas sentinelas, que protegem a vida e os recursos dos seus planetas, de forma que é necessário ter cautela antes de coletar plantas ou matar animais.

As sentinelas possuem inteligência aguçada e não medem esforços para deter o jogador, gerando momentos de muita tensão. Nessas ocasiões, é aconselhável não partir para o confronto aberto, mas sim esconder-se e fugir.

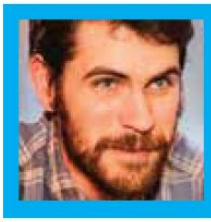
Funciona da seguinte maneira: se você começar a atirar em animais selvagens sem qualquer motivo, pequenos robôs defensores da fauna e flora surgem para forçá-lo a sair do planeta. Se você revidar as investidas desses robôs, surgirão robôs ainda maiores e mais agressivos para caçá-lo — mais ou menos como acontece em *GTA*. Quanto mais atrocidades você cometer, mais será caçado.

A coisa muda de figura se animais selvagens atacarem o jogador primeiro: nesses casos, é permitido revidar os ataques sem que os robôs tentem te destruir. Há planetas tão isolados que nem mesmo as sentinelas conseguem chegar, de modo que o jogador pode "tocar o terror" sem consequências mais sérias.

CUIDADO PRA NÃO SER COMIDO

Além das sentinelas, há criaturas carnívoras que perseguem o jogador de forma insistente. Se você for visto por uma dessas formas de vida hostil, terá de batalhar por sua vida da melhor maneira que for possível, mesmo que isso signifique fugir. O problema é que alguns predadores são privilegiados pelas condições climáticas de seus respectivos planetas — como as enormes larvas carnívoras que habitam planetas desérticos ou os monstros abissais que vivem em planetas de água. Será necessária muita sorte e perícia para sobreviver em alguns ambientes. Para ajudar o jogador, existe um sistema de crafting que permite construir ferramentas, armas e naves através dos recursos e projetos encontrados durante a jogatina.

A cada descoberta, são incluídas informações no Atlas Intergaláctico, uma



"O jogador levará cerca de 100 horas para ir de uma ponta a outra da galáxia. *No Man's Sky* será um título emocionante para a realidade virtual"

Sean Murray

espécie de agenda online que cataloga tudo o que foi descoberto pelo jogador e pela comunidade de jogadores. Esse banco de dados é acessado através de sondas conhecidas como Beacons, que são encontradas nos planetas. Essas sondas são como save points e são de extrema importância para novos exploradores. Se você morrer antes de enviar informações de planetas explorados para o Atlas, perderá todas as informações e a comunidade não saberá nada sobre suas novas descobertas. Quanto mais descobertas fizer, mais experiência terá para criar novas ferramentas.

A meta principal do game é chegar ao centro do universo, mas a tarefa não é das mais fáceis, pois algumas áreas da galáxia somente podem ser acessadas por naves desenhadas especificamente para determinados ambientes. Deste modo, jogador ficará muito tempo ocupado vendendo, comprando e trocando recursos para melhorar a nave, além de adquirir mais combustível.

E, advinha: todos esses recursos devem ser encontrados nos planetas que formam a galáxia, ou seja, você terá de fazer paradas estratégicas se não quiser ficar à deriva. Sabe aquela história do Sean Murray sobre levar 100 horas para atravessar o mapa inteiro? Pois é...

O que existe no centro de tudo ainda é um mistério que será revelado assim que o título cair nas mãos dos jogadores. O certo é que a maioria dos jogadores sequer chegará ao centro da galáxia, pois todos ficarão entretidos em atividades diversas, como administrar um império comercial, montar uma esquadrilha pirata para atrapalhar outros jogadores ou apenas estudar a fauna e a flora. E mesmo àqueles que conseguirem chegar ao "final" do game poderão depois continuar a exploração livre de planetas indefinidamente.

Realizar upgrades é fundamental não apenas para chegar ao centro do universo, mas também para sobreviver em determinadas regiões. Alguns planetas possuem atmosferas tão tóxicas que somente poderão ser explorados se o jogador estiver utilizando trajes especiais. Para isso, é necessário melhorar seu traje utilizando recursos naturais encontrados em planetas. O próprio game informa quais os tipos de materiais devem ser utilizados para a confecção de determinado traje. Além disso, há tecnologias alienígenas previamente criadas que se encontram escondidas ou abandonadas que podem ser utilizadas pelo jogador durante a aventura.

A VERDADE ESTÁ LÁ FORA

Uma das grandes dúvidas da humanidade é se estamos sozinhos no universo. Ainda que *No Man's Sky* se utilize da física e da ciência para gerar ambiente realistas, há um toque de ficção científica no projeto, pois há formas de vida inteligente permeando a galáxia de *No Man's Sky*. O problema é que não é possível entender a linguagem de nenhum NPC. Para bater um papo com os alienígenas, é necessário coletar objetos e documentos de antigas civilizações que aos poucos dão ao jogador conhecimento acerca de variados idiomas, até chegar ao momento que seja possível entender os diferentes dialetos utilizados.

O relacionamento amistoso com determinadas raças pode garantir benefícios ao jogador, como realização de negociações mais vantajosas na compra de novos equipamentos — ou simplesmente não ser atacado e morto por eles.

Pesa bastante o fato de não haver uma história central definida em *No Man's Sky*. O jogo é basicamente como um *Minecraft*

gigante, porém, sem todas as possibilidades de construção, ou seja, você mesmo define e cria sua história. É interessante notar que a liberdade é quase total.

Quer se tornar um serial killer ou esgotar os recursos naturais de um planeta? Vá lá e faça! Quer atacar naves pelo espaço sideral ou iniciar conflitos bélicos nos planetas que visitar? Fique à vontade, mas esteja ciente que suas ações são observadas e seu "nível de procurado" vai crescer exponencialmente até que não reste nenhum lugar seguro para você.

Será um jogo de sobrevivência ou um game de exploração? Depende da comunidade. O grande macete é que o game é tão vasto e aberto que são os jogadores que ditarão no que ele vai se tornar.

Sim, embates também acontecem em *No Man's Sky*

Apesar de o foco ser na jogatina online, *No Man's Sky* pode ser desfrutado sem problema offline, apesar de a Hello Games ainda não ter dado detalhes de como será a jogatina singleplayer ou se ela será tão interessante quanto o já badalado multiplayer online.

SUPORTE À REALIDADE VIRTUAL

Outro ponto que vale destacar é que os produtores não descartam a possibilidade de disponibilizar suporte ao Oculus Rift ou ao Morpheus da Sony. Seria a realização da sensação que Neil deGrasse acredita que a humanidade jamais experimentará: chegar a outras galáxias e explorar outros mundos.

"Acredito que *No Man's Sky* seria um título perfeito para a realidade virtual. Certamente seria algo muito legal", disse Sean Murray, em entrevista ao site Kinda Funny Games.

Já para o site GameSpot, Murray disse que *No Man's Sky* e o Oculus Rift são a realização de seus sonhos infantis de como ele imaginava que seria o futuro da realidade virtual. Entretanto a Hello Game é bastante esquiva quando questionada se o título dará suporte à tecnologia de realidade virtual.

Ainda que seja um game indie, *No Man's Sky* é um dos jogos mais esperados da temporada. Prova disso foram os troféus que ele já colecionou por onde passou, como o prêmio de "Melhor Jogo Original" e "Melhor Jogo Independente" durante as últimas edições da E3, a maior feira de games do mundo, que acontece todo ano em junho, na Califórnia.

Tanta atenção e trabalho deram a *No Man's Sky* importância e notoriedade digna de um blockbuster. De acordo com a Hello games, o título terá preço padrão de jogos grandes (US$ 60), em detrimento do preço praticado por jogos independentes. Além disso, ele é um dos maiores destaques do calendário de lançamentos do PlayStation 4, praticamente em pé de igualdade de *Uncharted 4* e *The Last Guardian*.

Se todas as promessas da Hello Games forem cumpridas, *No Man's Sky* tem todo o potencial para se tornar o maior game da história no quesito exploração. É como se a desenvolvedora criasse o universo e jogasse os jogadores para fazer o que quisessem. A falta de um final definitivo é proposital e os desenvolvedores se apegam a sucessos recentes como *Minecraft* e *Terraria* para justificar a temática livre de *No Man's Sky*.

Cada jogador terá sua própria experiência de jogo, então alguns irão considerar o título repetitivo e chato. Já outros players encontrarão tantas coisas para se fazer que considerarão este o derradeiro fim de suas vidas sociais.

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

HAND OF FATE 2

Demétrio Valente

UM RPG COM CARDS E AÇÃO

Estúdio australiano usa os princípios de um game de tabuleiro old school, mistura com jogo de cartas, RPG de ação e embates "rogue-like" para criar um projeto de nicho muito específico, mas que já mostra uma nova tendência atual

Foram quase dois milhões de downloads desde que o primeiro *Hand of Fate* foi lançado, em fevereiro de 2015. São números que não passaram despercebidos ao estúdio Defiant Development, de Brisbane, Austrália, que já está a pleno vapor com o segundo título — prometido pro final deste ano ou, no máximo, início do próximo.

Especializado em trabalhos com realidade aumentada, o estúdio australiano sempre dá um capricho extra aos seus títulos, como vimos em *Ski Safari*, divertido game casual para mobiles. Mas o projeto *Hand of Fate* é grande, é talvez o maior cartão de visita do estúdio para ganhar visibilidade mundial. Aí, a coisa muda de figura.

OUTRO RPG COM CARDS

Assim como no primeiro *Hand of Fate*, o segundo é uma espécie de RPG de ação baseado em rodadas de jogo de cartas. Combates em terceira pessoa acontecem junto com decisões difíceis que você precisa tomar — e que influenciam o andamento das ações futuras e até a formatação do deck onde você pousa seus cards.

Cada card adquirido em uma rodada determinará o tipo de equipamento e de armas que seu personagem vai usar na arena de batalha. A cada rodada diferente, você desbloqueia novos chefões e, consequentemente, avança na ação e ganha as devidas recompensas.

O segundo título da série introduz ainda "parceiros" que vão ajudá-lo nas jogadas mais difíceis, além de novas mecânicas de batalhas, inimigos mais perigosos, novas missões paralelas, armas nas duas mãos e, obviamente, muitos cards inéditos.

"Nós pegamos todo o feedback dos jogadores em relação ao primeiro jogo, voltamos para o estúdio e começamos a construir um game muito mais polido para este segundo título", explicou Morgan Jaffit, fundador do Defiant, ao site Six Months Later Gaming. "Lógico que ainda vamos lançar alguns updates e alguns patches para o primeiro jogo, mas não vai ser nada muito significativo, pois estamos muitíssimo focados nesse projeto maior que é o *Hand of Fate 2*."

O primeiro título começou com uma campanha modesta de arrecadação coletiva de fundos no Kickstarter, em que pedia meros US$ 50 mil, no final de 2013. O valor foi alcançado com apenas um mês de campanha, o projeto foi desenvolvido ao longo de 2014 e lançado oficialmente no início de 2015. Após dois milhões de downloads, o game ganhou fôlego inclusive para justificar esta sequência.

Mas *Hand of Fate 2* será um pouco diferente do jogo original. O sistema de RPG baseado em cards ganha profundidade 3D nos combates, que investem no clássico "rogue-like". São mais de 70 arenas e incontáveis sequências de ações em 3D ini-

"Há um grupo de pessoas que gosta de card games e outro que prefere jogos de ação. Nós conseguimos atingir um tipo de jogador que fica bem no meio-termo"

Morgan Jaffit

Cards, RPG e ação: a mistura improvável que vem da Austrália

CANCELADO NO VITA

Sim, *Hand of Fate* estava prontinho para sair também para o PlayStation Vita. E fazia todo sentido, afinal, um game de cards funciona muito bem em um console portátil. Mas parece que a coisa não saiu muito bem como se esperava.

"Fizemos um enorme esforço para ter essa versão para o PS Vita, mas decidimos cancelá-la. Preferimos avançar com passos mas modestos e a versão do Vita exigia mais do que nossa equipe poderia oferecer, por isso decidimos ficar somente com as versões para PC, PlayStation 4 e Xbox One", informou nota oficial do estúdio. "Somos um estúdio indie pequeno, precisamos sempre escolher bem onde colocar nossos recursos e os esforços da nossa equipe."

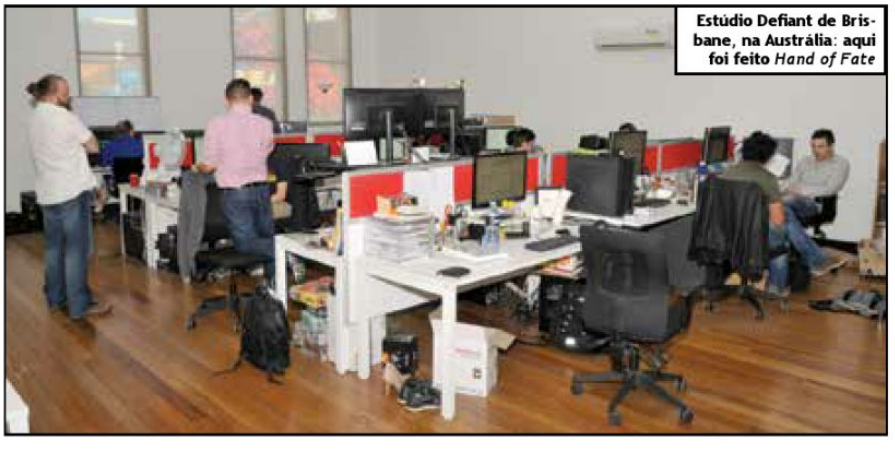
ciadas em consequência de suas decisões, tomadas durante a narrativa principal. É uma salada conceitual que em princípio soa estranha, mas os australianos souberam dosar muito bem os elementos, resultando em um projeto de fato cativante.

"Vivemos em uma época perfeita para fazer um jogo tão específico para um público mais específico ainda", defendeu Jaffit, ao site PC Gamer. "Sabíamos desde o início que era um projeto para um nicho muito específico, mas são pessoas que lidam bem com um game de ação baseado em jogo de cartas. Na verdade, eles adoram isso! É lógico que não é o tipo de coisa que é feita visando as grandes audiências, as grandes massas de mercado, mas queremos que quem se interesse por *Hand of Fate* fique plenamente satisfeito com o resultado."

Em um mundo recheado de projetos que esbarram em orçamentos milionários e campanhas de marketing hollywoodianas, é curioso encontrar um que vise um nicho tão específico como este. "Preferimos fazer um pequeno grupo de pessoas muito felizes do que tentar alcançar todo mundo de uma vez e acabar sendo apenas mais um no mercado", completa o fundador do estúdio australiano. "Há um grupo de pessoas que gosta de card games, enquanto há outro que gosta de jogos de ação e não tem paciência para ficar lendo um monte de textos na tela. Nós conseguimos atingir um tipo de jogador que fica bem no meio-termo entre esses dois."

PRA QUEM CURTE A OLD SCHOOL

O fato é que *Hand of Fate* funciona bem porque tem um jeitão de jogo de tabuleiro old school, aquele que tinha rodadas específicas de cartas em longas sessões com os amigos, nos finais de semana. "Até hoje nós gostamos de games de tabuleiro e jogos de cartas: sempre tem uma rodada acontecendo lá no estúdio", lembra Jaffit.


Estúdio Defiant de Brisbane, na Austrália: aqui foi feito *Hand of Fate*

"Mas também temos nossas inspirações em jogos eletrônicos atuais. Eu, particularmente, sou muito fã de *God of War* e da série *Arkham* — e Batman é o herói favorito de quase todos da equipe."

Pensando bem, até que *Hand of Hate* tem alguns elementos claramente inspirados na série *Arkham*, como embates mano a mano, inimigos que atacam em conjunto, indicadores do status do ataque inimigo, sistema de cobertura... A entrada aleatória dos chefões também é marcante, mas o próprio fundador do estúdio garante que essa mecânica em particular é baseada em um jogo antigo do próprio Defiant, intitulado *Heroes Call*, um RPG casual F2P (free to play) de 2012.

"Nós exageramos nessa mecânica aleatória em *Heroes Call* e não ficou muito legal. Mas pegamos esse conceito e trabalhamos duro nele por três anos para aperfeiçoar o sistema, que ganha uma outra roupagem em um jogo de cartas", defende Jaffit. "Quem for bem atento a detalhes, vai reconhecer até elementos de *Thunderstone* e *Pathfinder Adventure Card Game*, em que você começa com poucas cartas e seu deck vai crescendo aos poucos."

No geral, é um título de nicho sim, mas tem um apelo universal para quem gosta de jogos bem produzidos. Funcionou muito bem no primeiro e não vemos razão alguma para não repetir a dose no segundo. Vamos esperar pra conferir.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Defiant Development | **Editora**: Defiant Development | **Lançamento**: Final de 2016

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Fernando Souza Filho

LIMITE DA REALIDADE VIRTUAL

Aclamado como o maior projeto indie AAA de todos os tempos, ele promete elevar o realismo a um novo patamar, em que a ação é renderizada em tempo real com a performance dos atores: é a fronteira da captura de movimentos

Lembra quando você ficou boquiaberto com a renderização de Kevin Spacey em *Call of Duty: Advanced Warfare*? E o que dizer então de Ellen Page e Willem Dafoe em *Beyond: Two Souls*? Pois prepare-se para mudar seu modo de olhar videogames depois que você vir o trabalho feito com a atriz Melina Juergens em *Hellblade: Senua's Sacrifice*.

Este é um projeto que já está sendo considerado o maior AAA indie já feito. O estúdio britânico Ninja Theory fez parcerias com outros estúdios especializados em reconhecimento e captura de movimentos faciais, o que obrigou a atriz Melina Juergens a fazer uma verdadeira turnê pela Inglaterra, Escócia e Sérvia para que sua atuação fosse a mais realista possível.

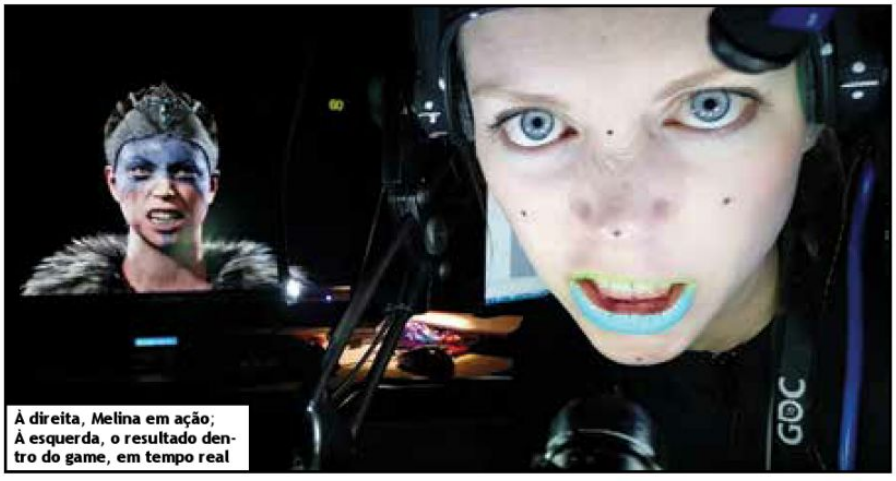
O resultado é tão impressionante que não é nenhum exagero dizer que se trata do game mais realista já feito, seja pelas expressões faciais da protagonista, seja por seus movimentos em cena. E tanto uma coisa quanto outra são valorizadas pela própria atriz, seja por sua ótima atuação em cena, seja pelo fato de ela não ser do tipo "gostosona do baile funk" de um desses *Soulcalibur* da vida.

DE QUEIXO CAÍDO NA GDC

O primeiro resultado de quão impactante será esse game pôde ser visto na Game Developers Conference 2016, acontecido em março último, em San Francisco, Califórnia. Tameem Antoniades, diretor de criação do Ninja Theory, apresentou o primeirlo trailer oficial do jogo para mostrar as maravilhas que o motor gráfico Unreal Engine 4 pode proporcionar.

Mas a grande pegadinha desse trailer é que ele nem era um trailer de verdade. Tratava-se de uma performance ao vivo da atriz, capturada em tempo real e transmitida via streaming pelo Unreal Engine 4 para que se transformasse em uma cena do game. E estava tudo lá: enredo bem encaixado, boa interpretação da atriz e o cenário do jogo. Como grande fã de avanços tecnológicos, juro que fiquei com um nó na garganta diante do resultado. Sério mesmo!

A parceria do Ninja Theory com a Epic Games (criadora do Unreal Engine) brilha com o Cubic Motion e com uma tecnologia de animação facial que já foi usada em jogos como *The Order: 1886*, *Until Dawn* e *Ryse: Son of Rome*. Mas nada se



À direita, Melina em ação; À esquerda, o resultado dentro do game, em tempo real

compara ao que vemos tornar-se realidade em *Hellblade*. O fato é que aqui toda a captura de movimentos é feita de maneira otimizada para performance em tempo real da atriz — e para isso o pessoal do Ninja Theory chamou o estúdio australiano 3Lateral, especializado nesse tipo de tecnologia.

"A qualidade do material mostrado é resultado de uma tecnologia de ponta que vai transformar os processos de produção e desenvolvimento de games daqui pra frente", disse Gareth Edwards, pesquisador do Cubic Motion. "Pouca gente tentou isso antes, com esse nível de profundidade — e nem havia tecnologia avançada o suficiente para isso. Mas o que vimos agora é diferente, é uma alternativa genuína e concreta para a produção offline de animação facial."

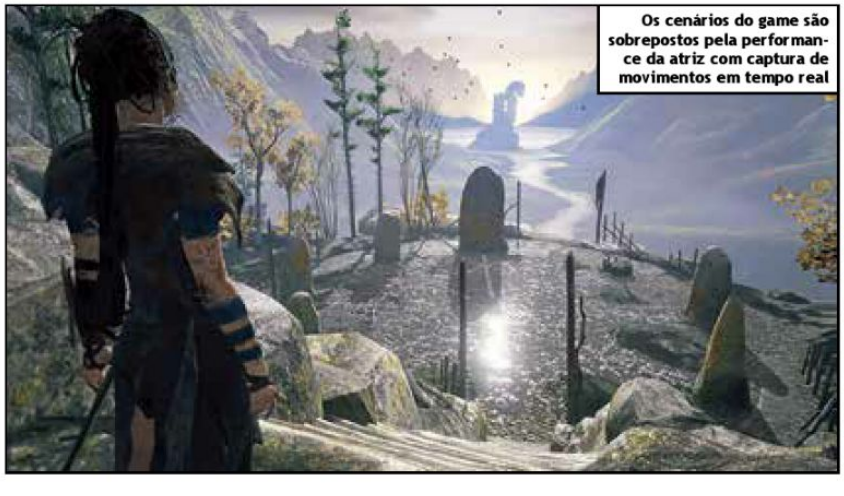
OS PILARES DA QUALIDADE

O próprio estúdio Ninja Theory defende que nos últimos 14 anos se baseou em três pilares para levar a cabo suas produções: combates padrão ninja, histórias com personagens fortes e visão artística única. Se imaginarmos os grandes sucessos do estúdio — *Disney Infinity 3.0*, *Devil May Cry* e *Enslaved: Odyssey to the West* —, realmente dá para afirmar que há de fato um empenho nesse triplo sentido. Mas *Hellblade* promete levar esses conceitos a um patamar superior, com uma experiência com nível de imersão brutal, com uma personagem extremamente carismática e com combates que deixarão o jogador fisicamente exausto.

O diretor de arte Hugues Giboire, que também trabalhou em *Heavenly Sword*, afirmou que o plano é que a versão final de *Hellblade* suporte resolução 4K. Você tem ideia do nível de profundidade visual que isso vai proporcionar? O Ninja Theory tem 15 profissionais trabalhando em tempo integral para tornar esse sonho realidade.

UM ENREDO VIKING

A história de *Hellblade: Senua's Sacrifice* proporciona muitos momentos de combate épico sangrento, mas também oferece um componente psicológico com uma profundidade pouco vista em projetos desse porte. O enredo é baseado na história de uma garota celta que fica traumatizada e cheia de ódio após uma devastadora invasão viking em seu vilarejo.



Os cenários do game são sobrepostos pela performance da atriz com captura de movimentos em tempo real

UM SHOW DE MELINA

Melina Juergens é uma alemã de 25 anos radicada em Cambridge, Inglaterra. Ela se formou em fotografia em Berlim e depois fez curso de cinema em Londres. Além de atriz, ela é fotógrafa, editora de videoclipes e diretora de filmes curtos. *Hellblade* é seu projeto mais atual, porém, ela também já trabalhou em *DmC: Devil May Cry* – apenas na captura de movimentos de alguns personagens.

E quando usamos a palavra "traumatizada", é ao pé da letra mesmo: ela desenvolve psicopatias graves, ouve vozes em sua cabeça, e o jogo vai explorar a influência de desordens mentais no desenrolar dessa história. A ideia da equipe é focar em uma experiência única, com monstros gigantes, e não apenas em hordas de inimigos. "Planejamos alguns inimigos enormes e fora de controle", revelou Dominic Matthews, gerente de produto do estúdio, em uma entrevista na revista Game Masters.

O foco principal do game é a experiência singleplayer, por isso, o jogo não terá mundo aberto ou um modo multiplayer. *Hellblade* também parece ser uma espécie de laboratório da Ninja Theory, que pretende criar um game com orçamento e equipe reduzidos, mas ao mesmo tempo destinado a um público mais amplo.

Se isso tudo vai funcionar bem na prática, só vamos saber quando o projeto estiver finalizado. Mas que se trata de uma das promessas mais esperadas desta temporada, disso não temos dúvida!

Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: Ninja Theory | **Editora**: Ninja Theory | **Lançamento**: Final de 2016

TYRANNY

Filipe Siqueira

É RPG, MAS AO CONTRÁRIO

Novo superprojeto do estúdio californiano Obsidian reverte os clichês do RPG e leva você a encarnar um líder cruel, conhecido por usar brutalidade pra impor ordem em um mundo caótico, inclusive com lutas em tempo real

Alguns games estão muito atrelados à história de seus respectivos estúdios, como *GTA* à Rockstar e *Sonic* à Sega. *Tyranny* é um novo nome para um jogo que quase implodiu a Obsidian, estúdio especializado em RPGs que já nos brindou com os ótimos *Fallout: New Vegas* e *South Park: Stick of Truth*. Seu primeiro nome oficial era *Stormlands* e originalmente seria lançado quase junto com o Xbox One, porém, após seu cancelamento, 30 pessoas da equipe de produção foram demitidas — uma mordida pesada para uma empresa relativamente pequena.

Na GDC (Game Developers Conference) deste ano, a empresa informou que o jogo está em desenvolvimento desde 2009 e tem o tipo de fórmula agradável em RPGs modernos: pós-apocalíptico, com gangues violentas e magia. Se você conversar com funcionários veteranos da empresa, eles lhe dirão que o game tem suas raízes fincadas de forma ainda mais profundas na história da companhia, tendo uma ligação quase umbilical com um projeto chamado *Fury*, de 2006. Isso coloca o jogo como apenas três anos mais novo que o próprio estúdio.

Por aí dá para saber a importância envolvida com *Tyranny*: é o tipo de projeto da vida de um estúdio, um game AAA que talvez leve a empresa à maturidade. É sobre o equilíbrio entre o bem e o mal com gangues em um mundo destruído pela guerra.

"É o confronto épico entre o bem e o mal, onde o jogador inicia com recursos escassos, trabalha o seu desenvolvimento e, eventualmente, ajuda no triunfo do bem acima de tudo. Nós decidimos que não é a história que queríamos contar aqui", contou Matthew Singh, produtor do estúdio, em entrevista à PC Gamer durante a GDC.

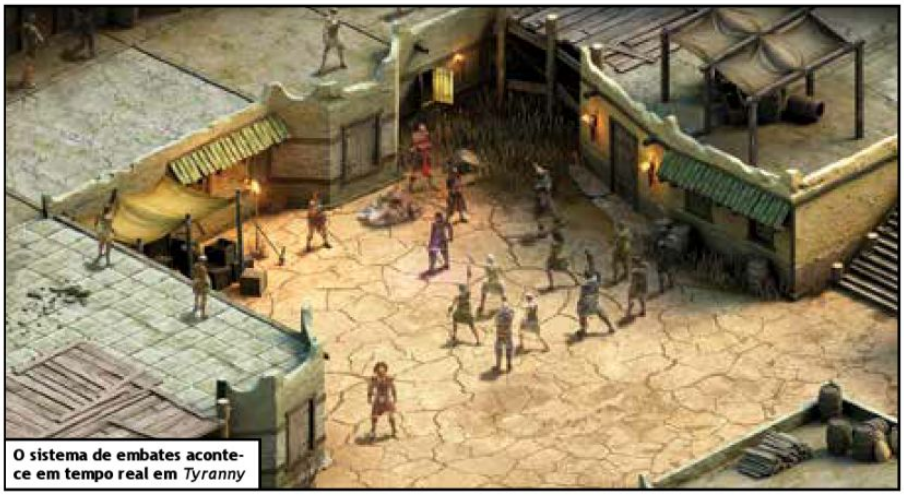
FAZENDO TUDO AO CONTRÁRIO

A ideia é reverter esse tipo de narrativa clichê, mostrando o que aconteceu após o mal triunfar. Assim como *The Witcher*, seu personagem não é um aldeãozinho fracote lançado no meio de uma batalha. Você é um tipo de líder cruel, conhecido pela brutalidade — não por fazer o mal, mas por impor ordem em um mundo caótico de forma ditatorial. "Você pode defini-lo como uma espécie de Juiz Dredd", completa Singh.

O detalhe mais ou menos inédito envolve o fato de que a crise apocalíptica ocorreu de forma prematura, no fim da Idade do Bronze, início da Idade do Ferro. Há outros elementos básicos que estarão no jogo: um sistema de escolhas, que alterará profundamente cenários e interações de personagens está garantido, assim como um mundo vasto a ser explorado e um sistema de luta que combina magias e armas.

O protagonista será guiado por um sistema sem classes, com uma pegada instintiva: seus pontos de experiência influenciarão habilidades, armas e magias que você mais usa. Os combates também seguem as cartilhas dos tempos modernos, com brigas em tempo real com possibilidade de pausa para enviar comandos para seus companheiros. Aliás, seus companheiros podem te ajudar a soltar os devastadores Combos de Companhia, "capazes de alterar o curso de uma batalha", afirma Singh.

Os gráficos isométricos seguem o padrão de *Baldur's Gate*, mas com uma beleza única. Se essa nova encarnação de *Stormland* (ou *Fury* ou *Pillars of Eternity*, chame como quiser) valerá essa espera de uma década, só nos resta aguardar pra ver.



O sistema de embates acontece em tempo real em *Tyranny*

Plataforma: PC | **Estúdio**: Obsidian | **Editora**: Paradox Entertainment | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

WEREWOLVES WITHIN

Fernando Souza Filho

UM HUMOR NEGRO COM VR

Novo projeto da Ubisoft une humor negro, jogos de tabuleiro de adivinhação e uma avançadíssima tecnologia de realidade virtual que envolve reconhecimento de voz e até de movimento dos olhos como parte da jogatina

Dona de franquias AAA de enorme apelo mundial como *Assassin's Creed* e *Far Cry*, a Ubisoft investe agora em um campo um pouquinho diferente: uma mistura de jogos de tabuleiro de adivinhação com a tecnologia VR, de realidade virtual. Reconhecimento de voz e até o movimento de seus olhos vão criar uma experiência de jogo diferente nesse novo (e muito ambicioso) projeto.

A amplitude tecnológica envolvida fez com que *Werewolves Within* fosse dividido entre dois estúdios da própria Ubisoft, o de Barcelona (Espanha) e o Red Storm Entertainment, da Carolina do Norte (EUA). Este último, por sinal, guarda uma curiosidade: ele foi fundado pelo próprio escritor Tom Clancy, em 1996, cuja obra já inspirou inúmeros games pelo mundo afora — inclusive da própria Ubisoft.

O game é ambientado em um vilarejo medieval chamado Gallowston e, basicamente, sua missão vai ser descobrir quem são os lobisomens que aterrorizam as noites da região. Como os lobisomens estão "disfarçados" de cidadãos comuns, você terá que usar todo seu poder de observação para identificar os blefes que eles usam para enganar as pessoas, pois as ações e os movimentos corporais do jogador na vida real serão refletidos no seu personagem dentro do jogo.

NÃO É PRA SER SINGLEPLAYER

Werewolves Within é o tipo de jogo que não foi planejado em sua essência para o singleplayer, portanto, o ideal é que você jogue com pelo menos cinco pessoas (o máximo permitido é de oito jogadores). Os papeis de cada jogador são distribuídos aleatoriamente pela I.A. (inteligência artificial) no início de cada partida, que foram construídas de forma a não terem longa duração. É tudo bem dinâmico e há muito humor negro nos diálogos, especialmente nos blefes dos lobisomens "disfarçados".

O sistema multiplayer permite e a criação de partidas privadas através de matchmaking, que pode envolver tanto seus amigos como desconhecidos online.

"A realidade virtual está se mostrando uma plataforma incrível para interação social, fazendo o jogador se sentir como realmente estivesse na mesa com outras pessoas", disse David Votypka, diretor de criação da Red Storm Entertainment. "*Werewolves Within* dará aos jogadores uma amostra de como a realidade virtual pode fortalecer laços sociais, permitindo às pessoas se juntarem com os amigos e terem grandes momentos de diversão, não importando quão longe estejam."

A aposta da Ubisoft na interação com a realidade virtual também já se apresenta em mais dois outros projetos: *Eagle Flight* (em que você controla uma águia em um voo virtual sobre Paris) e um ainda sem nome revelado, feito em parceria com a SpectreVision, produtora de cinema do ator Elijah Wood (*Senhor dos Aneis*, *Hooligans*, *Sin City*). Se as iniciativas vão realmente "pegar", é difícil prever, mas que a proposta é ótima, ah, isso é!

"*Werewolves Within* dará aos jogadores amostra de como a realidade virtual pode fortalecer laços sociais, permitindo às pessoas reunirem os amigos"

David Votypka

Plataforma: PS4 | **Estúdios**: Ubisoft Barcelona, Red Storm | **Editora**: Ubisoft | **Lançamento**: Outubro/2016

ELSINORE

Paula Romano

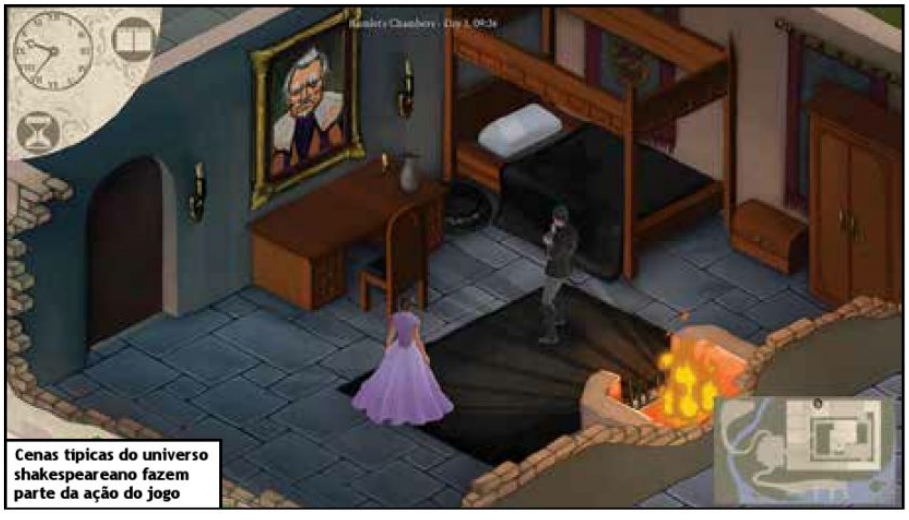
SHAKESPEARE COM ESTILO

A proposta aqui mexe com sua imaginação: você revive os mesmos quatro dias numa espécie de looping temporal ambientado na Dinamarca shakespeareana de Hamlet, em que cada decisão sua muda imediatamente seu futuro

Elsinore é um game de aventura que coloca o jogador para viajar no tempo. Em desenvolvimento pela produtora independente Golden Glitch Studios, o interessante aqui é que ele se baseia em uma era próxima de Hamlet, de Shakespeare. A aventura gira em torno de uma personagem chamada Ophelia, uma jovem nobre da Dinamarca que acorda de um terrível pesadelo: em três dias, todos em Elsinore estarão mortos. Pior ainda: ela foi jogada em um lapso de tempo de qual não pode escapar. Ela é então forçada a viver os mesmo quatro dias para sempre e se torna determinada a fazer tudo o que for possível para mudar o seu futuro.

Os jogadores são atirados em um looping de quatro dias, dentro dos quais terão que aprender com cada experiência e, eventualmente, mudar o futuro através de tentativa e erro. *Elsinore* combina elementos de simulação a uma história dinâmica, que reage imediatamente a cada decisão tomada pelo jogador.

Como em típicos jogos de sobrevivência e simulação, aqui as escolhas realmente importam. Os personagens têm suas próprias vidas, agendas, necessidades, desejos e planos. A menor interação, por pequena que seja, tem um impacto sobre os resultados.



Cenas típicas do universo shakespeareano fazem parte da ação do jogo

UM POUCO DE CADA COISA

Durante a GDC (Game Developers Conference) deste ano, a produtora e líder de equipe Katie Chironis descreveu *Elsinore* como o resultado de "uma mescla entre o mundo de Hamlet, um looping de tempo e a mecânica de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*".

Obviamente, há mais em comum com os jogos de aventura tradicionais do que a ação e RPG da Nintendo, mas ambos compartilham da repetição, já que você pode aprender mais sobre a ação a cada loop.

Durante a partida, você construirá um inventário de informações para, assim, descobrir mais sobre os eventos e os personagens, dando-lhe opções de diálogo extras enquanto avança.

Assim, é perfeitamente possível aprender algo sobre alguém e, em seguida, implantar esse conhecimento e evitar que algo aconteça mais tarde, ramificando o futuro em outra direção.

Elsinore foi um projeto concluído no Kickstarter e, como parte do prêmio àqueles que colaboraram, os jogadores também serão capazes de desempenhar uma nova possibilidade de jogo chamada "Navio Pirata". Nela, no Dia 2, Hamlet é enviado à Inglaterra em um navio dinamarquês, no entanto, o seu navio é capturado por piratas e Hamlet retorna à Elsinore. Agora Ophelia poderá se juntar a Hamlet em sua viagem e mudar o resultado desta nova aventura. A pergunta que fica é: Ophelia poderá evitar a tragédia que se encontra à sua frente?

"*Elsinore* é o resultado de uma mescla perfeita entre o mundo de Hamlet, um looping de tempo e a mecânica de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*"

Katie Chironis

Plataforma: PC | **Estúdio**: Golden Glitch | **Editora**: Golden Glitch | **Lançamento**: segundo semestre de 2016

A MAIS TRADICIONAL FEIRA DE QUADRINHOS DO BRASIL ESTÁ DE DATA MARCADA!

17, 18 e 19 de JUNHO

22ª FEST COMIX

Convidados nacionais e internacionais

Quadrinhos nacionais e importados, edições de luxo, indepepdentes, ...mangas

+ de 550 MIL EXEMPLARES EM OFERTAS com descontos de 20% a 80%

Ofertas a partir de R$ 1,00

Sessões de autógrafos, palestras, exposições, estandes e muito mais...

Lançamentos exclusivos com 20% DE DESCONTO

ATRAÇÃO: TERROR FEST

MOSTRA: SATO CO., LTD.

Compre já o seu ingresso em:

www.festcomix.com.br

/festcomix /conexaocomix #22FESTCOMIX

REALIZAÇÃO: COMIX PATROCÍNIO: PANINI SAGA

APOIO: MUNDO GEEK UM16 PUBLIFIBI SATO CO., LTD.

Local próximo ao Metrô Jabaquara

Rod. dos Imigrantes, km 1,5 - São Paulo/SP - CEP: 04329-900

SÃO PAULO EXPO
EXHIBITION & CONVENTION CENTER

PANTHEON: RISE OF THE FALLEN

Thiago Ávila

FANTASIA E RPG OLD SCHOOL

Construa seu personagem, explore o mundo, colete itens, torne-se mais forte e enfrente seus inimigos para provar sua superioridade neste MMO de fantasia no velho estilo dos RPGs tradicionais, com uma história bem complexa

O veterano Brad McQuaid's, criador de clássicos como *Everquest* e *Vanguard*, acaba de anunciar seu mais novo MMO, *Pantheon: Rise of the Fallen*. Além do nome genérico e hilário, é um MMORPG de fantasia de alto nível no qual você sabe realmente o que esperar de um MMO. A lista de atrativos é basicamente aquela típica de qualquer MMO, o que chega a ser um pouco decepcionante e previsível, uma vez que McQuaid e sua equipe já são veteranos no assunto.

Trata-se de um MMO feito por gamers que não têm medo de flertar com novos gêneros. O foco do game é naturalmente o desenvolvimento dos personagens, um mundo bastante imersivo e o trabalho em equipe, coisas típicas de um MMO. Mas ele também promete ser bastante desafiador e, para aqueles que aceitarem esse desafio, a promessa é de muitas recompensas.

Esqueça a linearidade. Aqui você vai para onde quiser, do jeito que quiser, na ordem que quiser. Como era de se esperar de um MMO, é um mundo totalmente não linear, dando total liberdade para o jogador explorar o vasto mundo de fantasia, gigantesco, onde você irá passar dias e dias explorando e descobrindo coisas novas.

ENTRE DEUSES E REIS

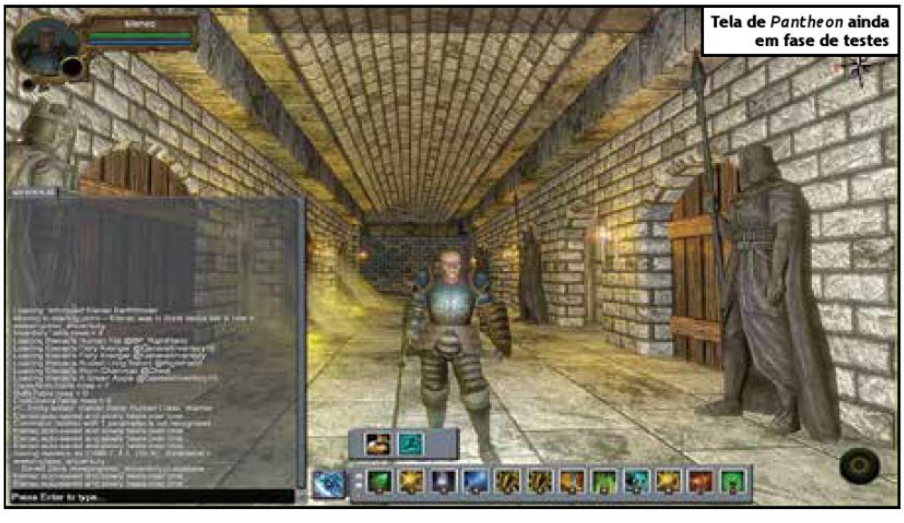
A história é bastante complexa e os jogadores irão descobrindo os eventos e fatos do game conforme avançam, ficam mais fortes e exploram o mundo, que está em constante expansão e é muito envolvente. Deuses, que começaram a perder devotos, são obrigados a sair de seus reinos celestiais e vir ao mundo viver como reis. Esses deuses-reis querem o poder a qualquer custo e, juntamente com seus seguidores, farão o que for preciso para conseguir.

O estilo de jogo é de classes, como todo bom RPG. Isso encoraja os jogadores a trabalharem em conjunto, pois cada um terá um personagem com habilidades específicas, sendo que um dependerá do outro. Os combates são bem dinâmicos e você pode dar ordens aos NPCs (personagens não jogáveis), como andar e atacar.

O jogador também pode viajar pelo vasto mundo, coletando e vendendo itens raros e exóticos. Cidades diferentes e postos de vigia sempre terão suas lojas locais para fazer negócio com você.

Uma coisa interessante é que a classe dos personagens com teletransporte é limitada, para não tornar o jogo fácil demais. Você poderá se teleportar para muitos lugares sim, mas alguns desses destinos terão que ser feitos a pé.

O gênero MMO já foi um dos mais populares no PC nos tempos em que mundos vastos e gigantes se tornavam palcos para jogadores do mundo todo traçarem seus destinos e gastarem horas e horas se divertindo. Hoje em dia, os MMOs estão se tornando RPGs de mundo aberto nos quais você já sabe o que esperar cinco minutos após entrar no jogo com seu personagem recém-criado.



Tela de *Pantheon* ainda em fase de testes

Plataforma: PC | **Estúdio**: Visionary Realms | **Editora**: Visionary Realms | **Lançamento**: Final de 2016

KINGS AND HEROES

Paula Romano

ORCS, GOBLINS E HUMANOS

Jogo de estreia de estúdio norte-americano formado por ex-desenvolvedores da Blizzard e da Valve promete batalhas épicas em um enredo que mistura RPG com hack'n'slash e não esconde forte inspiração em *Diablo*

Apesar de o nome soar um tanto quanto genérico, *Kings and Heroes* promete ser um jogo épico que mescla RPG com hack'n'slash. Produzido por profissionais que vieram de grandes empresas como Blizzard e Valve, o jogo é fruto dessa nova produtora chamada Industry Games, do Arizona (EUA), com a promessa de que teremos aqui um *Diablo* da nova geração.

Em desenvolvimento há quase dois anos, *Kings and Heroes* é um jogo de mundo aberto, com elementos de fantasia e RPG, no qual o jogador vê a câmera em primeira pessoa e segue com o seu personagem através de ambientes soturnos, muito parecidos com o que conhecemos de *Diablo*.

Os jogadores podem jogar sozinhos ou em times de até oito integrantes, onde exploram cavernas, guerreiam contra monstros gigantes, encontram aranhas gigantes em lugares em ruínas e podem aprimorar os poderes e as habilidades de seu herói.

Há seis raças disponíveis para escolher e iniciar a aventura na cidade de Everdale: Dwarf, Elf, Goblin, Halfling, Human e Orc. Há mais de 50 tipos de inimigos para batalhar em distintas áreas, como pântanos, desertos e tundras. São cinco classes que estão divididas em Champion, Cleric, Ranger, Rogue e Wizard.

FEITO POR FÃS DE RPG

"Nós estamos trabalhando muito duro para criar um jogo que hardcore gamers vão querer jogar e fazer a sua própria jornada", disse Warren Weems, CEO da Industry Games. "Nós somos grandes fãs desse estilo de jogo clássico de RPG, e essa é a sensação que queremos passar com *Kings and Heroes*."

"Em *Kings and Heroes*, você pode entrar e começar fazendo o seu próprio caminho através do mundo, ou você pode pegar alguns amigos, montar um grupo, e executar todo um calabouço", completou John Kenison, COO da Industry Games. "O mundo torna-se mais vivo a cada dia e nós temos um monte de planos para onde estamos levando o jogo até o lançamento e além".

Os desenvolvedores garantem que *Kings and Heroes* receberá uma atenção especial aos jogadores que encontrarem problemas e reportarem que algo não está funcionando corretamente.

"Temos feedback e relatórios de erros embutido na versão de acesso inicial do jogo. É só apertar um botão e que qualquer jogador pode dar uma sugestão ou relatar qualquer coisa que não está funcionando corretamente. Essas mensagens são enviadas diretamente para nós e nós as levamos muito a sério. Vamos, sempre que necessário, responder diretamente aos jogadores", completou Weems.

Kings and Heroes é o título especialmente indicado para aqueles jogadores que gostam de desbravar cavernas, guerrear com monstros imensos e, principalmente, jogar online com os amigos (ou mesmo fazer novos amigos online) em batalhas de proporções épicas.

"Nós estamos trabalhando muito duro para criar um jogo que hardcore gamers vão querer jogar e fazer a sua própria jornada. Somos muito fãs de RPG"

Warren Weems

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Industry Games | **Editora**: Industry Games | **Lançamento**: Maio/2016

Fernando Souza Filho

20 ANOS DO MAIOR ÍCONE DOS GAMES

O ano de 2016 marca o 20º aniversário de um dos maiores ícones da história dos videogames: Lara Croft. É uma trajetória incrível recheada de sucessos espetaculares e fracassos constrangedores que mostra que uma boa ideia sobrevive ao tempo e até aos grandes fiascos financeiros

Parece que foi ontem. É, a gente sabe que é bem clichê falar isso, mas parece que foi ontem mesmo. No entanto, Lara Croft está completando 20 anos de vida como um dos maiores ícones do universo dos videogames. Como uma data desse porte não poderia passar em branco, a Square Enix planeja diversas surpresas para os fãs de *Tomb Raider* nesta temporada.

"Queremos celebrar essa data junto com os fãs, honrando a figura iônica de Lara com diversos eventos, retrospectivas, concursos e muitas surpresas agora em 2016, que consideramos o Ano de *Tomb Raider*", disse Ron Rosenberg, vice-diretor do estúdio californiano Crystal Dynamics. "Desde que foi criado, *Tomb Raider* estabeleceu-se como um dos mais importantes nomes da história dos videogames, com uma trajetória incrível ao longo destas duas décadas de existência."

TUDO COMEÇOU EM 1996

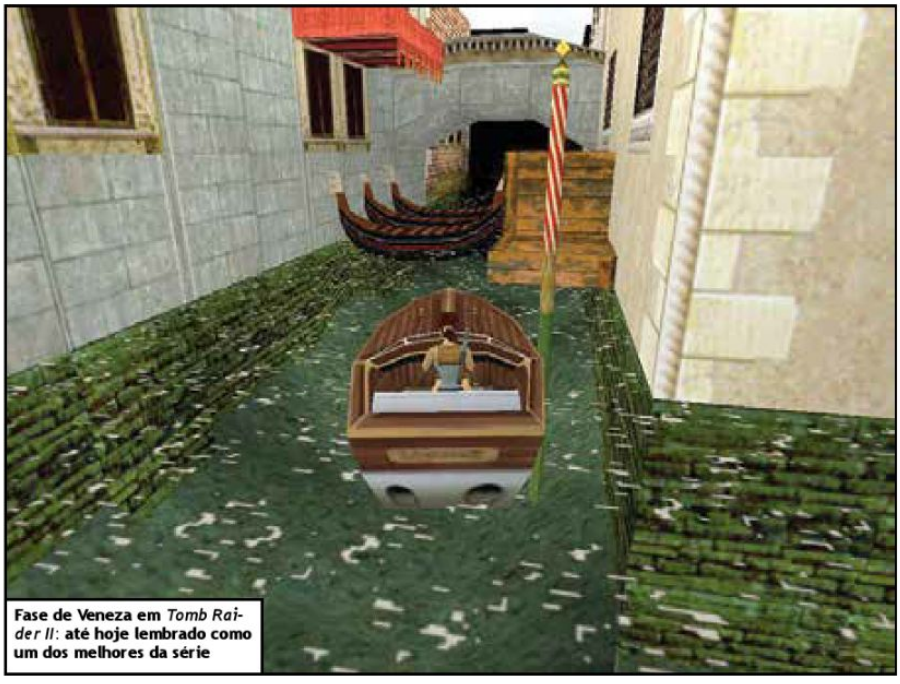
São cerca de 30 games lançados desde o primeiro título, de 1996, quando o projeto era capitaneado pelo estúdio britânico Core Design, que fechou as portas em 2006. De lá pra cá, a figura de Lara foi parar no cinema, nos quadrinhos, nos livros e até como personagem de palco nos shows da banda irlandesa U2. As aventuras de Lara es espalham em enredos que passaram por 25 países e regiões diferentes, indo do Mediterrâneo ao Mar Adriático, passando pelo Círculo Ártico e até pelas terras perdidas de Atlanta.

A franquia já vendeu até hoje cerca de 45 milhões de cópias de games originais (os piratas não entram na conta) e só o primeiro filme com Angelina Jolie rendeu US$ 300 milhões para Hollywood. E isso é só a pontinha do iceberg.

"*Tomb Raider* é um fenômeno cultural que dura duas décadas, vendeu milhões de jogos e no cinema estrelou uma das mais bem-sucedidas adaptações de um game já feitas por Hollywood", defende Scot Amos, diretor geral do Crystal Dynamics. "Lara é uma inspiração para fãs de todas as idades e para mim é uma honra muito grande fazer parte desta história, ver como a série evoluiu ao longo dos anos e ver como ela ainda tem muito para oferecer. E que venham mais 20 anos!"

A série de eventos para celebrar o aniversário de Lara Croft começa

Toby Gard, criador de Lara



Fase de Veneza em *Tomb Raider II*: até hoje lembrado como um dos melhores da série

com uma ação beneficente. A Square Enix e o estúdio Crystal Dynamics fizeram uma parceria com o Game Changer Charity para oferecer uma cópia digital gratuita daquele *Tomb Raider* de 2013 para qualquer pessoa que fizer qualquer doação à entidade — desde que seja um mínimo de US$ 1 (veja como participar em http://goo.gl/jHz841). Você doa um mísero dólar e ganha o game de brinde. Se a doação for superior a US$ 20, você ganha uma swag bag (aquela sacolas com cara de mochila) e uma cópia de *Rise of the Tomb Raider*.

Para quem não conhecer, Game Changer é uma ONG que ajuda crianças com doenças fatais dando suporte (inclusive financeiro) para o tratamento e para as famílias do paciente. A entidade também faz campanhas de doações de videogames para hospitais especializados nesses tipos de tratamento.

OS PACOTES DE EXPANSÃO

Assim que a campanha foi lançada, em março último, a Square Enix também soltou o terceiro pacote de expansão de *Rise of the Tomb Raider*. Intitulado *Cold Darkness Awakened*, o DLC para PC, X360 e Xbox One custa US$ 10 e narra a jornada de Lara em uma base militar abandonada durante a Guerra Fria.

E ainda tem mais: em abril último, foi a vez de *Tomb Raider Definitive Edition*, *Rise of the Tomb Raider*, *Lara Croft and the Guardian of Light*, *Lara Croft and the Temple of Osiris*, *Lara Croft: Relic Run* e *Lara Croft GO*. Sim, caro fã, todos relançados em suas respectivas versões para consoles, PC e mobiles.

Bonita, inteligente, atlética e com aquele delicioso sotaque britânico, Lara Croft nasceu na primeira metade dos anos 1990 pelas mãos da equipe de desenvolvedores liderada por Toby Gard, do estúdio inglês Core Design. Ele fez fama e fortuna com sua criação, mas nunca teve nenhum outro sucesso desse quilate. Hoje ele tem um estúdio chamado Tangentlemen, que criou junto com Rich Smith (*Call of Duty: Modern Warfare*), John Garcia-Shelton (*Medal of Honor*) e Cory Davis (*Spec-ops: The Line*). Junta, essa galera desenvolveu o jogo experimental *Daedalus*.

Mas qual o segredo do sucesso longevo de Lara Croft? A explicação talvez esteja justamente na sua origem: Toby Gard se inspirou em uma improvável mistura da cantora sueca Neneh Cherry com a personagem de quadrinhos Tank Girl para a criação de Lara. A partir de *Tomb Raider II*, no entanto, o estúdio Core Design começou a promover mudanças visuais constantes

"Desde que foi criado, *Tomb Raider* estabeleceu-se como um dos mais importantes nomes da história dos videogames, com uma trajetória incrível!"

Ron Rosenberg

MUSAS INSPIRADORAS

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

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

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

RHONA MITRA Foi a musa entre 1997 e 1998.

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

NELL MCANDREW Atuou entre 1998 e 1999.

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

LARA WELLER Atuou nos episódios gravados entre 1999 e 2000.

LUCY CLARKSON Atuou também entre 2000 e 2002.

SOFIA VERGARA Atuou como Lara em um anúncio de TV de 2003.

JILL DE JONG Atuou como Lara entre 2002 e 2004.

KARIMA ADEBIBE Atuou entre 2006 e 2008.

ALISON CARROLL Atuou em 2008.

SHELLEY BLOND
Atriz britânica, foi a primeira Lara Croft, em *Tomb Raider*, em 1996, mas emprestou apenas sua voz à personagem.

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

JONELL ELLIOTT
Fez o papel entre 1999 e 2003, atuando em *The Last Revelation* (1999), *Chronicles* (2000), *The Prophecy* (2002) e *Angel of Darkness* (2003).

KEELEY HAWES
A atriz inglesa foi uma das que mais atuou na série: foram sete episódios entre 2006 e 2014. No cinema, fez *Os Vingadores*.

MINNIE DRIV
Atriz e compos
inglesa que fe
Revisioned: T
Raider Anima
Series (2007).
TV, fez *Arquiv*

na personagem que duraram até 2003, quando saiu *Tomb Raider: The Angel of Darkness*, que foi um fiasco de público e de crítica. A partir daí, o estúdio Crystal Dynamics assumiu a dianteira do processo e começou a fazer alterações físicas na personagem, que começou a ganhar contornos cada vez mais femininos.

ALICIA É A NOVA LARA

Alicia Vikander é a sucessora de Angelina Jolie para viver a nova versão de *Tomb Raider* no cinema. A revelação, feita no final de abril, pegou todos de surpresa, uma vez que Daisy Ridley (*Star Wars: O Despertar da Força*) era dada como certa para o papel que foi de Jolie nos filmes de 2001 e de 2003.

Nascida em Gotemburgo, na Suécia, Alicia tem 27 anos, é atriz e bailarina. No cinema, ela já fez filmes como *O 7º Filho, Anna Karenina* e *Ex Machina*, entre outros. Seu maior sucesso foi *A Garota Dinamarquesa*, pelo qual ganhou o Oscar de Melhor Atriz Coadjuvante. O novo *Tomb Raider* vai mostrar uma versão de Lara em *Rise of the Tomb Raider,* ou seja, mais jovem e inexperiente. A direção ficará a cargo do norueguês Roar Uthaug e a produção será de Graham King. O filme será produzido em conjunto pela Warner Bros., MGM e GK Films.

LARA NO GUINNESS BOOK

Entre sucessos e fracassos, Lara Croft entrou no Guinness Book (Livro dos Recordes) em seis oportunidades com suas vendas astronômicas de games e com o fato de ser considerada a personagem mais "reconhecível" fora do mundo dos jogos eletrônicos.

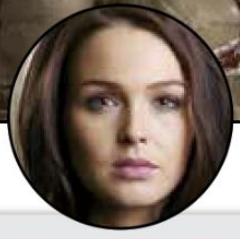
"Fazer um ser humano realista é o maior desafio que nós temos no processo de desenvolvimento de um game", explicou Kam Yu, chefe da equipe de criação de personagens da Crystal Dynamics, em recente entrevista ao site Polygon. "A tecnologia já avançou muito, mas a habilidade técnica ainda é o fator mais importante. Para fazer um bom personagem crível, precisamos de um ótimo conceito, do modelo certo, animação, sombras e performance. Vemos pessoas todos os dias, portanto, instantaneamente conseguimos encontrar falhar na representação de um ser humano. Quando estamos desenvolvendo uma personagem tão conhecida como

ER
sitora
z
omb
ted
Na
o X.

HEIDI
Fez *Tomb Raider: Underworld* (2008), o primeiro jogo da franquia a ter captura de movimentos total com 3 atrizes.

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

CHRISSY BALL
Foi a terceira dublê de *Underworld*. Ela fez no cinema *Star Trek* (de 2009) e *Batman: The Dark Knight Rises* (2012).



CAMILLA LUDDINGTON
Foi a primeira atriz a fazer o pacote completo: captura de movimentos, ação, atuação e voz. Ela foi a Lara de *Tomb Raider* (2013) e *Rise of the Tomb Raider* (2015).

Lara Croft, é preciso redobrar a atenção para cada aspecto do avatar que faremos da protagonista."

O resultado desse cuidado todo você vai ver assim que apertar o play do mais recente sucesso da série, *Rise of the Tomb Raider*: no frio extremo da Sibéria, a pele de Lara fica avermelhada e os olhos refletem a luminosidade real desse tipo de ambiente — tudo fruto de uma tecnologia inovadora chamada Morphology, para reconhecimento facial.

O corpo de Lara também está diferente e os músculos dos braços, ombros e pernas refletem movimentos reais quando ela escala penhascos ou pula de uma ponte.

Para quem está de fora, são detalhes que podem até parecer superficiais, mas na prática fazem uma diferença abissal para nos aprofundarmos no fator imersão que o jogo oferece.

O REALISMO DA NOVA LARA

"É um processo trabalhoso, mas conseguimos esculpir individualmente cada parte do corpo dela, inclusive os que geralmente são deixados de lado nesse tipo de trabalho, como joelhos, ombros, cintura e cotovelos", explica Yu.

"Também trabalhamos na deformação causada pelos movimentos: quando ela se curva ou se abaixa, a musculatura acompanha o movimentos, assim como os próprios amassados na camiseta. O resultado é muito realista."

"Só agora a tecnologia permite esse nível de detalhamento anatômico de um personagem, de controle artístico sobre as ilustrações", explica Brian Horton, diretor geral do projeto. "Do ponto de vista tecnológico, investimos todos os nossos esforços na construção da personagem de Lara Croft. E não estamos falando apenas do rosto ou do corpo, mas de todo um sistema novo de animações baseado em esculturas corporais trabalhadas com a captura de movimentos da atriz que interpretou a personagem."

Entre incríveis avanços tecnológicos e acusações de sexismo, a personagem sobreviveu por 20 anos colecionando sucessos espantosos, paixão dos fãs e fracassos constrangedores. Mas sobreviveu. E hoje é não apenas uma figura icônica da história dos videogames, mas da própria cultura pop mundial.

"*Tomb Raider* é um fenômeno cultural e para mim é uma honra muito grande fazer parte desta história, ver como a série evoluiu ao longo dos anos"
Scot Amos

7 DAYS TO DIE

Demétrio Valente

UMA NOVA CARA DOS ZUMBIS

O tremendo sucesso do jogo para PC deste estúdio independente de Dallas não passou despercebido da TellTale, que reinventou o projeto e agora oferece para PS4 e Xbox One com tantas novidades que parece outro game

No final de 2013, o estúdio independente Fun Pimps, de Dallas (EUA), lançou no serviço Early Acces do Steam um jogo de mundo aberto que misturava survival horror, FPS (tiro em primeira pessoa) e um pouco de RPG com pitadas de looting, crafting e exploração. O jogo utiliza a técnica de Voxel para seus cenários: trata-se de uma tecnologia de efeitos de renderização rápida de terrenos e ambientes, famosa desde os anos 1990 por jogos como *Outcast*, *Shadow Warrior*, *Sid Meier's Alpha Centauri*, *Delta Force* e *Terra Nova: Strike Force Centauri*. Essa incrível salada gamística funcionou tão bem que agora a TellTale entrou na jogada para lançar *7 Days to Die* para a nova geração de consoles.

O primeiro fruto da parceria da TellTale com o Fun Pimps terá versão em caixinha tradicional e também exclusivamente digital a partir de junho, nas respectivas redes do PlayStation 4 e do Xbox One.

"A TellTale está sempre em busca de coisas novas, inovadoras, que tragam novas audiências. E é aí que entra *7 Days to Die*, que tem 1,5 milhão de PC gamers espalhados pelo mundo e agora chega também aos consoles", explicou Steve Allison, vice-presidente da TellTale. "O estúdio Fun Pimps redefiniu o gênero de survival horror ao construir esse mundo aberto único, com incríveis possibilidades para o crescimento do personagem. A experiência do jogo no PC foi fantástica e por isso quisemos transportar tudo isso que ele oferece para os gamers de console."

MUNDO PÓS-APOCALÍTICO

O jogo é ambientado em um mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis. Até aí, nada que milhões de outros títulos já não tenham feito. Mas o diferencial do game é o mundo que ele oferece, com combates eletrizantes unidos à ação de RPG, tower defense, survival horror e muita exploração de ambiente. O fator de imersão é tão grande que basta digitar o nome do game no YouTube que você verá milhares de vídeos de fãs feitos em horas e horas incontáveis de streamings.

A ambientação da história está fincada na destruição causada pela 3ª Guerra Mundial. O apocalipse nuclear devastou boa parte do planeta, sobrando poucas áreas que não viraram pó. Um desses lugares é a fictícia cidade de Navezgane, no Arizona, que serve de pano de fundo para a ação do enredo. Você é um sobrevivente que precisa encontrar comida, água, suprimentos e abrigo para sobreviver nesse assustador mundo pós-apocalíptico.

Por causa da guerra nuclear, o lugar está cheio de mutantes, zumbis e todo tipo de aberrações contra as quais você terá que lutar. O problema é que você só tem sete dias para sobreviver aqui no jogo e, quanto mais os dias passam, mais agressivos e mais

"O Fun Pimps redefiniu o gênero de survival horror ao construir esse mundo aberto, com incríveis possibilidades para o crescimento do personagem"

Steve Allison

fortes os zumbis ficam. Como o enredo oferece um ciclo dia-noite bem realista, você precisa sempre colher itens durante o dia (quando os monstrengos sãos mais lentos, lerdos e fáceis de derrubar) para sobreviver aos ataques noturnos, que são constantes e contam com os zumbis "anabolizados", mais inteligentes e difíceis de serem derrubados.

Nesse meio-tempo, você precisa achar comida e água para não ficar fraco, porém, tem que ter em mente que os zumbis sentem o cheiro da comida, que vai atraí-los em sua direção. Além do mais, os objetos que você usa para se defender se desgastam com o tempo, por isso, você precisa constantemente procurar itens que possam servir para construir armas novas. Você pode até mesmo construir sua própria casa e torná-la uma verdadeira fortaleza contra os zumbis — mas para isso terá que invadir outras edificações para roubar o material necessário.

O sistema curioso de jogabilidade permite ações furtivas e elaboração de estratégias para distrair os monstrengos e evitar conflits desnecessários, especialmente à noite. Ao contrário dos zumbis clássicos, os de *7 Days to Die* sobem escadas, pulam janelas, destroem portas e escalam muros para pegar você. Além de estar em constante alerta, você precisa sempre criar armadilhas para pegá-los antes que cheguem até você.

Dutante o dia, os zumbis são mais lentos: poupe energia e foque na busca de itens para sobreviver à noite!

"Esse é o resultado de um trabalho de amor de um grupo de veteranos da indústria dos games. Agora estamos literalmente partindo pra ganhar o mundo"

Richard Huenink

AÍ VEIO O WALKING DEAD...

A TellTale não brinca em serviço e sempre procura fazer um crossing de seus títulos para torná-los ainda mais conhecidos de seu público. E a publisher volta a promover suas inteligentes ações de marketing aqui também: quem adquirir *7 Days to Die* na pre-order tem acesso às skins de cinco personagens de sua série episódica *The Walking Dead*, incluindo os cativantes Michonne e Lee Everett.

"Esse é o resultado de um trabalho de amor de um grupo de veteranos da indústria dos games. Depois da altamente bem-sucedida campanha de arrecadação de fundos no Kickstarter e de uma recepção incrível pela comunidade do Early Access do Steam, agora nós estamos literalmente partindo para ganhar o mundo", empolga-se Richard Huenink, co-fundador do estúdio Fun Pimps.

"Estamos muito empolgados com essa parceria com a TellTale e com o pessoal do estúdio Iron Galaxy [de Chicago], pois juntos conseguimos fazer uma versão realmente incrível de *7 Days to Die* para os consoles."

Além de ajustes gráficos para se adequar aos hardwares do PlayStation 4 e do Xbox One, a versão de *7 Days to Die* para consoles tem um novo modo multiplayer com suporte para split-screen, para aquela jogatina com os amigos, no sofá de casa. Há também o multiplayer convencional online, que terá features exclusivas que serão anunciadas oficialmente só quando o jogo for lançado.

A TellTale avisa também que tão logo o jogo seja lançado, ele receberá um DLC (pacote de expansão) cheio de coisas inéditas — mas que eles também ainda não estão fornecendo detalhes sobre o conteúdo.

As armadilhas são essenciais para você se livrar dos monstrengos ao anoitecer

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Fun Pimps | **Editora**: TellTale | **Lançamento**: Junho/2016 (PS4/XO)

TOEJAM & EARL: BACK IN THE GROOVE

Renato Almeida

DE VOLTA AOS ANOS 1990...

Clássico daquela geração Mega Drive do início dos anos 1990, o jogo volta agora com a força do financiamento coletivo do Kickstarter e a promessa de manter o feeling e trilha sonora tão marcante que não sai de nossa memória

O que seria de nós, pobres mortais apegados aos gloriosos jogos dos anos 1990, não fosse o poder do financiamento coletivo? Bom, a princípio seríamos um tanto quanto mais tristes, mas divago. O que importa é que, seja pelo Kickstarter, Indiegogo ou outras plataformas, o mercado de games da década passada ganhou uma nova chance graças aos fãs e, desse modo, a dupla de extraterrestres mais cheia de ginga do mundo dos games agora pode alçar voo mais uma vez.

ToeJam & Earl: Back in the Groove deu as caras no Kickstarter em fevereiro do ano passado e precisava bater uma ousada meta de US$ 400 mil. Os donos do projeto, Greg Johnson e Mark Voorsanger, são os mesmos nomes por trás dos jogos anteriores da franquia *Toejam & Earl*, incluindo o clássico absoluto de mesmo título lançado para o Mega Drive, em 1991.

Donos da licença do personagem após uma ruptura com a Sega, a dupla chegou a afirmar que sempre esteve interessada em lançar uma nova história com seus personagens após o segundo game para Mega Drive, *Toemjam & Earl: Panic on Funkotron*, e o terceiro (lançado no Xbox original) *Toejam & Earl III: Mission to Earth*. Após as duras críticas desses dois títulos, os próprios desenvolvedores entenderam que precisavam olhar para trás e pesquisar as razões do sucesso e do carinho pelo primeiro game, e foi essa a essência que conduziu o projeto do novo game no Kickstarter.

A meta foi batida faltando dois dias para o prazo, cravando no final US$ 508 mil no encerramento e contando com a ajuda de 8.873 apoiadores. A produção agora está nas mãos do estúdio HumaNature e os membros da equipe têm acompanhado o feedback dos fãs constantemente via correspondência direta com os apoiadores. O resultado dessa contribuição já aparece na forma como o jogo está concebido.

A volta de grandes mundos para serem explorados era essencial e o toque de novidade fica por conta da sua concepção em 3D. ToeJam e Earl, assim como inimigos clássicos, retornam ao 2D, mas totalmente redesenhados. Quando revelados inicialmente, as artes sofreram críticas, mas a parceria com a comunidade deu resultado e com o andamento do desenvolvimento, o game agora trará até as skins com o visual clássico dos personagens.

CARAS NOVAS NO PEDAÇO

Novos personagens jogáveis também vão pintar, então pode esperar por Geekjam (primo de Toejam), pela mãe de Earl e até por Latisha, do terceiro game da série. Ah, e o time diz não ter esquecido da Hyper Funk Zone, de *Panic on Funkotron*.

O gameplay também deve acertar em cheio, já que mantém a lógica de progressão de mapas em busca de itens essenciais. Novos presentes, novos amigos e inimigos e uma câmera dinâmica que acompanha a ação em determinados momentos são algumas das boas adições previstas. A cereja no bolo segundo o time da HumaNature, no entanto, vem com o modo co-op em tela dividida para até quatro pessoas.

Mas de todos os elementos que marcaram a série *Toejam & Earl*, a mais importante sem dúvida é a música. O soul e o funk dos anos 1970, 1980 e 1990 — influenciados por samples eletrônicos mais artificiais que corante de salgadinhos — ditavam o ritmo musical da aventura e, somado aos visuais coloridos e estética surreal, capturavam o jogador num transe sem igual. Para manter esse espírito, novas mixagens dos temas originais estão sendo produzidas, além de novos temas compostos por figuras célebres do mercado indie da música — tudo sob a supervisão dos músicos que criaram as trilhas clássicas, obviamente.

No fim das contas, a grande missão desse novo jogo no legado da franquia é mesmo respeitar a alma e o coração que fizeram de Toejam e Earl símbolos de uma geração no Mega Drive. Por ora, a previsão é de que o game seja lançado ainda em 2016 nos PCs, mas o mais importante é que o time por trás de *Toejam & Earl: Back in the Groove* faça justiça à confiança e amor dos fãs, para que Toejam e Earl continuem espalhando diversão, risadas e muito funk.

Greg Johnson e Mark Voorsanger prometem manter o mesmo pique dos anos 1990 no jogo

Plataforma: PC | **Estúdio**: HumaNature | **Editora**: HumaNature | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

PS4

Exclusivo em PlayStation.

UNCHARTED 4
A Thief's End

LANÇAMENTO
10 de Maio de 2016

TODO TESOURO TEM SEU PREÇO.

Preço sugerido:
R$199,00

14

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

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

VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

Filipe Salles

SÃO MAIS 25 ANOS À FRENTE

O enredo da tradicional série para Xbox avança 1/4 de século na história com uma nova ameaça e volta às origens: investindo em um excelente jogo, o estúdio Coalition planeja trazer o clima do Gears original em seu quarto capítulo

Três anos após o lançamento de *Gears of War: Judgment*, último desenvolvido pela sua criadora Epic Games, o quarto episódio da franquia dá um salto de gerações tanto de maneira figurativa quanto literal. O primeiro capítulo da série a chegar ao Xbox One — desconsiderando o remake *Gears of War: Ultimate Edition* — também é o primeiro a não contar com Marcus Fenix como protagonista, mas sim seu filho JD.

Anunciado para o dia 11 de outubro próximo, *Gears of War 4* pretende trazer a sensação de encarar o desconhecido, assim como acontecia no primeiro título. Em uma entrevista à IGN americana, Rod Fergusson citou que mesmo com inovações é necessário mostrar respeito à franquia: "Temos que fazer certo antes de fazer diferente, nós a trataremos de maneira apropriada. A partir daí poderemos conversar sobre maiores inovações."

SONHANDO COM JACK BAUER

Inspirado no já clássico seriado *24 Horas*, o The Coalition, estúdio da Microsoft em Vancouver, transportará o modelo narrativo da série de TV para o videogame. Ou seja, todo o enredo de *Gears of War 4* se passará no período de 24 horas. A história acontecerá 25 anos após os eventos de *Gears of War 3*, depois da ativação da arma que dizimou os Locusts.

O problema é que a arma não apenas dizimou os invasores, mas também os combustíveis fósseis do planeta Sera. Agora com uma população reduzida a centenas de milhares, a COG (Coalition of Ordered Governments, organização que comanda os Gears) pastoreou boa parte da população mundial em estruturas protegidas por muros, de maneira aparentemente semelhante ao que vemos no anime *Attack on Titan*. Com o incidente, o próprio equilíbrio climático do planeta deixou de existir, tornando-o volátil.

Nem toda a população de Sera concorda com a medida e uma parcela abandonou as estruturas para viver fora dos muros, tornando-se conhecidos como Outsiders. O grupo acredita que se a vida não pode ser vivida com liberdade, então não vale a pena viver.

Em reportagem da revista americana Game Informer, Fergusson explicou a inspiração para esse enredo: "Inicialmente, a inspiração para o grupo vinha do movimento hippie. No entanto, queríamos que eles tivessem mais atitude, então pegamos nossa inspiração das gangues de motocicleta dos anos 1970."

DE PAI PARA FILHO

No centro da história temos JD Fenix, filho do lendário Marcus Fenix com uma personagem ainda não revelada. O protagonista será acompanhado a maior parte do tempo por seus amigos Del (seu companheiro de tropa) e Kait, uma outsider que se junta ao grupo.

Sabe-se que a nova raça de inimigos dos humanos será conhecida como Swarm, mas não foram informados ainda seus objetivos exatos. A princípio, é conhecido apenas que JD e Del abandonaram seus postos sem autorização após um incidente — cujo teor também não foi revelado.

"Inicialmente, a ideia do Outsiders vinha do movimento hippie. Mas queríamos mais atitude, então escolhemos as gangues de motociclistas dos anos 1970"

Rod Fergusson

Os tipos que você ainda vai encontrar por lá...

Outro ponto vazado sobre o enredo é que ambos terão uma passagem pelo território dos outsiders, apesar de a mãe de Kait, líder da tribo, ser relutante em relação à estadia da dupla.

OS MODOS COOPERATIVOS

A campanha poderá ser jogada em modo cooperativo tanto online quanto offline. Apesar disso, o modo cooperativo foi reduzido para apenas dois jogadores, ao contrário dos quatro possíveis no capítulo anterior. Enquanto o primeiro jogador sempre estará no papel do protagonista, o segundo player poderá escolher entre Kait e Delmont.

Um dos focos da desenvolvedora neste novo capítulo é dar maior foco ao modo multiplayer. A modalidade aparentemente contará com uma disputa entre as três facções reveladas: a COG, os outsiders e os swarm, embora a confirmação ainda não tenha sido dada pela The Coalition.

Em entrevista à revista americana Game Informer, o produtor Rod Fergusson mencionou que dessa vez o foco não ficará apenas no uso recreacional da modalidade, mas deixá-la interessante também para os e-sports. Fergusson também menciona que os jogadores profissionais nunca foram levados em consideração nas edições passadas, mas dessa vez procuram buscar o equilíbrio perfeito para ambos os grupos.

NOVOS TRABUCOS, NOVAS AMEAÇAS

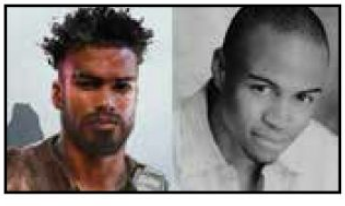
Entra jogo e sai jogo, mas é impossível criar a sequência de um game sem novas formas de destroçar inimigos através das exóticas armas presentes na série. Entre as novidades, temos agora a faca militar, a Dropshot e a Buzzkill.

A faca militar promete ser a arma com o resultado mais gore nos ataques

OS NOVOS PERSONAGENS DE GEARS OF WAR

JD FENIX Filho de Marcus Fenix e mãe ainda não revelada, aparece apenas em um dos trailers do game. Seu personagem é revelado como um "idealista que não quer viver uma vida sem propósito". Quando jovem, fugiu de casa e se alistou na nova COG, chegando ao posto de tenente antes de abandonar a organização. O motivo da saída do personagem acontece após um incidente ainda não revelado pela The Coalition. Quem comandará a voz do protagonista será Liam McIntyre, que protagonizou a série *Spartacus* em suas temporadas finais.

KAIT DIAZ Pertencente à tribo Outsiders, Kait é expert em sobrevivência, dada sua vida fora dos muros da COG. Apesar da desaprovação da mãe, a personagem terá forte conexão com JD, o que parece indicar um relacionamento amoroso, algo ainda não confirmado. Ela se une a JD e a Del para salvar os membros de sua tribo e sua mãe das mãos do Swarm. É uma das personagens selecionáveis para o segundo jogador no modo cooperativo. Kait será interpretada por Laura Bailey, nome conhecido na dublagem de games por ter feito Chun Li de *Street Fighter V* e Jaina Proudmoore de *World of Warcraft*.



DELMONT "DEL" WALKER Melhor amigo de JD desde o colégio, se alistou junto com o protagonista, ingressando no mesmo esquadrão. Também abandonou seu posto com JD após o misterioso incidente. Pouco foi revelado sobre o personagem até então, além de sua grande amizade com o protagonista. Delmont será vivido por Eugene Byrd, que possui aparições nas séries *Arrow* e *Bones*. Nos games, deu voz ao personagem Marcus "Boomer" Boone, em *Battlefield Hardline*.

OSCAR DIAZ Tio de Kait, Oscar possui o melhor dos dois lados, já que foi um Gear da COG e hoje é outsider, responsável por treinar os guerreiros da tribo. Ele não concordará que JD e Del "fujam de seu dever" como Gears.

REYNA DIAZ Mãe de Kait e líder dos Outsiders após o assassinato de seu marido. Apesar da relutância, ela deixa JD e Diaz se refugiarem em sua vila após revelarem que a COG planejava um ataque à tribo por conta de roubos de suprimentos realizados pelos seus Outsiders. A personagem será sequestrada junto à tribo, o que colocará o trio em seu encalço.

A faca militar incluirá novas opções de assassinato à curta distância. No modo multiplayer, a faca usada pelo seu personagem será diferente, dependendo da facção escolhida.

Já a Dropshot funciona de maneira parecida ao lançador Digger, de *Gears of War 3*. Porém, em vez de lançar uma criatura explosiva, uma mina aérea é lançada e segue um caminho reto enquanto o jogador mantém o gatilho pressionado. Ao liberá-la, a mina começa a girar e descer violentamente. Assim que chega ao solo, ela cava por cerca de um segundo e explode. Se ao invés do chão ela atingir um inimigo, a mina continuará "cavando" em sua cabeça, decapitando-o antes de explodir. Vimos semelhante destruição apenas em títulos como o clássico *Turok*, do N64.

A Buzzkill, por sua vez, leva o conceito de rifles com serras elétricas a novos patamares. Como se não bastasse a tradicional Lancer, a Buzzkill não é uma arma com uma serra acoplada, mas sim uma atiradora de serras! Vale notar que a arma é de disparo contínuo, ou seja, enquanto tiver com o dedo no gatilho, ela disparará. Para piorar, as serras lançadas ricocheteiam nas paredes, o que pode causar uma bela lambança no cenário — ou até um "suicídio" acidental.

ALGUMAS UNIDADES INUSITADAS

Dentre os Swarm, os novos inimigos, algumas unidades foram reveladas. A primeira delas é a Drone, que é bem diferente das

O compromisso em trazer as raízes da franquia fica ainda mais evidente no vídeo, que mostra um dos pontos icônicos e segue o mesmo ritmo do trailer Mad World, do primeiro game da franquia

máquinas voadoras que estamos acostumados. Drones aparentemente substituirão os soldados Locust padrão, com comportamentos semelhantes e sem muitas diferenças do antecessor.

O segundo tipo são os juvies, que se assemelham aos wretches dos Locust. Apesar de possuírem alguma semelhança, esses "simpáticos cachorrinhos" são ainda mais perigosos que seus antecessores. O juvie possui um rugido que pode destruir casulos que possuem outros adversários da mesma espécie ou os drones, podendo te deixar em apuros rapidamente.

Por último, os pouncers são os "brutamontes" do Swarm. Além de ter a grandiosa habilidade de espancar seu personagem até não poder mais, eles contam com projéteis na cauda que podem ser usados contra você.

UM GAMEPLAY SEM NOVIDADES

Ainda não foram anunciados novos elementos no gameplay e tudo indica que pouco mudará nesse aspecto em *Gears of War 4*. Levando a consideração dada por Rod Fergusson sobre "fazer certo antes de conversar sobre grandes inovações", duas hipóteses surgem instantaneamente: que a The Coalition ainda fará novas sequências para a franquia e que talvez grandes mudanças no gameplay podem estar sendo reservadas para uma provável sequência. O único elemento novo que terá grande papel no desenvolvimento da campanha será como o volátil clima de Sera afetará a jornada do trio.

No trailer oficial revelado em abril último, tivemos a primeira aparição de Marcus Fenix. No entanto, a cena é um flashback da infância de JD, que revisita seu local de criação, fugindo das horrendas criaturas Swarm.

O compromisso em trazer as raízes da franquia fica ainda mais evidente no vídeo, que mostra um dos pontos icônicos e segue o mesmo ritmo do trailer *Mad World*, do primeiro game da franquia.

QUANDO OUTUBRO CHEGAR

Gears of War 4 está chegando em outubro e é uma das maiores apostas da Microsoft para 2016. As próximas revelações sobre o título após o beta do modo multiplayer que ocorreu no mês de abril devem ser exibidas durante a conferência da Microsoft na E3 deste ano. Vamos aguardar.

Plataformas: PC, XO | **Estúdio**: The Coalition | **Editora**: Microsoft | **Lançamento**: Outubro/2016

Cliff (esq.) e Rod (dir.): parceria que vem de 2006

NOVA CASA, NOVO CAPÍTULO NA COALITION

O novo capítulo foi desenvolvido pelo estúdio The Coalition, anteriormente conhecido como Black Tusk Studios. A mudança de nome é uma referência ao COG (Coalition of Ordered Governments) organização que comanda os Gears.

Mas nem tudo é novidade dentro do novo estúdio: a cabeça do projeto é Rod Fergusson, produtor executivo que participou da criação da série junto com Cliff Bleszinski, e a Epic Games, em 2006.

A parceria com Kait é muito bem-vinda, mas uns amigos mais toscões também ajudam bastante

Fernando Souza Filho

INSANE CLOWN POSSE GAME

Depois do Aerosmith e do Iron Maiden, agora é o Insane Clown Posse que pula da música para o os videogames, com uma produção assinada por ninguém menos do que Tom Wood, magos dos quadrinhos da revista Heavy Metal

Não são poucas as bandas de rock que também investem suas marcas em videogames. O Aerosmith já admitiu que nunca ganhou tanto dinheiro com seus discos como o fez com *Guitar Hero* (2008), enquanto o Iron Maiden criou uma legião de novos fãs com seus dois games oficiais, *Ed Hunter* (1999) e o belíssimo *Legacy of the Beast* (2016). Agora, o grupo de rap/rock Insane Clown Posse prepara o lançamento de *Into the Echoside*, um card game que faz questão de manter aquele jeitão insano das músicas do grupo.

Trata-se de um game para até quatro jogadores, que utilizam os poderes de ninjas, reis loucos e, é claro, palhaços com cara de serial killers. São ao todo 107 cartas principais, além de algumas outras específicas como Epic, Juggalo, Ninja e Hound Dog, entre outras.

"Somos ávidos fãs de videogames desde que estávamos no colegial. Jogamos tudo que você possa imaginar, de *Dungeons & Dragons* a *Pokémon*, e eu particularmente me envolvi na produção de alguns jogos, como *Pendulum Roleplaying Game*, *Morton's List* e *Quest for Shangri-La*. Então, pra mim é uma grande honra poder fazer nosso próprio game também", disse Shaggy 2 Dope, líder do conjunto.

Para quem não conhece, por trás do "personagem" Shaggy 2 Dope está Joey Utsler, que também é profissional de luta-livre e fundador do selo Psychopathic Records, cuja sub-divisão Psychopathic Games agora investe no lançamento de jogos eletrônicos.

O grande parceiro de Utsler no grupo Insane Clown Posse é Violent J, cujo nome verdadeiro é Joseph Bruce. Junta, a dupla faz uma mistura de rap e hip hop com rock e até heavy metal, sempre com letras ácidas e cheias de palavrões.

COM A BÊNÇÃO DA HEAVY METAL

As ilustrações do game são assinadas por Tom Wood, artista famoso pela criação de campanhas publicitárias belíssimas para empresas como Pepsi, Gatorade e Adidas, além de entidades esportivas como NFL e NBA. Além disso, Wood sempre tem seus quadrinhos publicados pela lendária revista Heavy Metal. O resultado desse talento em *Into the Echoside* é visualmente fantástico, surpreendente em diversos níveis.

"Eu fiquei louco quando comecei a trabalhar nesse material. Fiz a embalagem da capa da versão de tabuleiro, desenhei os cards e posso dizer que é um dos projetos mais completos dos quais já fiz parte. Na fase de desenvolvimento dessas artes, eu dormia três horas por noite apenas, pois estava obcecado com esse projeto", afirmou Tom Wood, em nota à imprensa americana. "Estou orgulhoso do resultado e posso dizer desde já que a Psychopathic Games é minha cliente favorita de todos os tempos."

Alguém ainda duvida que está começando aqui a ser plantada uma semente que trará muitos outros frutos para o mercado de games? Se o jogo funcionar tão bem quanto a mistura de rock e hip hop do Insane Clown Posse, vai ser um belo lançamento!

Plataformas: Mobiles, PC | **Estúdio**: Psychopathic Games | **Editora**: Psychopathic Games | **Lançamento**: Julho/2016

Violent J (esq.) e Shaggy 2 Dope (dir.) formam o Insane Clown Posse

QUANTUM BREAK

Lucas Moura

O HERDEIRO DE ALAN WAKE

Devido a um experimento, Jack Joyce consegue manipular o tempo em sua volta, mas seria isso o suficiente para impedir uma catástrofe mundial? Ação e série de TV se misturam no mais novo game dos criadores de *Alan Wake*

Há duas certezas neste mundo: a morte e o tempo é igual para todos. Mas, e se o tempo pudesse ser alterado, modificado, expandido ou contraído? Esta é a pergunta que a Remedy faz em *Quantum Break*. A empresa, que ganhou fama com *Max Payne*, *Max Payne 2* e *Alan Wake*, volta com uma temática diferente, mas que retém uma parte da assinatura de o que a alavancou para o sucesso.

Nos primeiros minutos de jogo somos apresentados a Jack Joyce, o protagonista que, devido a uma série de acontecimentos, ganha o poder de manipular o tempo. *Quantum Break* funciona melhor como um esforço de crossmedia, que envolve uma série live action e o game, do que apenas um jogo em si. Apesar de ser completo, a estrutura de cada missão se dá como um episódio de TV, quebrada por atos e com intervalos onde o jogador precisa tomar certas decisões, que são chamadas de junções.

Quantum Break funciona melhor como um esforço de crossmedia – que envolve uma série live action e o game propriamente dito – do que apenas um jogo em si

É tudo muito engenhoso e bem executado quando visto do panorama geral. O diálogo prende nossa atenção, a ação é intensa e as escolhas aparecem como algo promissor. Porém, todos esses aspectos funcionam de uma maneira que não esperávamos. O interessante não está exatamente em Jack Joyce, mas sim nos coadjuvantes — no vilão e na própria cidade em si.

AS PISTAS PELOS CENÁRIOS

Joyce e seu irmão Will parecem "cair de paraquedas" na trama, apesar de serem peças centrais do seu desenvolvimento. A relação dos dois é pouco explorada, forçada através de "pistas no ambiente" que não se conectam ou ressonam com o jogador. A Remedy coloca um objeto no ambiente, mas não explica o porquê de maneira convincente. Eles estão presentes em corpo, mas que destoam como colecionáveis ou uma maneira de estender a longevidade sem necessariamente agregar algo.

O problema se retém mais especificamente ao protagonista do que os coadjuvantes, que ganham mais exposição do que ele. Eles conseguem ter sua personalidade melhor compreendida por meio dos mesmos

Os embates e as cenas de ação são de longe as melhores coisas do game

objetos, o que reduz a importância de Jack Joyce. Ainda é mais estranho ao vermos o trabalho da Remedy em games anteriores, que sempre estabeleceu uma ótima relação entre o protagonista e sua motivação — em *Max Payne*, o protagonista estava atrás da vingança de sua família; em *Alan Wake*, o personagem principal buscava a sua esposa desaparecida.

Todos esses jogos caminham no mesmo processo de perda, vingança e redenção de uma maneira muito mais clara, que motiva o jogador a continuar a avançar para o próximo capítulo. Há vestígios disso em *Quantum Break*, de uma forma que parece tão irrelevante que temos de nos voltar para outros aspectos para nos motivarmos a continuar.

Ele vive de momento em momento, com diálogos entre Joyce e outros personagens que te deixam entusiasmados, cheio de adrenalina. Aquela sensação de "mal posso esperar para ver o que vai acontecer na próxima fase". Mas, o que acontece apenas resulta em mais e mais decepção.

A cada erro que a Remedy comete no aspecto da trama geral, ela compensa na maneira como as cenas live-action se misturam com a temática de maneira natural

As junções, pontos onde o jogador deve fazer escolhas que irão alterar o rumo da história, são menos impactantes do que esperávamos: dá uma falsa sensação de poder, onde rumo A ou rumo B não alteram o resultado final. Escolhas devem ser impactantes, podem ser até punitivas em um certo grau, porém, mais uma vez a segurança fala mais alto e o que temos é um sistema que pode ser interpretado apenas como "poderia ser melhor".

Mas, a cada erro que a Remedy comete no aspecto da trama geral, ela compensa na maneira como as cenas live-action se misturam com a temática de maneira natural. Não é a primeira vez que um produto para Xbox One tenta esse feito — já vimos isso em *Halo 5* e o resultado não foi bom. Desta vez, tudo que você precisa saber sobre os coadjuvantes e seus papeis no grande esquema das coisas está alinhado e entrelaçado com a maneira como a história progride. Ao final de cada capítulo, ficávamos boquiabertos com a qualidade dos diálogos, da filmagem e da atuação. Não chega aos pés de um grande sucesso de Hollywood, mas também não faz feio. Antes isso do que ver Jack Joyce expressar quase nenhuma reação ao mundo a sua volta, o qual ele não tem controle.

Os gráficos são bonitos, mas falta um pouco de balanceamento

UMA QUESTÃO DE CONTROLE

E aí chegamos à falta de controle. Essa é a primária falha em *Quantum Break*. A falsa ilusão que pega todos desprevenidos, sonha demais e conquista de menos. Tratar a história como algo volátil, mas que na realidade segue a mesma linearidade de outras que já vimos por aí. Ironicamente, controle é o que mais temos na jogabilidade em si.

Se a história é tratada com tamanha falta de atenção, o combate recebe um polimento excepcional. Joyce continua como um objeto inerte e com poucas emoções, mas as cenas não são apenas visualmente impressionantes como fazem

você interagir de maneira inteligente.

Quantum Break pode ser rotulado como um "cover shooter", onde você usa o cenário como proteção primária, mas distorce e brinca das convenções do gênero em grande parte pela ótima maneira que os poderes de Joyce são usados.

Você conta com poderes que podem tornar o tempo mais lento, criar bolhas temporais para evitar que balas o atinjam ou causar explosões no cenário com ataques pesados. Eles são justamente o que o nome fala — poderes, não ferramentas —, exatamente para balancear o combate. Salvo duas ou três batalhas, *Quantum Break* não é um jogo difícil e a Remedy passa muito bem a ideia que o jogador tem de usar os poderes da maneira que achar melhor para que cada um encontre o seu estilo.

COMBATES MAIS INTENSOS

É peculiar ver como cada um deles se complementa de maneira especial. Você pode usar um dash e fazer com que o tempo pare por alguns instantes, eliminar um inimigo e segundos depois criar uma bolha de tempo a sua volta para se proteger das balas.

Isso resulta em um combate com peso, com impacto, intensidade, onde o movimento constante entre posições para acertar o alvo da melhor maneira possível e sair vitorioso se torna quase que uma segunda natureza do jogador. É o resultado de anos de refinamento de mecânicas da Remedy, onde conseguimos ver pedaços da jogabilidade de *Alan Wake* e *Max Payne* inseridos em um contexto diferente e tão empolgante quanto.

O que também faltou foi um pouco mais de atenção em equilibrar momentos de ação e de desenvolvimento da já cansativa narrativa. Quem sabe momentos mais significantes para desenvolver e brincar no cenário do que tivemos. Em alguns atos uma cinemática entrava na frente e acabava com o ritmo. Se nos dão brinquedos tão divertidos, deixe-nos usá-los por mais tempo, oras!

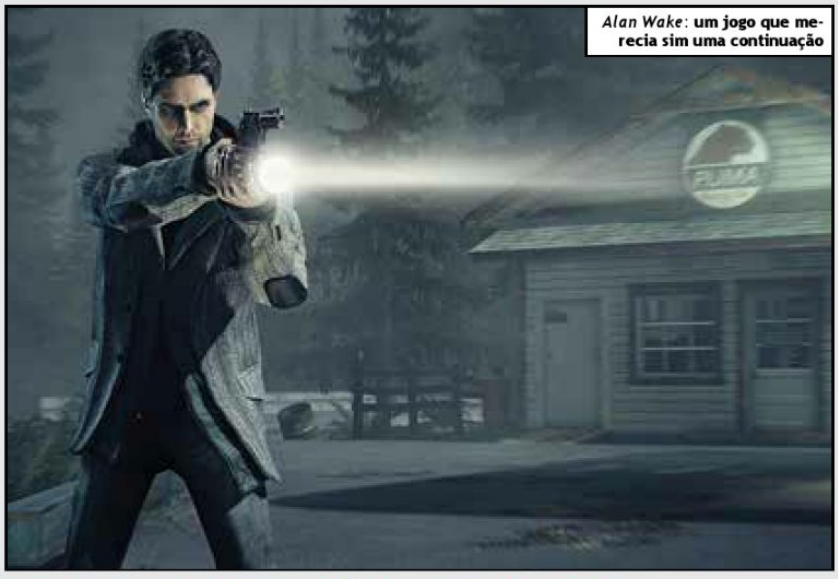
O impacto visual que o game traz consigo é outra grande ajuda para nos manter atentos. Não é a primeira vez que a Remedy prova que sabe construir cenários críveis, mas que mais uma vez aperfeiçoa as técnicas com *Quantum Break*.

Não falamos apenas da maneira que a iluminação atinge o ambiente ou dos reflexos e da distorção no tempo causada pelos poderes de Jack Joyce, mas sim da maneira como a cidade se estabelece como uma entidade viva, como consegue absorver alguns dos elementos socioculturais dos Estados Unidos. É uma pena que isso é apenas uma mão de tinta sobre uma já confusa história. Superficialidade que podia ser mais aprofundada.

O impacto visual ajuda a manter nossa atenção na ação

COMO SER DOMINGÃO DO FAUSTÃO

Quantum Break serve como prova e base de que a união entre uma mídia passiva e uma mídia ativa nem sempre tem de ser olhado com maus olhos. Um combate quase que excepcional, que infelizmente é envolto por uma história desinteressante, um protagonista pouco desenvolvido e sem motivação. É como uma série de super-herói para ser vista domingo à tarde, o que convenhamos, não é algo ruim. Diverte, mas está aquém do trabalho de uma desenvolvedora tão conceituada.



Alan Wake: **um jogo que merecia sim uma continuação**

DE ALAN WAKE 2 ATÉ QUANTUM BREAK

Antes do desenvolvimento de *Quantum Break* ser iniciado, a Remedy trabalhou em um protótipo para uma sequência de *Alan Wake*, em 2010. Porém, a empresa não levou o projeto adiante, pois argumentou simplesmente que "não era hora".

Parte dos elementos foram usados no spin-off *Alan Wake's American Nightmare* e a tecnologia criada serviu como base para *Quantum Break*.

Mesmo assim, os inquietos fãs sempre buscam mais informações e até podemos ver algumas citações do game no próprio *Quantum Break*. Quem sabe um dia a sequência sai do papel, não é mesmo?

Plataformas: PC, XO | **Estúdio**: Remedy Entertainment | **Editora**: Microsoft | **Lançamento**: Abril/2016

THE TOWN OF LIGHT

Makson Lima

LOUCURA DE UM MANICÔMIO

Baseado em fatos reais acontecidos na Itália entre as décadas de 1930 e 1940, o jogo debate o ambiente de horror que os sanatórios apresentavam, com métodos de "tratamento" que mais pareciam torturas sádicas medievais

Não são poucos os jogos, filmes, livros e HQs de terror que se passam em sanatórios. Mas nenhum deles havia mostrado de forma tão humana e pessoal os horrores da loucura como faz *The Town of Light*. A produção italiana coloca o jogador no papel de uma ex-paciente que revisita o local onde ficou internada. De forma muito íntima e tocante, somos teleportados para aquele desolado local. Trata-se de algumas histórias reais acontecidas na década de 1930, na Itália.

O jogo causou impacto tão grande em nós aqui da **EGW** que fomos atrás de seu criador para tirarmos algumas coisas a limpo. Com a palavra, o fundador do estúdio italiano LKA, de Florença, criador do jogo.

EGW: *The Town of Light* leva muito a sério o tema "loucura", tem uma abordagem madura. Como você particularmente encara isso?

Luca Dalcò: *Town of Light* conta uma história muito dolorida, uma situação que realmente existiu e que envolveu — e destruiu — a vida de milhões de pessoas. A primeira coisa é conferir um grande respeito a esse sofrimento enorme sem, no entanto, cair na tentação de buscar um culpado ou mesmo de culpar os médicos e enfermeiros da época, pois eles também eram vítimas de uma condição de trabalho inapropriada, beirando o impossível. O argumento é delicado e a melhor maneira de lidar com ele é de forma direta, adulta, sem superestruturas inúteis.

No começo do jogo, vocês fazem questão de explicar como esse tipo de tratamento evoluiu nas últimas décadas. Qual a repercussão disso?

Alguns psiquiatras italianos de grande importância nos parabenizaram pelo trabalho. Nos dias de hoje, essas coisas não acontecem mais e, mesmo que a evolução dos tratamentos de problemas mentais ainda esteja evoluindo, é necessário ter consciência de que um especialista não faz milagres, mas com certeza ajuda.

Por que vocês escolheram esse período histórico? Há algo especial naquelas décadas em particular?

O lugar já foi um dos maiores hospitais psiquiátricos italianos, chegando a confinar 5 mil pacientes. Era praticamente uma cidade, com oficinas, empresas agrícolas e até moeda interna. Os anos em que ambientamos o jogo são os mais dramáticos da história dos manicômios. Na Itália, o regime fascista estava no poder e os institutos estavam mais cheios do que nunca. Os psicofármacos ainda não existiam e, portanto, as terapias e métodos de contenção eram terríveis. Pra piorar, foi exatamente naquele período que a prática da lobotomia começou a tomar conta de uma maneira incontrolável na Itália.

Como foram escolhidas as mecânicas para eses tema tão delicado??

Existem ainda poucos títulos do gênero e, como toda coisa nova, no início aparecem dificuldades pelo simples fato de não existir uma "etiqueta", uma "definição" que diga exatamente o seu lugar. As escolhas de gameplay dependem do tipo de experiência que você quer que o jogador tenha. Optamos por mecânicas simples — não inexistentes, mas simples. Um jogo baseado em uma narrativa não pode ter como objetivo a solução de um quebra-cabeças. A narração tem que se desenvolver com um certo ritmo para construir a empatia certa do jogador com o jogo.

"O lugar já foi um dos maiores hospitais psiquiátricos italianos, chegando a confinar 5 mil pacientes. São os anos mais dramáticos da história dos manicômios"

Luca Dalcò

Plataforma: PC | **Estúdio**: LKA | **Editora**: LKA | **Lançamento**: Fevereiro/2016

SALT AND SANCTUARY

Makson Lima

ESSE CASAL É PURO TERROR

Estúdio indie familiar dos arredores de Washington (EUA) consegue satisfazer até fãs de *Dark Souls* com um jogo independente sensacional, que mistura o macabro e o humor negro com absoluta maestria: o que mais esperar?

É simplesmente inacreditável pensar que um dos jogos mais desafiadores e complexos do ano, *Salt and Sanctuary*, é feito por duas pessoas apenas: James "Jamezila" Silva e sua esposa Michelle "Shelldragon" Silva. Essa dupla é quem forma o Ska Studios, de Wahington (EUA) — fãs de jogos independentes certamente sabem de quem estamos falando. Mais inacreditável ainda é pensarmos em *The Dishwasher: Dead Samurai* e *Charlie Murder* (jogos também feitos por eles) como peças importantíssimas na formação do excepcional *Salt and Sanctuary*. Na real, o amor (e ódio, afinal, a dificuldade é excruciante!) pela nova obra dos caras foi tanta que tínhamos que trocar uma ideia com eles sobre isso.

EGW: A gente acompanha aqui o trabalho do estúdio desde os tempos dos títulos indies para X360, com todos aqueles zumbis doidões. Como nasceu o Ska Studios?

James Silva: Sempre nos surpreendemos quando conhecemos pessoas que jogaram nossos nossos jogos mais antigos — e mais pessoas ainda se surpreendem ao saberem que são feitos pelo mesmo estúdio por trás de *Salt and Sanctuary*. Ska é uma companhia de desenvolvimento indie criada por mim e por minha esposa Michelle, mais ou menos 10 anos atrás. Eu comecei fazendo tudo sozinho com *The Dishwasher: Dead Samurai* [primeiro game comercial do estúdio, lançado em 2009]. Com o passar do tempo, lançamos outros títulos.

"*Salt and Sanctuary* começou sim inspirado na série *Dark Souls*, mas não tínhamos ideia de que iríamos lançá-lo pouco tempo antes de *Dark Souls III*..."

James Silva

Da série *The Dishwasher* para *Charlie Murder* e *Salt and Sanctuary*, muita coisa evoluiu. Em termos de gameplay, os jogos parecem interconectados...

Na verdade, o que realmente conecta todos eles é esse desejo forte de desenvolver um excelente combate em 2D. Dos controles precisos e balanceados à dinâmica de combos e até o último pixel de vísceras e dejetos que explodem a cada acerto, cada mínimo detalhe é crítico.

***Salt and Sanctuary* sem dúvida é mais sombrio do que seus projetos passados, que sempre apresentaram uma mistura de humor negro com o grotesco. Como conseguir o equilíbrio?**

Não sei se concordo muito com esse tipo de definição. Meus projetos procuram flertar com escuridão e terror, sim, mas sempre com um certo humor, com um estilo artístico meio cômico mesmo.

Enquanto *Dark Souls III* não sai, *Salt and Sanctuary* é o jogo perfeito para preencher esse "vazio" no coração dos

Ciclope Kraeken, um dos bichos bonitinhos do Casal Silva

Michelle e James, a base do estúdio Ska

fãs desse gênero de game. O trabalho de Hidetaka Miyazaki tem influências sobre o seu?
Salt and Sanctuary começou sim inspirado na série *Dark Souls*, mas não tínhamos ideia de que iríamos lançá-lo pouco tempo antes de *Dark Souls III*. Todos sabem que a série *Dark Souls* tem enorme influência sobre os desenvolvedores indie, mas estamos apenas começando a ver um monte de jogos independentes fazerem uso de sua fórmula. Títulos como *Darkmaus*, *Death's Gambit*, *Eitr*, *Ghost Song*, *Dark Flame* e *Nekropolis* são todos exemplos de perspectivas muito diferentes, oferecendo novas abordagens à fórmula original.

Comparado a *Charlie Muder*, *Salt and Sanctuary* é, sem dúvida, muito mais difícil. Como é balancear esse nível tão grande de dificuldade com a frustração do jogador?
Honestamente, acho que *Charlie Murder* foi o mais diferente dos nossos jogos em termos de estilo, no sentido de tentar ser mais acessível, até mesmo casual, já que os jogos da série *The Dishwasher* são brutais, assim como *Salt and Sanctuary*. Talvez minha própria experiência com a dificuldade absurda de *Dark Souls* estivesse mais "livre" do que nunca — e isso me encorajou.

Esse é seu primeiro projeto fora de plataforma da Microsoft. Por que vocês estão lançando *Salt and Sanctuary* exclusivamente para PS4?
O maior problema para mim foi que a Microsoft simplesmente abandonou o XNA [framework usado no desenvolvimento de jogos para o X360]. A Sony introduziu o Monogame para o PS4, um framework de fonte aberta que replicava as funcionalidades do XNA, por isso, não tivemos problema algum para continuar usando nosso código próprio. Depois que o XBLA foi abandonado de vez, ficamos numa posição meio confusa com o ID@Xbox, o programa criado para substituí-lo. Nesse meio tempo, a Sony estava aberta, comunicativa e, acima de tudo, extremamente disposta a trabalhar conosco. Nós realmente gostamos de trabalhar com a Microsoft na geração passada, mas depois que o Xbox One foi lançado, não fazia mais o menor sentido continuar com eles.

Como vocês conseguem manter seu estilo tão pessoal em todos os jogos? Eles são todos bem diferentes, mas ao mesmo tempo, muito similares.
É porque eu desenho e faço as animações. Não é difícil manter esse estilo quando é você mesmo quem faz a direção de arte por tantos anos.

Pra finalizar, uma curiosidade dos fãs de jogos indie: de onde veio inspiração na criação de todos aqueles monstros tão horrorosos e tão macabros?
[Rindo] Eu sempre gostei de filmes de terror e sempre fui intrigado pelas técnicas usadas para criar monstros assustadores. Acho que *O Segredo da Cabana* foi um estudo de metalinguagem fantástico, com monstros soberbos, mas eu também gosto muito de filmes de terror asiáticos, como *White*, *Ju-On*, *Ringu*, *Uzumaki*. Porém, acima de tudo, acho que ainda sou apenas uma criança tentando desenhar coisas que parecem "duronas". E, claro, amo cada segundo disso.

Plataformas: PC, PS4, PSV • **Estúdio**: Ska Studios • **Editora**: Ska Studios • Lançamento: Março/2016

Sentiu o nível de dramaticidade de *Salt and Sanctuary*?

ASSASSIN'S CREED VR

Fernando Souza Filho

FILME E REALIDADE VIRTUAL

A Ubisoft não se limita apenas a co-produzir o filme que vai estrelar suas férias de final de ano e prepara uma experiência de realidade virtual cuja ponta do iceberg já é uma realidade nos parques temáticos da empresa

Sim, agora vai sair mesmo. No final deste ano, o filme *Assassin's Creed* estreia nos cinemas brigando em pé de igualdade com todos os blockbusters tradicionais de final de ano. O filme é estrelado por Michael Fassbender (*X-Men: Dias de um Futuro Esquecido*, *12 Anos de Escravidão*) e Marion Cotillard (*Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*, *Piaf: Um Hino ao Amor*), com direção de Justin Kurzel (*Os Crimes de Snowtown*, *Macbeth*). A produção envolve o quarteto de companhias New Regency, DMC Films, Kennedy/Marshall e Ubisoft Motion Pictures, divisão da publisher de games que investirá em produções cinematográficas. No entanto, seguindo a tradição da indústria de games, quem deve brilhar mesmo nesse filme é a tecnologia. Neste caso em particular, a de VR (realidade virtual).

A experiência de realidade virtual para esta produção foi batizada de *Assassin's Creed VR*: trata-se de uma experiência cinemática baseada em um filme live-action produzida no mundo todo, gravada simultaneamente no set de filmagem. O desenvolvimento da tecnologia ficou a cargo do estúdio Practical Magic, especializado em realidade virtual, que usará a plataforma AMD LiquidVR SDK, tecnologia de desenvolvimento de VR considerada a mais rápida do mundo. A própria AMD entrou de cabeça no projeto oferecendo a placa gráfica GPU Radeon Pro Duo, específica para esse tipo de produção.

COM A CARA DE HOLLYWOOD

Ao gravar no local, o estúdio consegue recriar os sets do filme com um altíssimo nível de qualidade, utilizando as texturas massivas e a complexa geometria capturadas em lugares como Ilha de Malta, Espanha e Inglaterra. É praticamente um novo jeito de dar vida a um game tranformando-o em um filme hollywoodiano.

"Criar uma experiência tão complexa e imersiva em realidade virtual exige uma potência de computação extraordinária. Pedimos para a AMD o seu novo AMD Radeon Pro Duo, que não é apenas uma placa de vídeo rápida — toda a engenharia foi criada pensando na realidade virtual. Recursos das placas AMD Radeon, como a computação assíncrona e a tecnologia Liquid VR são a diferença real entre um resultado bom e um excelente", defendeu Matthew Lewis, presidente da Practical Magic VR e diretor de experiências de realidade virtual da Practical Magic. "Estamos usando o AMD Radeon Pro Duo e a tecnologia Liquid VR para toda a produção de *Assassin's Creed* e em breve vocês entenderão a razão. A criação de experiências de realidade virtual de ponta exige uma profunda colaboração entre a criatividade e tecnologia: a AMD está ajudando a Practical Magic a expandir os limites das possibilidades com VR."

A AMD teve papel essencial nessa produção da VR e seu vice-presidente explica a razão desse empenho. "A realidade virtual chegou para ficar. A AMD está ampliando estrategicamente sua liderança tecnológica nesse campo emergente, e formar parcerias com os principais criadores de conteúdo em VR é crucial", declarou Roy Taylor, vice-presidente corporativo de conteúdo e alianças da AMD. "Ao trazer a potência de computação e as ferramentas necessá-

"*Assassin's Creed VR* permitirá que fãs e espectadores vivam momentos de nosso filme. A tecnologia da AMD garante uma experiência de qualidade"

Zachary Eller

rias para os criadores da experiência de *Assassin's Creed*, a AMD está se estabelecendo como uma força formidável entre os melhores estúdios de produção de filmes em realidade virtual."

A própria 20th Century Fox, que é quem vai distribuir o filme, não esconde a empolgação com as novas possibilidades. "A 20th Century Fox, a New Regency e a Ubisoft Motion Pictures estão entusiasmadas com a parceria com a AMD nesta experiência do *Assassin's Creed VR*, que permitirá que fãs e espectadores vivam momentos de nosso filme", disse Zachary Eller, vice-presidente da 20th Century Fox. "A tecnologia da AMD e o seu talento de marketing ajudarão a garantir uma experiência de altíssima qualidade e que chegue ao maior número possível de pessoas."

Toda a experiência de realidade virtual de *Assassin's Creed* passa por estonteantes 16 teraflop de performance de computação, ou seja, 16 terabyte de operações por segundo para processar a quantidade de informações exigidas pela VR. Você vai se sentir dentro de *Assassin's Creed*.

UM ENREDO BEM ABSTERGO

O enredo do filme pega o arco básico da história de *Assassin's Creed*, afinal, temos muitos desdobramentos ao longo de anos de lançamentos de games diferentes e não seria possível abordar tudo em uma única película. Aqui, temos Callum Lynch, interpretado por Fassbender, que se submete a uma tecnologia revolucionária que ativa suas memórias genéticas e o faz reviver as aventuras de seu antepassado Aguilar, na Espanha do século 15.

Callum descobre que é descendente de uma misteriosa sociedade secreta, os Assassinos, e acumula conhecimentos e habilidades incríveis para enfrentar a opressiva e poderosa organização dos Templários nos dias atuais. Soou familiar? Pois será muitíssimo familiar para quem já jogou algum título da série. Neste caso em particular, Callum Lynch seria o equivalente a Desmond Miles, personagem da série de games que revive as experiências em realidade virtual através de uma máquina chamada Animus.

No ano em que temos *Warcraft: The Beginning* (de Duncan Jones) chegando aos cinemas com toda a glória do mundo virtual da Blizzard, é animador saber da experiência de realidade virtual da película *Assassin's Creed*. Os filmes baseados em games atraem em especial os fãs dos jogos, mas já tivemos muita coisa que não fazia justiça aos games originais, como *Postal*, *Bloodrayne*, *Far Cry*, *Alone in the Dark* ou qualquer um do diretor alemão Owe Boll. Por outro lado, também tivemos coisas interessantes como *Silent Hill*, *Prince of Persia*, *Tomb Raider*, *Resident Evil* e *Mortal Kombat*, entre tantos outros. De qual lado *Assassin's Creed* estará nessa história? Saberemos no final do ano.

Atração de realidade virtual de *Raving Rabbids*, em parque temático francês

OUTROS PROJETOS OUSADOS DA UBISOFT

Que a Ubisoft é um dos nomes mais importantes da indústria mundial de games, não precisa nem ser jogador para saber. Mas a publisher francesa que espalhou seus estúdios por todos os cantos do planeta começou há cinco anos a pensar em novos investimentos na área de entretenimento.

A Ubisoft Motion Pictures foi criada em janeiro de 2011 para investir no cinema e na televisão, usando as marcas tradicionais dos games da empresa. Além do filme *Assassin's Creed*, a divisão cinematográfica da Ubisoft fez a série de animação *Rabbids Invasion*, atualmente em sua terceira temporada na TV. Outros quatro filmes de longa-metragem estão em processo de desenvolvimento pela companhia: *Splinter Cell*, *Watch Dogs*, *Tom Clancy's Ghost Recon* e *Far Cry*. A versão de *Rabbids* para o cinema e até mesmo o desde já aguardado *Assassin's Creed 2* já estão em fase de estudos pela empresa.

Além do cinema, a Ubisoft Motion Pictures também investe em parques temáticos com atrações específicas adaptadas a partir das principais marcas do grupo. É o caso do parque Futurescope, na França, que tem a atração Les Lapins Cretins, baseada em *Raving Rabbids*, inaugurado em 2013. Um parque todo baseado em realidade virtual também está em fase de construção para ser inaugurado em Kuala Lampur, na Malásia, e deve levar quatro anos para ficar pronto.

Cenas de Fassbender no filme *Assassin's Creed*

TECNOLOGIA GAMER

Demétrio Valente

NOVIDADES PRA QUEM JOGA

ALIENWARE 15

A linha Alienware sempre foi dedicada exclusivamente aos gamers que exigem máquinas parrudas para jogar. Agora a Dell desembarca no Brasil já com Windows 10, processadores Intel Core da 6ª geração e placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX até 980M (8GB GDDR5). O painel LCD traz a tecnologia IPS (para maiores ângulos de visão), com opções de resolução Full-HD ou Ultra-HD, que vai mostrar games que já oferecem a estonteante resolução 4K. Os processadores i5 e i7 oferecem inclusive um sistema de overclocking dinâmico, capaz de ampliar o desempenho do notebook conforme a necessidade computacional do jogo.

O HD de 7.200 rpm está disponível até nas chamadas "versões de entrada", com opções de configurações híbridas (HD e PCIe SSD), enquanto as portas USB são do tipo C, que transfere dados com velocidade de até 40 Gbps, oito vezes mais rápido do que uma porta USB 3.0 convencional. A bateria octo-celular (92WHr) promete mais de 10 horas de autonomia e a máquina tem também com ventilação dupla, projetada com componentes de cobre, que resfria o sistema e dissipa o ar quente na medida necessária para manutenção do desempenho máximo do processador, memória, placa de vídeo e demais componentes.

E o design do Alienware é um espetáculo. O chassi é de alumínio anodizado, com interior em fibra de carbono, pelo qual luzes posicionadas no teclado, touchpad e exterior do equipamento podem ser customizadas com trilhões de cores. As luzes podem ser programadas para responder em tempo real a ações em mais de 100 games compatíveis.

Você pode completar essa pacote quase surreal com o Amplificador Gráfico Alienware, um equipamento que propõe uma união entre a portabilidade dos notebooks com o desempenho extremo dos desktops gamers. A tecnologia permite a instalação de uma placa vídeo no padrão desktop em um módulo externo que se conecta ao notebook por meio de um único cabo. E é assim que você terá a resolução 4K com toda sua glória no notebook.

Ah, só mais uma coisinha: no lançamento, o notebook já vem com um código especial para baixar na faixa *Tom Clancy's The Division* ou *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* completinhos. Repetindo: na faixa!

Fabricante: Dell | **Preço médio**: R$ 10.000,00 (notebook) e R$ 1.500,00 (amp. gráfico)

WINDCATHER 6207

A nova linha de gabinetes da Leadership mira diertamente o público gamer. Com design imponente e arrojado e detalhes em azul, ele apresenta lateral perfurada que garante melhor dissipação de calor. As baias frontais de encaixe rápido dispensam necessidade de ferramentas na sua instalação, o que é muito prático pra quem fica ansioso para instalar a máquina, ligar e jogar. O modelo também conta com função Snap-in Bezel, uma moldura frontal que se desprende para fácil instalação e manutenção dos drivers.

"Este é um mercado em constante crescimento, com um público fiel, que se aperfeiçoa a cada ano. A Leadership tem por hábito acompanhar todas as feiras internacionais e ficar atenta às mudanças de consumo e novas tendências. Vamos lançar produtos arrojados e que atendam às demandas do nosso mercado", destacou Alexandre Perelson, CEO da Leadership, sobre o público gamer.

Fabricante: Leadership | **Preço médio**: R$ 890,00

BLACKWIDOW TOURNAMENT ED. X

Temos aqui mais um teclado da Razer voltado para o público gamer. O BlackWidow Tournament Edition X Chroma já está disponível no mercado brasileiro desde maio e oferece basicamente teclas mecânicas com força de atuação de 50 g, vida útil de até 80 milhões de toques, tecnologia Chroma com mais de 16,8 milhões de opções de cores, teclas customizáveis individualmente, layout compacto, construção em aço militar, tecnologia antighosting para até 10 teclas simultâneas, gravação de macros on-the-fly e ultrapolling de 1000 Hz. Vale destacar ainda um modo de jogo dedicado que desativa a tecla Windows.

Fabricante: Razer | **Preço médio**: R$ 900,00

PS4

Exclusivo em PlayStation.

HEAVY RAIN™

COLLECTION

BEYOND
TWO SOULS™

DOIS JOGOS
A PREÇO DE UM!
DISPONÍVEL JÁ!

R$149,00

18

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

The Heavy Rain and Beyond Two Souls Collection
©2009-2016 Sony Computer Entertainment America LLC. Desenvolvido por Quantic Dream. "Heavy Rain" é uma marca comercial da Quantic Dream. "BEYOND: Two Souls" é uma marca comercial da Sony Computer Entertainment Europe.

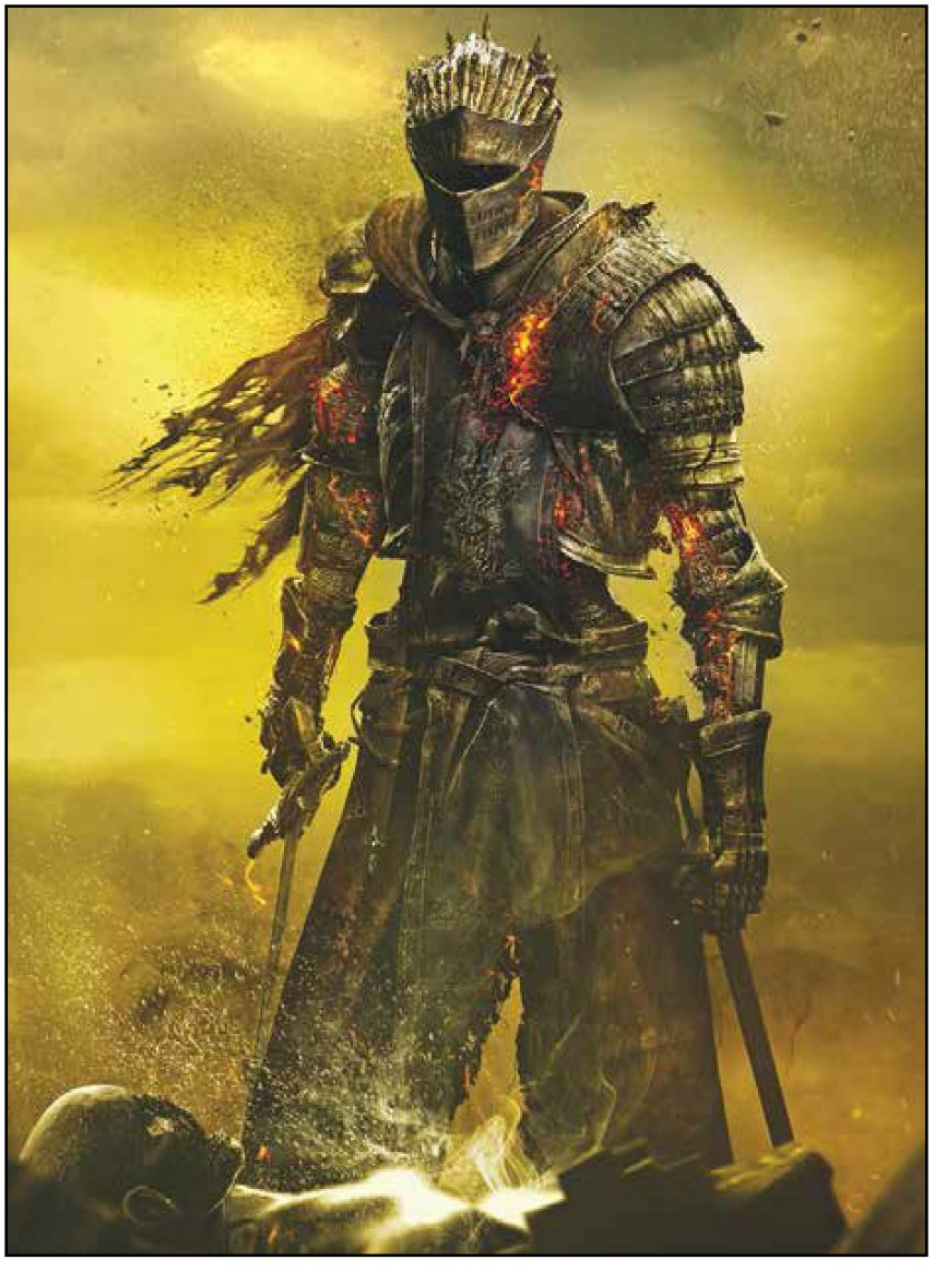
VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

DARK SOULS III

Lucas Moura

JOGO MAIS DIFICÍL DO MUNDO

Desafiante até o último segundo, o jogo fecha a franquia da From Software com estilo, mecânicas mais equilibradas e chefões memoráveis, com uma curva de dificuldade ajustada pra iniciantes e chefões mais divertidos da franquia



Sofrimento e desespero. Não há melhor maneira para descrever a sensação de entrar em uma sala, encontrar um chefão inesperado e ser brutalmente morto por ele. Uma experiência que a From Software começou em 2009 com *Demon's Souls* e agora conclui em *Dark Souls III*. E é uma conclusão que não poderia vir em melhor hora.

A história começa em Lothric, uma terra onde as chamas não existem mais e tudo se tornou cinzas; Onde os cinco reis das cinzas fugiram do castelo e voltaram para seus lugares de origem. Desenvolver uma narrativa coerente nunca foi o foco da From Software e a sequência não é diferente. Compreender as motivações por trás de cada personagem é um quebra-cabeça que envolve ler descrições de itens, anotar em um papel e ligar os pontos.

Dark Souls III consegue apresentar isso de maneira muito mais clara do que seu antecessor espiritual, *Bloodborne*. Ele vai direto ao ponto, não se esconde tanto por trás de perguntas sem respostas ou elementos que se guardam apenas para os mais entusiastas. Na realidade, *Dark Souls III* consegue trazer uma curva de aprendizado muito mais natural, sem tirar da equação a sensação de tensão e descoberta toda vez que entramos em uma nova área. As primeiras horas consistem de uma linearidade não habitual na franquia. O Hub central de *Demon's Souls* — também usado em *Bloodborne* — retorna como um refúgio para descanso, melhoria e compra de equipamentos. Essa inclusão dá acalmada nos os ânimos após vagar por áreas cheias de armadilhas e inúmeras mortes.

CHEGADA DE NOVOS EQUIPAMENTOS

Depois que as principais mecânicas já estão demonstradas, o jogo se abre para uma imensa ramificação como uma árvore que acabou de ser plantada e agora estende as suas raízes para o solo. Novos equipamentos são encontrados, a variedade de estilos de combate começa a ficar ainda mais diversificada e interessante.

Nesse aspecto, a From Software aposta nas Arts, um sistema de golpes especiais para certas armas que podem atordoar ou causar mais dano ao inimigo. Nas horas que jogamos, não vimos tanto uso para ele, sendo este desenvolvido para aqueles que planejam ir a fundo no aspecto de PVP (jogador contra jogador) e invasões a outros jogadores. Variedade é a palavra-chave, quanto mais ferramentas nas mãos do jogador, mais longevidade o PVP.

Não fique aí pensando que por conta dessa curva de aprendizado mais "relaxada" que o desafio está ausente — muito pelo contrário! As últimas horas do game atingem o ponto mais alto da franquia, com batalhas memoráveis, visuais de deixar o queixo caído e uma trilha sonora que só adiciona mais emoção à luta.

Para quem já é calejado de tantas mortes na franquia *Souls*, uma boa dose de homenagens e referências aos games antecessores está presente. Algumas podem até parecer forçadas, talvez até sem sentido dado o contexto geral da ambientação, mas é difícil não abrir um sorriso quando encontramos um personagem conhecido ou vemos alguma área que já nos é familiar.

Por usar a morte como uma ferramenta "educativa", mais do que punitiva como se pensa, *Dark Souls III* está repleto de pequenas surpresas também para os veteranos. Deixar a guarda abaixada é a garantia de morrer e ter que recomeçar alguma área toda de novo. Este é outro grande acerto da From Software: as mecânicas jamais estiveram tão bem fundamentadas e refinadas como nesta sequência. Quando jogamos *Dark Souls II*, vimos inúmeros problemas nos hitboxes — pontos onde o golpe do jogador conecta com a área de dano do inimigo. Isso não ocorre mais.

Se por um lado temos o melhor da franquia, ele também pode ser considerado o pior nos consoles. Apesar de *Bloodborne* ter a sua parcela de problemas com tempos de carregamento longos demais, ao menos o antecessor espiritual exclusivo do PlayStation 4 tinha um desempenho consistente em todas as áreas, coisa que raramente acontece se você jogar *Dark Souls III*. Tanto a versão de Xbox One como a versão de PlayStation 4 são belíssimas esteticamente, mas dão uma senhora dor de cabeça em certas áreas. Não chegamos aos níveis de queda na taxa de quadros em comparação à BlightTown de *Dark Souls I*, porém em muitos momentos chega a ser tão frustrante quanto.

Nem mesmo a versão de PC escapa completamente ilesa do problema. Não é de hoje que sabemos da inconsistência da From Software em converter os seus games para Windows. *Dark Souls I* teve um lançamento problemático, enquanto *Dark Souls II* para PC teve um bug com a durabilidade das armas que apenas um ano e meio após o lançamento foi corrigido. Dizem que a terceira chance é a que dá certo e, bem... Até que dá sim. De maneira geral, é de fato uma conversão boa, mas duas áreas

Deparar-se com esses monstrengos ao entrar em uma sala nunca é a mais agradável das surpresas...

estão tão problemáticas que torcemos para que uma atualização as conserte.

Próximo ao final do jogo, ao adentrarmos uma área repleta de inimigos, a taxa de quadros caiu para níveis tão baixos que fomos levados de volta ao menu inicial, pois não poderíamos jogar online devido a problemas de desempenho. Bem, se este teste foi feito em uma máquina bem acima dos requisitos exigidos, não queremos imaginar o que acontece com aqueles com um hardware mais fraco.

HERANÇA DE BLOODBORNE

O modo online está muito mais viável de se jogar com amigos do que os outros — considerando que ambos tenham o mínimo de uma conexão boa. O sistema de senha, usado em *Bloodborne*, volta e desta vez de forma funcional. Por horas testamos o modo co-op e em apenas duas ocasiões vimos problemas de dessincronização, o que foi rapidamente resolvido ao sairmos e entramos de volta no jogo.

Entendemos que às vezes fica difícil alguém estar disposto a aguentar os problemas técnicos para mais uma aventura pelo mundo de *Dark Souls*. Para nós, o avanço na estética, também impulsionado pelo poder da atual geração de consoles, misturado com o senso de maravilha e a constante provação, já é mais do que o suficiente. Ele transcende o conceito de que a dificuldade é fundamentada apenas em números maiores ou inimigos mais poderosos. Ele sempre fugiu das atuais convenções do gênero em entender que balancear diversão e desafio não deve se moldar apenas por "inimigos que demoram a morrer". É o resultado do aperfeiçoamento de mecânicas, que não deixa a bola cair mesmo com cinco games que seguem uma estrutura teoricamente similar.

É também uma emocionante carta de despedida para os fãs que acompanham a série desde o começo: mecânicas refinadas, referências e tudo que há de melhor. Ao mesmo tempo, não se esquece de abraçar aqueles que navegam pela primeira vez por esses estranhos e tortuosos mares que compõem o universo de *Dark Souls*.

Seja ou não a sua primeira passagem por ele, não deixe de aceitar o desafio. Poucos games criam tamanha ambientação, sensação de adentrar o desconhecido como *Dark Souls III*. Levante o escudo, saiba que morrer é parte de algo natural e saia vitorioso. Não há sensação melhor do que ver um chefão o qual passou horas para vencer finalmente derrotado, isso nós garantimos.

O design ficou realmente incrivel na nova geração de consoles

9,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: From Software
Editora: Bandai Namco
Lançamento: Abril/2016

TRACKMANIA TURBO

Rafael Arbulu

NÃO É SÓ MAIS UMA CORRIDA

Não fique esperando que vai encontrar aqui apenas "mais um jogo de corrida": esse game do estúdio francês Nadeo lançado pela Ubisoft praticamente não tem loading screens e fará você viciar na adrenalina da velocidade

Começou assim: "Ô Rafa, tem um review aqui para você, uma corridinha maneira!", disse nosso querido editor são-paulino, Fernando Souza Filho. Este gajo que vos fala já estava a pensar em algum jogo de gráficos ultrarrealistas, simulações beirando os limites da física — um verdadeiro teste ao hardware do PlayStation 4. Foi assim que essa agradável surpresa me veio parar no meu colo.

Trackmania Turbo se destaca por colocar o jogador rapidamente em ação. Em três ou quatro seleções de menu, eu já estava dentro de um carro — que mais parece um kart superpotente — e desafiando tempos de outros jogadores online, em uma profundidade que determina até a região do grupo de estados onde me encontro (no caso, região sudeste, já que estou em São Paulo), além do meu próprio.

E enfatizo aqui a palavra "desafiando". Pode não parecer a julgar apenas pelo visual, mas este é um jogo que vai desafiar você constantemente: embora a mecânica das corridas seja fácil de se compreender, a mesma simplicidade não será encontrada para se tornar o ás das pistas. Uma batidinha em um guard rail, um segundinho a mais que você segure o freio nas curvas fechadas e um fantasminha — seu ou de outro jogador — ultrapassa você e alcançá-lo se torna uma luta ferrenha.

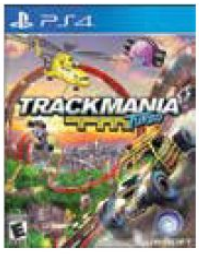
As corridas em si são rápidas: na maior, não precisei de quatro minutos para completar duas ou três voltas — mas foram duas ou três voltas cheias de emoção. Do tipo "perdi-reiniciar-perdi-reiniciar" até que eu soltasse um sonoro palavrão em celebração quando bati o primeiro tempo da pista. É esse tipo de adrenalina que prende o jogador, que entra enganado pela simplicidade visual do título a ponto de cometer erros crassos na direção simplesmente por pensar que o jogo vai compensá-lo. Não vai. Aqui, a frase "fácil de aprender, difícil de aperfeiçoar" nunca fez tanto sentido.

OPÇÕES DE CORRIDAS VARIADAS

Os visuais são agradáveis, embora simples: como disse, os carros parecem mais karts envenenados. Você não vai, por exemplo, enxergar as linhas do motor exposto, pois *Trackmania* não é esse tipo de jogo. Há uma certa estilização no design para se manter o foco na mecânica de jogo. Aqui sim, reside a jóia de *Trackmania Turbo*: as opções de corrida são muito variadas.

Mas achei que o jogo pecou nas opções de customização — você pode construir pistas sensacionais nos modos de criação, mas na questão automotiva, você tem o que você tem, por assim dizer: embora eu tenha gostado da ideia de não ter que perder muito tempo com tuning e ajustes de veículos, uma ou outra opção para dar aquela vantagenzinha na pista seria muito bem-vinda.

Trackmania Turbo oferece tudo o que um jogador mais competitivo precisa: muitas pistas para correr, inúmeros desafios em cada uma destas pistas e uma mecânica tão intrincada que sempre haverá algo novo a se aprender. Cada centésimo de segundo conta e você vai repetir as pistas muitas e muitas vezes em busca de cortar segundos e reduzir seu tempo. Isso, aliado à quase ausência de loading screens, torna a experiência muito fluida, divertida. É o jogo perfeito para se reunir com amigos e disputar o título de rei do asfalto.



8,0

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

DIRT RALLY

Demétrio Valente

VOCÊ SÓ VAI COMER POEIRA

Depois do sucesso da boa versão para PC, o jogo de rally da Codemasters chega à nova geração de consoles trazendo um apelo forte aos iniciantes, com tutoriais detalhados e carros já prontos para facilitar a vida na estrada

Exatamente um ano atrás, a Codemasters lançou a versão de Early Access de *Dirt Rally* no Steam. Ajustes foram sendo efetuados ao longo do ano até o lançamento da versão final para PC, no final de 2015. Agora temos enfim as versões para PlayStation 4 e Xbox One com uma novidade: vídeos que servem como tutorial e carros já bem "tunados" para tornar sua progressão no jogo muito mais fácil.

Vivemos numa era em que pessoas reclamam quando os jogos estão "difíceis" demais e exigem que os estúdios incluam "facilidades", por isso, essas novidades "facilitadoras" da versão de *Dirt Rally* para os consoles não chegam a ser uma surpresa. Felizmente, a beleza do jogo supera os mimos que os desenvolvedores precisam incluir para acalmar a Geração Mimimi: basta apertar o play e esse mundo do rally se abre pra você.

OVERDOSE DE CORRIDAS

Inicialmente, confesso que a gente nem se anima tanto, pois a quantidade de games de corrida que existe no mercado é enorme e nem sempre são títulos que valem a pena. A vantagem aqui começa pelas paisagens, muito detalhadas e belíssimas, renderizadas de locações reais ao redor do mundo, com destaque para as gregas e para as florestas nórdicas. O rally da Dinamarca chega ao requinte de utilizar jogos de sombras reais nas passagens por dentro das florestas, o que muitas vezes acaba camuflando pedras que causarão acidentes.

E é aí que entra outro fator de diferenciação: não basta apenas ser veloz, é preciso não morrer... muito. Aqui é quase inevitável sofrer com capotagens espetaculares ou derrapagens em alta velocidade — e obviamente você perde segundos preciosos com isso — mas esse morre-e-nasce constante se integra de maneira brilhante ao próprio gameplay de *Dirt Rally*. Um único segundo mal aproveitado pode ser a diferença entre a vitória e a derrota e isso traz uma enorme satisfação quando a gente cruza a linha de chegada.

Todos os elementos típicos desse tipo de jogo estão lá, como velocidade, física, equilíbrio de preso, tração e breques. Só que aqui não é um ou outro que fará a diferença na sua perfromance, e sim o conjunto disso tudo. Uma corrida contra o tempo em um terreno cheio de lamas na Grécia vai ter uma dinâmica diferente de uma corrida na neve em algum lugar do norte da Europa. Isso passa pela escolha do carro e pelo modo como você breca numa curva ou acelera na reta.

A presença do co-piloto também é um enorme diferencial, pois ele é seu navegador, dá dicas preciosas especialmente nas curvas. Sim, ele fala o tempo todo e chega a ser meio irritante, mas é essencial. Infelizmente, em nossa versão de testes de *Dirt Rally* para PS4 o áudio estava em espanhol e não era possível mudar o idioma, portanto, não dá para avaliar muito bem a atuação do co-piloto.

No geral, é um jogo divertido, bonito e que não foca apenas no hardcore gamer, tendo a preocupação de treinar também os iniciantes. OK, muitas vezes isso acaba gerando facilidades exageradas, mas nem por isso afeta o fator diversão do game.

8,5

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Codemasters
Editora: Codemasters
Lançamento: Abril/2016 (PS4, XO)

ENTER THE GUNGEON

Makson Lima

VOCÊ NÃO VAI MAIS REVIVER

Curte geração procedural? Twin-stick shooters? Morte permanente? Trocadalhos do carilho? Se essa é a sua praia, então *Enter the Gungeon* foi feito só e exclusivamente para você: prepare-se para ficar viciado nessa bagaça!

A Devolver Digital tem mesmo faro fino para produções do mais alto calibre. No caso de *Enter the Gungeon*, o calibre não só é alto, como também de todas as formas, tamanhos e materiais, pois letras e ovos de formigas são tão eficazes quanto balas e mísseis. Definitivamente, ele já pode — e deve! — ser considerado um dos jogos independentes mais refinados desta temporada.

Misturar tantos elementos tão recorrentes nos videogames recentemente de forma tão competente é mesmo tarefa das mais difíceis. Não só os controles são muito precisos, mas o desafio está na medida certa, instigando inúmeras revisitações. Minhas dezenas de horas adentrando essa gungeon repleta de inimigos em formato de bala tão adoráveis quanto mortais são prova contundente.

Podemos escolher entre quatro personagens, com armas, habilidades primárias e secundárias próprias. Cooperativo de sofá (e somente de sofá) é recomendado caso você tenha algum amigo dominador na arte do twin-stick shooter, do contrário, parta sozinho. O objetivo é claro: nessa Serra Pelada rumo às reentrâncias mais profundas do calabouço/torre que dá nome ao jogo, devemos encontrar a arma capaz de assassinar o passado. Melhor maneira de moldar o futuro, impossível.

Imagine então as dungeons mais inspiradas de *A Link to the Past*, porém recheadas de inimigos cuspidores de bolinhas de todos os tipos de tamanhos, tipo Ikaruga. A dificuldade de *Enter the Dungeon* requer total conhecimento de seus arredores, pois interações com mesas criam barricadas salvadoras, assim como derrubar candelabros, acionar detonadores e explodir barris ceifam a vida de diversos inimigos ao redor, de uma só vez.

Porém, talvez ainda mais importante seja o domínio da esquiva, não só útil para pular buracos, como para sobrepujar projéteis inimigos. Vale uma passada no tutorial antes de adentrar tais domínios.

SEGREDOS DO CALABOUÇO

Após vasculhar pelos andares, encontrando viajantes e demais figuras estranhas, dê uma voltinha pelo Breach, a cidade hub do jogo. Muitos segredos estão por lá, assim como pelos andares do próprio calabouço — é bastante comum se deparar com salas novas e aparentemente misteriosas, cujos segredos serão revelados após incontáveis tentativas.

No melhor estilo *The Binding of Isaac*, morrer significa recomeçar, e por mais que seja possível posteriormente acionar um atalho para os andares mais difíceis, vale partir mesmo do zero. Evoluir seu personagem na descida faz toda diferença, assim como as armas encontradas no caminho. E são mais de 200 delas, indo de rifles e pistolas convencionais a metralhadoras de crânios, formigas prenhas e uzis de letras do alfabeto: extremamente criativas (fãs de *Mega Man* terão uma grata surpresa!), assim como as dezenas de chefes que surgem aleatoriamente ao final de cada andar.

Enter the Gungeon é nada além de obrigatório aos fãs de jogos de tiro top-down, até mesmo para quem curte shmups no melhor estilo bullet hell. Apesar de algumas funcionalidades não serem lá muito úteis, como o teleporte para andares mais difíceis, e a aleatoriedade ser meio injusta vez ou outra, nada poderia tirar o brilhantismo desse jogo tão divertido, desafiante e piadista (sério, parabéns aos responsáveis pela excelente localização em português — ficou hilário!).

O teleporte entre andares não funciona muito bem, mas o resto é excelente

8,5

Plataformas: PC, PS4
Estúdio: Dodge Roll
Editora: Devolver Digital
Lançamento: Março/2016

RATCHET & CLANK

Demétrio Valente

O MELHOR REMAKE JÁ FEITO

Não, isso não é um remaster. Sim, é aquela história original de 15 anos atrás, mas o que temos aqui é um jogo completamente novo, construído para PS4 com todas as maravilhas da tecnologia da nova geração de consoles

Basicamente, esta nova encarnação de *Ratchet & Clank* é um "banho de loja" feito pelo estúdio californiano Insomniac que deveria ter sido lançado em 2015, mas foi adiado para abril de 2016 para poder sair junto com o filme — feito pela Rainmaker Entertainment e pela Blockade Entertainment, que chega agora em maio nos cinemas brasileiros. Trata-se, na verdade, de um verdadeiro compêndio de tudo que o estúdio já fez em relação à série nos últimos 15 anos.

Os protagonistas são carismáticos, adoráveis, possuem uma legião de fãs que nunca deixou de reverenciá-los, mesmo durante os longos hiatos de lançamentos de novos títulos. Mas aqui eles estão mais belos do que nunca, com uma produção cristalina, gráficos esplendorosos que explodem no PS4, com mundos bem variados e uma profundidade jamais vista na série. Mas nem precisa ser fã da duplinha para se apaixonar pelo game, pois ele está realmente belíssimo.

O fato é que a série traz consigo uma certa magia que nos remete à infância, algo que fãs de *Thundercats* ou *He-Man* sabem muito bem do que se trata. Mas este *Ratchet & Clank* de 2016 é uma espécie de "reimaginação" do game original de 2001: ele traz uma nova visão sobre a série que só o poderio gráfico do PS4 poderia proporcionar com tanta elegância. É como se aquela "magia" estivesse de volta.

Mas, antes de qualquer coisa, não pense neste jogo como uma versão remasterizada ou algo desse tipo. Isso seria um erro tremendo. O que temos aqui é um jogo completamente novo, desenvolvido do zero para o PS4, mas contando a história do game original, de 15 anos atrás. Não é fácil fazer uma produção desse porte sem perder a identidade original daquele início dos anos 2000, mas sim, eles conseguiram.

FIEL AO CLÁSSICO ORIGINAL

Ratchet & Clank consegue de maneira brilhante não apenas manter a identidade original do enredo, mas também "conversar" com o filme que chega aos cinemas. As narrativas do Capitão Qwark falam de heroísmo dos protagonistas e de maldade gratuita dos vilões em cerca de 10 horas de missão principal.

Logicamente que para coletar tudo que é possível, fazer todos os upgrades de armas e cumprir todas as sidequests oferecidas, esse tempo pode ser dobrado.

Em termos gerais, *Ratchet & Clank* é um game simples, não é de forma alguma complexo. Mas quem disse que isso é ruim? O mundo apresentado na ação é belíssimo, colorido, que oferece uma enorme quantidade de experiências de interação lúdica com o ambiente.

Sabe tudo aquilo que amamos na versão do sempre querido PS2? Está maior, melhor e mais bonito. Nem precisa ter jogado o original pra mergulhar fundo nesse mundo: basta gostar de um bom videogame. E é isso que você encontra aqui.

9,0

Plataforma: PS4
Estúdio: Insomniac
Editora: Sony
Lançamento: Abril/2016

SUPER GALAXY SQUADRON EX

Makson Lima

UM RESPIRO PARA OS SHMUPS

Eles definem o próprio game assim: "O jogo criado para seres humanos e também para jogadores de shmup"... Ou seja, é aquele típico caso em que os produtores sabem muito bem qual é o público com a qual estão lidando...

É incontestável: shmups saturam o Steam. Caso você seja desses com uma wishlist de mais de 300 jogos (como eu) e um backlog com o dobro desse número (exatamente como eu), há de concordar comigo. Mas isso não é algo ruim, muitíssimo pelo contrário. O problema reside na difícil decisão: "O que eu preciso — mesmo — jogar?"

Super Galaxy Squadron EX está nos moldes do clássico da Treasure, *Ikaruga*. Caso você seja fã da produtora de shmups nº1 do Japão, sabe bem a importância de citá-lo logo a princípio. A visão top down favorece o jogo e seu estilo "bullet hell" de ser, com infinitos projéteis inimigos cobrindo a tela em concomitância.

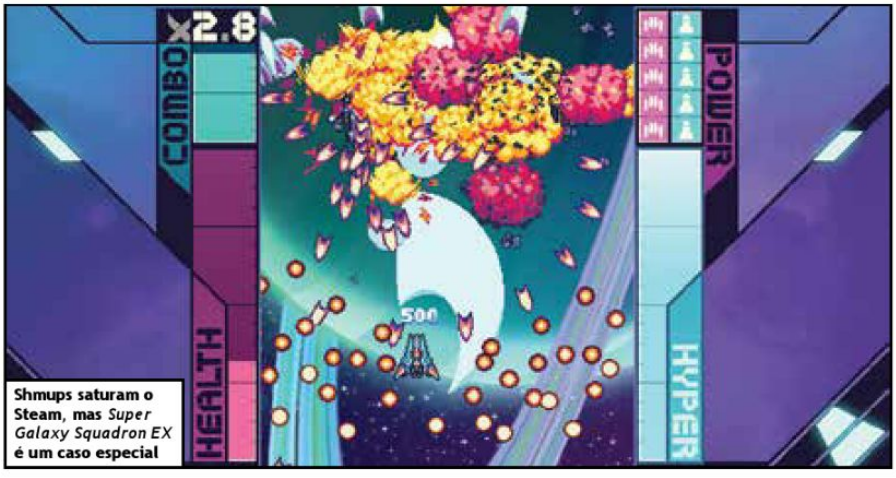
O ano é 2438 e o futuro é uma zona de guerra espacial para com a humanidade e seu mais novo inimigo, a raça alienígena Ceti. O Esquadrão Galáctico que dá nome ao jogo é composto de 14 membros honorários (incluindo dois Ceti desertores) e é a última esperança de nossa espécie. Apesar das cutscenes dubladas entre os seis estágios presentes, a trama não é o que importa num shmup. A menos que estejamos falando de Sine Mora, o foco está todo em controles precisos, power-ups devastadores, chefões desafiantes gigantes e aquela trilha sonora motivadora, capaz de fazer qualquer jogador continuar enfiando fichas na máquina. Ou apertando "start" na tela inicial.

O DIFERENCIAL ESTÁ NAS NAVES

Ao contrário da grande maioria dos jogos do gênero, não há novos tipos de tiro para coletar nos cenários. A diferença está nas naves escolhidas. É possível fazê-lo ao início de cada estágio e há distinção suficiente para que estratégias próprias existam em cada uma delas. Divididas nas categorias Armadura, Força de Tiro e Agilidade, é necessário experimentação para que o vínculo entre jogador e espaçonave nasça. Sem brincadeira: eu passei a dominar tão bem os controles com o segundo Ceti desertor que o jogo se torna simplesmente mais complicado com outros pilotos.

E os controles são excelentes: saber seu hitpoint é fácil, assim como disparar a poderosa arma secundária de cada espaçonave. Coletar emblemas azuis das naves inimigas destruídas enche uma barra de "hype" e nem pense em guardá-la para o chefão: dispare o quanto antes. Entenda ser possível, para cada uma das três dificuldades, escolher o modo de jogo onde existe uma barra de vida (aquele dedicado a seres humanos normais). Preferir a dificuldade mais alta e, ainda por cima, o modo hardcore, o categorizaria como "inteligência artificial". Sério, se existe gente capaz de terminar *Ikaruga* controlando duas naves sozinho, então absolutamente tudo é possível nesta vida.

Super Galaxy Squadron peca pelo pico de dificuldade exagerado na fase e chefes finais e também por não trazer absolutamente nada de revolucionário ao gênero que ajuda a promover.



Shmups saturam o Steam, mas *Super Galaxy Squadron EX* é um caso especial

9,0

Plataformas: PC
Estúdio: Synset
Editora: New Blood Interactive
Lançamento: Fevereiro/2016

RÉPUBLIQUE

Makson Lima

O ÚLTIMO CAPÍTULO, AFINAL

Seria esse o "*1984* dos jogos de furtividade"? Aqui temos um game drasticamente recheado de conteúdo e ideias incríveis, porém a execução nem sempre entrega a visão tão única que é prometida e o resultado pode frustrar

Após uma longa jornada, o capítulo final de *République* está entre nós. Originalmente fundado via Kickstarter em 2012, a primeira parte desse jogo de furtividade chegou aos smartphones no final de 2013. Apesar desse ser o primeiro jogo da Camouflaj, a desenvolvedora americana é composta por veteranos da indústria — como seu fundador, Ryan Payton, conhecido de longa data pelos fãs da franquia *Metal Gear Solid*.

Um pacote completo com todos os cinco episódios chegou recentemente ao PS4, com total suporte ao Dual Shock 4 e diversas melhorias se comparado à versão para celulares e para PC. E vale lembrar que muita gente que esperava ansiosamente pelos capítulos a serem lançados no Steam anda insatisfeita com a performance do jogo por lá.

République é um jogo de furtividade com muita ênfase na história. No controle de Hope, uma garota Pre-Cal, ou seja, nascida e criada na cidade utópica de Metamorphosis, devemos escapar desse lugar isolado do mundo exterior. Tal vontade nasce diante das ações revolucionárias de um jornalista vindo do mundo exterior, acolhido pelo Prizrak, o estado totalitarista de Metamorphosis. O jornalista é considerado persona non grata pelo estado após suas atitudes "transgressoras" e se torna fugitivo.

IDENTIFICANDO A PROTAGONISTA

Com auxílio de um soldado traidor da tropa do Headmaster, grande ditador da cidade, Hope fará uso dos recursos do próprio lugar para conseguir sua liberdade.

O mais interessante dessa dinâmica é saber identificar o papel do jogador nessa realidade: somos uma terceira presença, residindo dentro do próprio sistema da cidade e até mesmo no próprio celular da protagonista Hope.

Hackeando câmeras de segurança, computadores pessoais, portas eletrônicas e muitos outros dispositivos tecnológicos da cidade, tudo é válido para se manter nas sombras. Mas quando a coisa apertar, tasers e sprays de pimenta podem ajudar a ficar longe das grades — afinal, não é de interesse do estado assassinar a garota, mas sim doutriná-la e reeducá-la para o grande dia da abertura das portas da cidade isolada ao mundo exterior. Dentro da visão OMNI, o jogador se faz como uma presença fantasma, podendo até trocar informações por novas habilidades com um hacker sinistro.

Apesar do conteúdo riquíssimo presente nos itens colecionáveis — é possível roubar disquetes de jogos indies famosos dos guardas, além de uma infinidade de livros estarem espalhados pelos cenários (todos reais e "proibidos" em Metamorphosis, como *Fahrenheit 451*, *Lolita* e *A Revolução dos Bichos*) — *République* tem problemas técnicos preocupantes que comprometem sua execução.

IDENTIFICANDO OS PROBLEMAS

O problema mais recorrente que encontramos no game está relacionado às câmeras: a perspectiva é sempre de um ponto fixo, e o loading entre esses pontos é desmotivador, quebrando momentos de fuga, por exemplo. Além disso, a IA dos patrulheiros é fraquíssima, indo na contramão da proposta inteligente apresentada.

Ainda assim, a trama densa e os ótimos personagens fazem de *République* um jogo exponencial aos fãs de furtividade e de boas histórias.

Apesar de alguns problemas, a ação furtiva predomina em *République*

7,0

Plataformas: Mobiles, PC, PS4
Estúdio: Camouflaj
Editora: GungHo Online
Lançamento: Março/2016 (capítulo final)

SLAIN!

Makson Lima

GÓTICO, METALEIRO E RUIM

Prepare-se para ser esfolado, dilacerado e trucidado! E da pior forma possível: controles horríveis comprometem dolorosamente o trabalho desta pequena equipe de metaleiros aficionados do estúdio americano Wolfbrew Games

Eu já estava curioso por *Slain!* quando me deparei com o primeiro trailer do jogo e fui imediatamente compelido a encarnar o papel do guerreiro Bathoryn para assim empunhar sua frondosa espada, presente de deuses caídos. A pixel art remetendo ao estilo gótico, altamente sombrio e grotesco, além da trilha sonora de Kurt Victor Bryant, ex-membro da banda Celtic Frost, explodiram meus miolos. Era como se *Castlevania* e *Chakan* se unissem num ritual profano. Sendo assim, o que poderia dar errado, certo? Errado. Deu tudo muito, muito errado.

Financiado via Kickstarter, os diversos adiamentos pareciam pressagiar a triste realidade. Quando finalmente coloquei as mãos em *Slain!*, pude sentir em poucos minutos o real motivo: o jogo simplesmente não estava pronto. Definitivamente, algo de muito errado pairava sobre as setes áreas e as sete torres sangrentas da aventura de Bathoryn.

A falta de polimento nos menus iniciais, as opções inexistentes para configuração de vídeo e controles e a gramática repleta de erros grosseiros causaram úlcera antes de o jogo sequer começar. E quando, por fim, assumi os controles do guerreiro de cabelos brancos, tudo afunilou num só e primordial motivo: os controles simplesmente não respondiam direito.

A proposta do jogo é absurdamente simples: siga em frente, esquarteje inimigos com sua espada, arremesse uma ou outra bola de fogo azul eventual e acione alavancas para mover plataformas. Nada de evolução, inventário, idas e vindas ou coisas que o valham. A execução, no entanto, não poderia ser mais grosseira, a ponto de o personagem simplesmente não responder aos comandos executados. A dificuldade excruciante está totalmente atrelada a tal fato: Bathoryn não pula quando deveria, não desfere golpes de espadas quando comandado e a frustração das mortes frequentes vindas daí tornam *Slain!* uma experiência abusiva, quase criminosa.

Cenário perfeito para uma trilha sonora do Celtic Frost – mas não foi bem assim que aconteceu...

TECNICAMENTE, UM FIASCO!

Nos aspectos técnicos, mais catástrofes: os efeitos sonoros são quase inexistentes, há falhas bizarras nos gráficos dos cenários e inimigos e até mesmo a trilha sonora se torna irritante, de tão repetitiva e com loopings tão frequentes. Difícil selecionar o pior dos problemas, mas talvez aponte a colisão com monstros e o quão resistentes são, afinal, o sistema de combos é básico e não há recursos e opções para enfrentar inimigos tão poderosos e "quebrados".

Das grandes decepções do ano até o presente momento, *Slain!* poderia remeter a grandes momentos de clássicos do passado, tanto em aspectos artísticos, quanto em controles. No entanto, a falta de polimento do jogo de forma geral coloca *Slain!* no panteão de bestas esquecíveis, tal qual o demônio a ser dilacerado por Bathoryn.

4,0

Plataforma: PC
Estúdio: Wolf Brew
Editora: Wolf Brew
Lançamento: Março/2016

PROJECT SCISSORS: NIGHTCRY

Rafael Arbulu

HERANÇA QUE DEU ERRADO

Point'n'click do estúdio japonês Nude Maker não faz jus ao seu antecessor *Clock Tower*, erra a mão nas coisas mais simples, apela demais justamente onde não precisava apelar e o resultado aqui é simplesmente desastroso

Jogos da linha point'n'click realmente têm sido uma "ausência notada" nas últimas gerações de consoles. Mesmo no PC, esse gênero também não teve grandes novas introduções além de releituras de clássicos de plataformas mais antigas ou uma roupagem nova — claro, tivemos todas as obras-primas da Telltale (sobretudo a série episódica de *Walking Dead*), mas... Que saudades da Sierra!

E foi com essa premissa que, diante do anúncio de *Nightcry*, eu criei um hype próprio que não deveria. Essa produção é uma continuação da ótima série *Clock Tower*, cuja última edição nós vimos em 2005, com *Haunting Ground*. Aqui, você é posicionado na pele de Monica, uma loiraça que obedece a todos os clichês possíveis no entretenimento — gostosona clássica: seios fartos, cabelos longos, pele alva —, que, durante um cruzeiro, decide procurar por Harry, seu interesse amoroso. Convenientemente, não me custaram mais do que dois cliques para tirar a jaqueta da moça, revelando um generoso decote — não que fosse minha intenção! Eu simplesmente fui clicando. Depois, tudo o que conhecemos de um "aponte-e-clique" ambientado no universo do survival horror acontece: temos o clássico assassino serial Scissorman, uma corrida constante para escapar dele e um mínimo de exploração de cenário que não faz jus ao gênero — ou à antiga série.

O jogo incomoda logo de cara pelos visuais: feito totalmente em 3D, os gráficos têm uma impressão estranha. Não é feio, não é mal-feito. Mas falta uma certa polidez. Por exemplo: os rostos não são quadrados, mas perfeitos, anatomicamente falando. Entretanto, os cabelos da protagonista parecem cobras, pesados de tão longos. Gotas de sangue e cenas de dano físico em geral parecem mais tinta vermelha escorrendo da parede, não passa a textura visual correta. As animações também são estranhas: Monica parece "andar sentada", não vi uma única pessoa propriamente ereta e gesticuladas com as mãos são... estranhas. De novo: faltou polidez.

INDO DO PONTO "A" AO PONTO "B"

A mecânica de jogo é onde reside a total decepção, tornando *Nightcry* um sucessor indigno e infeliz da série *Clock Tower*: devido à progressão simplista, o gênero point'n'click preza pelo desafio intelectual, com puzzles complicados, que exigem raciocínio. *Nightcry* se resume a clicar em item A, colocar no soquete B e... Pronto! Puzzle resolvido.

Os encontros com Scissorman em si são toscos, no mínimo: há uma medida de vigor que sustenta a capacidade de Monica correr por aí. Ela acaba, Monica cansa, o assassino pega. Parece bem básico e seria um artifício interessante, se Monica conseguisse correr mais que cinco metros sem cansar. A coleta de itens e a interação entre personagens também se complicam quando um está perto do outro e, finalmente, a câmera não favorece o jogador: um incômodo passageiro nas seções mais calmas, de investigação e busca de itens, esse problema se torna um autêntico suplício nas cenas que exigem mais ação.

Uma entrada em um ângulo errado e você dá de cara com qualquer coisa capaz de te matar, sem chance de se defender. Aliás, essa parece ser a única coisa que acertaram em relação à franquia: não dá para, efetivamente, "matar" Scissorman, então você deve evitá-lo, escondendo-se e desviando de seus ataques. Tente fazer isso no meio de todos esses "problemas".

Project Scissors: Nightcry não é um sucessor digno da franquia *Clock Tower*. Não há nada que lhe prenda a atenção ou transmita susto, medo, ou incômodo — todas essenciais para um survival horror.

4,0

Plataformas: Mobiles, PC, PSV
Estúdio: Nude Maker
Editora: Playism
Lançamento: Março/2016

GRYPHON KNIGHT EPIC

Rafael Arbulu

NEM PARECE UM JOGO DE PS4

Depois de conquistar seu público no PC, o projeto do estúdio catarinense Cyber Rhino desembarca no mundo do PlayStation 4 oferecendo um senso de profundidade que não se vê muito em títulos brasileiros de side-scrolling

Em um tempos de produções épicas, com animações cinematográficas, horas e horas de gameplay e visual ultrarrealista, instalar no PS4 um shoot'em up side-scroller com essa carinha infantilizada parece um desrespeito à atual linha next-gen. Meu irmão caçula que o diga, pois quando comecei uma partida de *Gryphon Knight Epic*, ele perguntou de qual console era o jogo. "Nossa, você pagou por um PS4 e trouxe para casa um Super Nintendo", ele disse. O Gabriel, costumo brincar, "não joga videogame", mas "joga *FIFA* e *PES*". A conclusão dele é normal.

De fato, quem está habituado a *The Witcher 3: Wild Hunt* ou *Far Cry Primal*, as animações praticamente primárias de *Gryphon Knight Epic* podem causar certa estranheza, ainda que este seja um port do que foi originalmente lançado para PC pelo estúdio brasileiro Cyber Rhino. Mas o susto fica só nisso.

Confesso que brinquei muito pouco com o original do PC. Me lembro de ter contribuído na campanha que deu vida ao jogo (*Gryphon Knight Epic* foi financiado pelo Kickstarter), mas acabei não testando-o de forma contundente. Grosso modo, essa versão para PS4 é o que se pode chamar de "primeira experiência". Por meio de um conjunto que preza pela simplicidade e fácil compreensão, este é um produto que pode agradar casuais e hardcore gamers em igual medida.

Começando pelo que fez meu irmão torcer o nariz: os visuais são realmente bem simples. Embora as animações sejam legais, a aparência passa aquele ar de desenho animado das antigas manhãs da TV aberta. Não é para menos que estranhei, a princípio, que a qualidade das cenas do primeiro plano — o cavaleiro, o grifo, os inimigos na tela, os projéteis lançados — destoam do plano de fundo em certos momentos. Especialmente em fases que usam um tom pastel: embora tudo seja desenhado à mão, o fundo parece um efeito degradê do Photoshop que alguém esqueceu de tratar. Contudo, não é algo que impactou a experiência de jogo além do primeiro choque.

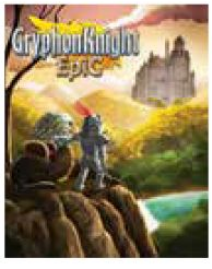
SIMPLES, MAS MUITO LEGAL

O enredo e a mecânica de *Gryphon Knight Epic* são bem simples e perfeitamente casadas: você é Sir Oliver, famoso cavaleiro que, junto de seu fiel amigo e montaria (o grifo Áquila), progride por oito fases combatendo inimigos que vão aparecendo por todos os lados — literalmente! Uns vem à frente, como se espera, mas você também é atacado por cima, por baixo e pelas costas. Cada fase conta com um mid-boss e um chefão que, ao ser derrotado, oferece um upgrade ao jogador — geralmente, uma arma nova, que traz novos efeitos e novas opções de ataque.

O mais interessante deste jogo é o senso de profundidade que ele apresenta, mesmo diante de uma progressão tão simplificada: claro, não estamos falando de um "*Final Fantasy* side-scroller", mas há um certo grau de exploração na busca por itens especiais, como as runas, escondidos em pontos não muito visíveis das fases. É bacana você poder ir e voltar por todo o nível e encontrar alguns segredos que aprimoram a sua experiência.

No geral, *Gryphon Knight Epic* tem tudo para ser um sucesso: visual atraente, mecânica simples, recursos que impedem que você fique entediado. Ele não é curto demais e nem longo demais. É, ao final, um jogo na medida certa. Deu orgulho de ver um estúdio brazuca se saindo tão bem.

O senso de profundidade surpreende pela simplicidade do projeto catarinense



8,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Cyber Rhino
Editora: Cyber Rhino
Lançamento: Março/2016 (PS4)

DREADOUT: KEEPERS OF THE DARK

Makson Lima

OS FANTASMAS DA INDONÉSIA

Você estava com saudades das entidades fantasmagóricas da Indonésia? *Keepers of the Dark* é o primeiro (e provavelmente único) DLC para o título de terror *DreadOut* e, com eles, os horrorosos Pocongs estão de volta!

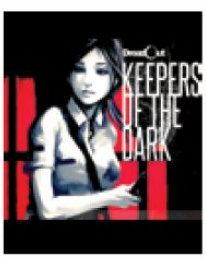
Em 2013, *DreadOut* foi financiado via Indiegogo para a felicidade dos fãs de jogos de terror. Isso vale especialmente para fãs de *Fatal Frame*, a obra máxima da Digital Happiness, pequena produtora da Indonésia, assumidamente uma ode aos fantasmas e assombrações clássicos da Tecmo. Lá pela metade de 2014, o jogo foi lançado oficialmente e, para surpresa de muitos (inclusive deste que vos escreve), *DreadOut* se provou extremamente competente. E, o melhor de tudo: por méritos próprios.

QUEM É A MULHER DE VERMELHO?

Keepers of the Dark coloca o jogador novamente nos controles da jovem estudante Linda Meilinda, partindo do final do segundo capítulo da campanha principal. Mesmo após sua conclusão, onde acompanhamos a garota caminhando pelas ruas da capital da Indonésia, aparentemente a salvo dos domínios da misteriosa mulher de vermelho, o pesadelo parece não ter terminado.

Linda é transportada para uma espécie de realidade paralela, onde oito portas levam a oito regiões mal-assombradas. O DLC (pacote de expasnão) mantém os fundamentos do jogo original, oferecendo pouco de novo. Com seu telefone celular ou com uma câmera fotográfica antiga, Linda se defende das investidas de entidades fantasmagóricas das mais assustadoras. Pocongs, Kuntilanaks, Babi Ngepet e outras criaturas sobrenaturais compõe a "ghostpedia" do jogo, todas inspiradas em seres do folclore e da cultura da Indonésia.

Apesar da proposta não linear na condução do jogo, há pouca narrativa e apenas dois cenários de fato novos, pois os demais são recriações do jogo principal. As realidades paralelas das portas estão interligadas por um longo corredor e idas e vindas em busca por itens são necessárias para concluir o breve pacote ed expansão, somente indicado para os aficionados por *DreadOut*. Ou *Fatal Frame*.



7,0

Plataformas: PC
Estúdio: Digital Happiness
Editora: Digital Happiness
Lançamento: Março/2016

ASSAULT ANDROID CACTUS

Makson Lima

A ANDROIDE AUSTRALIANA

Twin-stick shooter de primeiríssima linha! Junte-se a Cactus e a diversas outras divertidas androides contra hordas intermináveis de robôs corrompidos por uma maligna inteligência artificial feita no estúdio Witch Beam, da Austrália

Vindo diretamente da Austrália, *Assault Android Cactus* me pegou de surpresa. Não por sua classificação por definição — afinal, há tantos twin-stick shooters sendo lançados e numa velocidade tão exorbitante que isso foi meio que fator desmotivador em princípio —, mas sim por ele fazer tão bem absolutamente tudo aquilo que se propõe a fazer.

No controle da espevitada androide de combate Cactus — e através de cutscenes cheias de humor, já dando o tom presente na aventura —, adentramos uma gigantesca espaçonave após recebermos um pedido de socorro. Cactus mal poderia imaginar as coisas horrorosas acontecendo lá dentro: todas as cinco áreas da nave-mãe estão tomadas por robôs corrompidos e furiosos, comandados por um gigantesco chefão de fase que, por sua vez, também está sendo comandado por um robô ainda maior e mais assustador.

AJUDA DE OUTROS ANDROIDES

Há uma preocupação do jogo em apresentar trama e dar personalidade à protagonista, a história não é assim tão importante. Cactus terá ajuda, inicialmente, de outras quatro androides bem distintas em poderes. Outras cinco podem ser escolhidas conforme as áreas da nave são conquistadas.

E controlar essas androides é bastante fácil: analógico da esquerda para movimento e da direita para direção do tiro. Além da arma primária, que pode ser disparada quando quiser e varia entre metralhadoras, escopetas e lasers, há secundárias, tipo lança-chamas, espadas de luz e furadeiras gigantes, muito poderosa e com tempo de resfriamento próprio.

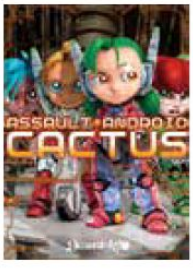
Mas atente ao diferencial: androides funcionam com bateria, ou seja, morrer não significa o fim. A bateria está sempre sendo consumida, portanto, mantê-la carregada é obrigação da androide. Para isso, derrotar ondas de inimigos é de primeira importância. Seus olhos se acostumarão a buscar pela bateria verde.

Apesar de ser fácil controlar Cactus e sua parceiras, não é nada fácil vencer o jogo. São centenas de inimigos em cenários pequenos e cheios de obstáculos, como buracos abrindo e fechando, raios lasers disparados das paredes e um sem fim de outros. E esses inimigos são agressivos e surgem num ritmo alucinante, onde muitas vezes não é sequer possível discernir o que diabos está acontecendo. E a música eletrônica acelerada dá o tom certo para a loucura posta à mesa.

INIMIGOS MAIS RESISTENTES

Para dar cabo de tanto robô ensandecido, além das duas armas disponíveis de pronto, upgrades largados por inimigos derrotados e a possibilidade de co-op local para até quatro pessoas. Mas saiba disso: mais androides na batalha significa mais inimigos e ainda mais resistentes!

Assault Android Cactus foi uma grata surpresa: twin-stick shooters saturam o mercado e não é fácil saber quais jogar. Pois coloque esse aqui na sua lista de desejos e aceite o desafio de conseguir ranking "S" nas dezenas de fases disponíveis, afinal, não é sempre que nos deparamos com algo tão viciante e cheio de personalidade.



8,5

Plataformas: PC, PS4, PSV, Wii U
Estúdio: Witch Beam
Editora: Witch Beam
Lançamento: Março/2016

ORBIT'S ODYSSEY

Fernando Souza Filho

Os irmãos Prashanth Shantharam e Pramod Modi Shantharam são os fundadores do estúdio de efeitos especiais e animação cinematográfica Aatma, de San Francisco, e agora investem no mundo dos games com o estúdio Paperkyte, que de cara nos traz esse jogo de visual fantástico, que usa o acelerômetro do celular como parte do seu gameplay. Aqui você joga usando apenas um dedo para alterar a órbita do planeta e assim evitar o ataque dos robôs inimigos. No caminho, você coleciona moedas e gems. Mais simples, impossível, mas é viciantemente divertido. Você pode se teleportar de um hemisfério a outro, visitar planetas e seus respectivos satélites e descobrir novos asteroides — sempre se defendendo dos robôs maus, é claro. A história toda começa no Planeta X, que fica do outro lado do sol, quando ele é atacado por PRSZs (parasitic robotic space zombies). Como não gostar de um jogo cujos inimigos são "robôs zumbis espaciais parasitas"?!?

Plataformas: Android, iOS | **Editora**: Paperkyte | **Lançamento**: Abril/2016

BIKE UNCHAINED

Fernando Souza Filho

A Red Bull investe cada vez mais pesado nas mídias eletrônicas, especialmente no mundo dos games para mobile. Sempre com títulos voltados para o esporte, agora temos aqui um F2P (free to play) para fãs de mountain bike. Obviamente, o troço aqui é bem hardcore, com trilhas e acrobacias que na vida real seriam quase impossíveis de repetir, como piruetas no cume de uma montanha ou à beira do abismo de um canyon. A novidade aqui é que temos também nove tracks reais das famosas Red Bull Rampages, facilmente identificáveis pelos fãs de esportes radicais na região norte-americana de Utah. Alguns atletas famosos de mountain bike como Jill Kintner, Darren Berrecloth, Aaron Gwin, Brandon Semenuk e a charmosa britânica Rachel Atherton são retratados aqui sem grandes preocupações com o hiperrealismo que vemos nos grandes games para consoles.

Plataforma: Android, iOS | **Editora**: Red Bull Media House | **Lançamento**: Abril/2016

GIRADOS

Demétrio Valente

As Meninas Superpoderosas estão de volta e agora você luta ao lado de Lindinha, Florzinha e Docinho para salvar Townsville antes da hora de dormir. Com constantes referências ao desenho animado da TV, o jogo mostra uma aventura na qual você precisa derrotar o inimigo e proteger a cidade de diversas maneiras diferentes, com combate direto em um modo de ação acelerado ou estratégia de jogabilidade no modo de quebra-cabeça. Para escolher um ou outro é só girar o celular e deixar o acelerômetro fazer a parte dele. São ao todo quatro fases, com dezenas de sub-fases diferentes em cada uma. O jogo é mais um projeto do estúdio Grumpyface, do Arizona (EUA), que fez *Steven Universo: Ataque ao Prisma*, e vale alertar que nas appstores você vai encontrá-lo com o título original em inglês, *Flipped Out! Powerpuff Girls*, ao custo de R$ 10,00. É um game bem casual e muito cartunesco, indicado especialmente às fãs das personagens do desenho animado.

Plataformas: Android, iOS | **Editora**: Cartoon Networks Games | **Lançamento**: Abril/2016

STEAM

Lucas Moura

THE CULLING

Pegue *Jogo Vorazes*, tire toda a história de amor, revolução e luta de classes. Fez isso? OK, mas não se esqueça de manter a matança e um excêntrico locutor: esta é a essência de *The Culling*. Similar a games que usam como base o modo de jogo *Battle Royale* (como *H1Z1: King of The Hill*), ele coloca 16 jogadores completamente sem equipamentos em uma ilha. O objetivo? Ver quem é o último sobrevivente. O mais interessante do jogo é a capacidade de gerar tensão em tão pouco tempo: você só tem 20 minutos para coletar equipamento, criar itens e partir para a matança. Quando o contador chegar no zero, todo mapa é envolto por uma nuvem tóxica. Aliado a isso está um sistema de combate que requer treinamento e um ótimo timing. Uma escolha perfeita para jogar apenas uma partida ou se divertir boas horas com os amigos.

Editora: Xaviant | **Lançamento**: Março/2016

SLAIN!

Todos sabemos que a trajetória de muitas bandas metal e uma ambientação gótica andam de mãos dadas, mas *Slain!* quer levar isso mais a fundo. Inspirado pelos clássicos de plataforma, como *Castlevania*, o game coloca o jogador na pele de Bathoryn, um guerreiro que deve liberar sete torres de sete poderosos seres. O jogador possui apenas três armas, com diferentes combos e vai ter que trabalhar na precisão para usá-las. Nada de melhorias ou sistema de criação de itens. Para vencer, o jogador conta apenas com a sua habilidade e uma boa dose de paciência. O estúdio Wolfbrew Games promete mais de 15 horas de jogo, 30 tipos diferentes de monstros — cada um com um ponto fraco ou uma nova tática a ser descoberta — e uma trilha sonora encabeçada por Curt Victor Bryant, ex-baixista da banda suíça de metal oitentista Celtic Frost.

Editora: Wolfbrew, Digerati | **Lançamento**: Março/2016

SHELTERED

Quando se trata de ambientação, o apocalipse não é lá uma das mais criativas no mundo dos games. *Sheltered* pega essa "climática" e tenta dar-lhe um novo ar. No controle de quatro membros de uma família, o jogador tem de lidar não apenas com a constante busca por mantimentos, mas expandir o local, buscar sobreviventes e, a maior dificuldade de todas, o estresse emocional causado pela situação. Cada sobrevivente tem um tipo de personalidade, que pode ser ou não útil para melhor gerenciar o abrigo nuclear onde vivem, como também usado como uma vantagem no combate. É um mundo rodeado de perigos, onde novas facções surgiram do que restou da sociedade. Além do que, nada mais valioso para sobreviventes do que um abrigo nuclear cheio de mantimentos não é mesmo? Recomendado para quem gosta de estratégia e desafio.

Editora: Team 17 | **Lançamento**: Março/2016

NINTENDO eSHOP

Filipe Salles

CHRONICLES OF TEDDY

Fazendo parte da onda de metroidvanias com estilo retrô, *Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus* parece um jogo destinado às crianças. Ledo engano, pois o título — que conta com uma menina e seu urso de pelúcia flutuante como protagonistas — traz mecânicas inspiradas em outros títulos consagrados, como *Duck Tales* e até mesmo os puzzles musicais da série *The Legend of Zelda*. As lutas contra chefões também aparentam ser diversificadas e com inimigos que apelam pra nostalgia, causando uma sensação de déjà vu. O jogo está disponível pra Wii U.

Editora: LookAtMyGame | **Lançamento**: Março/2016

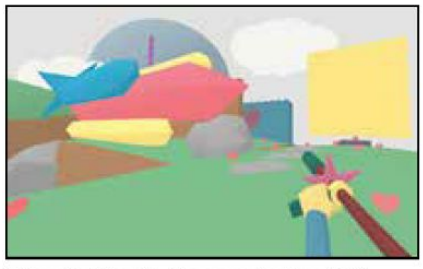
JUSTICE CHRONICLES

Perfeito para quem anda carente de J-RPG nos moldes dos clássicos *Dragon Quest* e *Final Fantasy*, *Justice Chronicles* é uma opção de menor duração que aquelas grandes franquias, contando com "apenas" 40 horas de duração. Para salvar uma jovem, o herói Kline faz um pacto com um deus da escuridão e passa a ter acesso a seus poderes. Juntos, eles irão reunir uma equipe que tentará combater uma ameaça oculta que põe em risco seu mundo em guerra. O título também conta com arte semelhante ao clássico MMO *Ragnarok Online* e combate por turnos em primeira pessoa.

Editora: Hit-Point Co. | **Lançamento**: Março/2016 (3DS)

LOVELY PLANET

De longe o game mais bizarro da seção deste mês. *Lovely Planet* tem um cenário fofinho e colorido apenas para esconder um FPS frenético. Diferente de títulos que seguem o estilo "bonitinho e sanguinolento" inspirados em desenhos como *Happy Tree Friends*, este permanece fofinho até o fim. Seu slogan inclusive reforça isso, se autointitulando "Um balé de armas em forma de FPS". Com velocidade extraordinária, o jogo força que se movimente e esquive dos inimigos o máximo possível, ao invés de táticas comuns ao gênero, como procurar cobertura para se proteger.



Editora: Quicktequila | **Lançamento**: Março/2016

PLAYSTATION NETWORK

Fernando Souza Filho

DAY OF THE TENTACLE REMASTERED

Lançado originalmente em 1993 como sequência de *Maniac Mansion*, de 1987, essa produção da Lucas Art marcou a estreia do americano Tim Schafer (*Full Throttle*, *Grim Fandango*, *Psychonauts*, *Brütal Legend*, *Broken Age*, *The Secret of Monkey Island* etc.) na indústria de desenvolvimento de games. Agora o jogo chega ao PS4 com 2,9 GB de download ao custo de R$ 46,00. Trata-se de um game bem cartunesco, divertido — hilário até! —, com cutscenes que ficaram espetaculares no PS4. Aqui você acompanha as aventuras de Bernard Bernoulli, Hoagie e Laverne tentando impedir que o monstrengo Purple Tentacle domine o mundo com seus tentáculos. Você precisará resolver puzzles e viajar no tempo para explorar diferentes períodos da História. O jogo ganhou novas texturas para a geração atual de consoles.

Editora: Double Fine | **Lançamento**: Março/2016 (PS4)

STORIES: PATH OF DESTINIES

Este é um RPG lançado pelo estúdio canadense Spearhead que mais se assemelha a um livro de conto de fadas "diferente". Não chega a ser no estilo daquela *Alice*, de American McGee, mas esconde algumas situações estranhas por trás de seu coloridíssimo mundo de fantasias e ilhas flutuantes. Você encarna aqui o ex-pirata Reynardo, um desajeitado que se torna um herói "sem querer" e acaba virando a última esperança da população de uma região contra seu imperador louco. Cada escolha que você faz leva Reynardo para uma narrativa diferente, que vai desde uma fantasia ingênua até cenários sombrios à la H.P. Lovercraft. A questão de escolhas aqui é importante, pois elas podem significar de maneira não intencional a vida ou a morte de um amigo. A ação envolve um leque amplo de habilidades que você desbloqueia enquanto avança na história.

Editora: Spearhead | **Lançamento**: Abril/2016

RÉPUBLIQUE

O game é uma obra conjunta dos estúdios Camouflaj e Logan, que foram formados por ex-desenvolvedores de *Metal Gear Solid 4* e *Halo 4*. O game é apresentado em episódios, que oferecem ação e aventura stealth, em que você controla todo o sistema de câmeras e de segurança de um estado totalitário chamado République. Sua missão é usar esse sistema todo para monitorar a protagonista Hope hackeando as próprias engenhocas eletrônicas que ela usa. O projeto ficou cinco anos em fase de desenvolvimento, levantou US$ 500 mil no Kickstarter e foi lançado inicialmente em 2013 para PC e para mobiles, desembarcando agora no PS4. São ao todo cinco episódios (*Exordium*, *Metamorphosis*, *Ones and Zeroes*, *God's Acre* e *Terminus*), que foram lançados entre 2013 e 2016, sendo que agora você tem todos eles juntos na PSN.

Editora: Gung Ho | **Lançamento**: Março/2016 (PS4)

XBOX LIVE

Rafael Barbosa

RESIDENT EVIL: DELUXE ORIGINS BUNDLE

Se você nunca jogou o remake do primeiro *Resident Evil* ou mesmo *Resident Evil Zero* — ou apenas está com saudades de entrar novamente na mansão mais famosa do mundo dos games e quer reviver esses clássicos do survival horror —, agora é a hora. Esse pacote traz as remasterizações dos dois títulos, além de todos os kits de roupas de *Resident Evil Zero*. É divertido ver Rebecca Chambers vestida de líder de torcida, o conteúdo desses games é o que realmente importa,

Editora: Capcom | **Lançamento**: Março/2016

PARTY HARD

Temos aqui a história de um cara que cansou das festas de arromba feitas pelos seus vizinhos sem noção e, ao invés de chamar a polícia ou pedir para baixar o volume do som, resolveu matar todo mundo e acabar com a bagunça. Esse é provavelmente o jogo mais politicamente incorreto que já indiquei, mas o título tem uma pegada estratégica interessante, com cenários repletos de pequenas armadilhas que podem ser usadas para aniquilar os "inimigos". Temos que tomar cuidado com nossas ações, pois se chamarem a polícia a coisa pode ficar feia.

Editora: TinyBuild | **Lançamento**: Abril/2016

SHADOW COMPLEX REMASTERED

Este foi um dos games que ajudou a popularizar os títulos independentes na Xbox Live. Ele foi produzido pela Epic Games e lançado originalmente em 2009, mas fico feliz em dizer que o game envelheceu muito bem e ainda é muito divertido. Embarcando na pele de Jason Fleming, um jovem que durante um simples passeio com sua namorada acaba se envolvendo em uma gigantesca conspiração governamental, você terá a oportunidade de conferir um dos melhores jogos ao estilo metroidvania da geração passada. Simplesmente obrigatório.

Editora: Epic Games | **Lançamento**: Março/2016

DNA GAMER

Guilherme Camargo

13 ANOS DE NENHUMA AÇÃO

Se tivesse que pensar em uma analogia para descrever esses últimos 13 anos, seria um *Call of Duty* em que o segmento de games joga com um canivete, enfrentando todo o tipo de arma pesada do governo... Quem ganha?

O país passa por uma fase complicada nas áreas da econômica e política. As decisões tomadas pelo Congresso e Senado têm implicações e consequências em todos os setores da economia. Para o mundo do entretenimento, mais especificamente o dos games, qual seria a melhor decisão? Será que o impeachment traz algo mais favorável ao mercado interno, como menos impostos, mais incentivos para fomentar o gigantesco mercado de games nacional?

Faz pelo menos 10 anos que eu acompanho (também) o outro lado do mercado: o que busca mostrar a quem decide as regras e as leis no país o potencial econômico do setor e quão atrasados estamos em relação ao resto do mundo, participando ativamente de iniciativas da indústria e do desenvolvimento no que diz respeito a conscientização da "causa".

Foram inúmeras reuniões, palestras e fóruns através de associações de classes em várias esferas do governo federal. O foco era um só: dar uma acelerada no crescimento do mercado com adequações às leis, minimizando o domínio da pirataria, contrabando e falta de incentivo ao desenvolvedor local. E, claro, mostrando o mercado de consumo e toda a cadeia produtiva em torno dele como uma forma de nova arrecadação de impostos formal para o governo.

Muitas dessas reuniões eram canceladas na véspera ou mesmo atendidas por escalões que não tinham o poder de decisão. Pouca coisa andou de verdade nesses anos sob comando do governo atual e isso é um fato que tem que ser pontuado.

Muito do esforço para essa retomada do mercado oficial foi a própria indústria que se colocou à frente dessa situação. A complexa forma de se fazer negócio no Brasil ajudou a consolidação de serviços especializados em consultoria fiscal/jurídica para ajudar no entendimento das leis na circulação de produtos físicos pelo país, como: onde é mais vantajoso e prático abrir um centro de distribuição, onde é melhor fabricar, rotas de transporte dos produtos etc.

Se tivesse que pensar em uma analogia para descrever esses últimos 13 anos, seria um *Call of Duty* em que o segmento de games joga com um canivete, enfrentando todo o tipo de arma pesada do governo.

SÓ FAZEM REUNIÕES...

Eu me lembro de reuniões nas quais ficava bem empolgado com o que poderia acontecer para facilitar a presença de mais empresas do setor no Brasil. Essa sensação durava menos de um mês. Dali em diante, nada andava ou a resposta era que a pessoa não trabalhava mais no setor ou que era outro departamento que deveria receber o documento. E isso não foi algo pontual, infelizmente.

Se na área da economia o governo fez muito pouco para ajudar o segmento (afinal, games são ainda classificados como jogos de azar e na lei ainda há "cartucho" como forma de descrever o que hoje é DVD/Blu-Ray), a classificação indicativa, liderada pelo Ministério da Justiça, se atualizou com a autoclassificação e sistemas online para melhorar todo o processo de publicação jogos em lojas físicas e online. Esse ganho foi um trabalho em conjunto da indústria com o governo.

No que se refere a incentivo, a lei Rouanet contemplou games no ano passado, mas ainda é pouco divulgada e complexa para quem desenvolve pois já tem empresas especializadas em consultoria para tal benefício. Nada é simples. A indústria de cinema roda no país muito em cima dessa lei, mas é ainda incapaz de se bancar sozinha pois se acostumou a essa mamata e não se desenvolveu como negócio. Muito artista para pouco mercado consumidor.

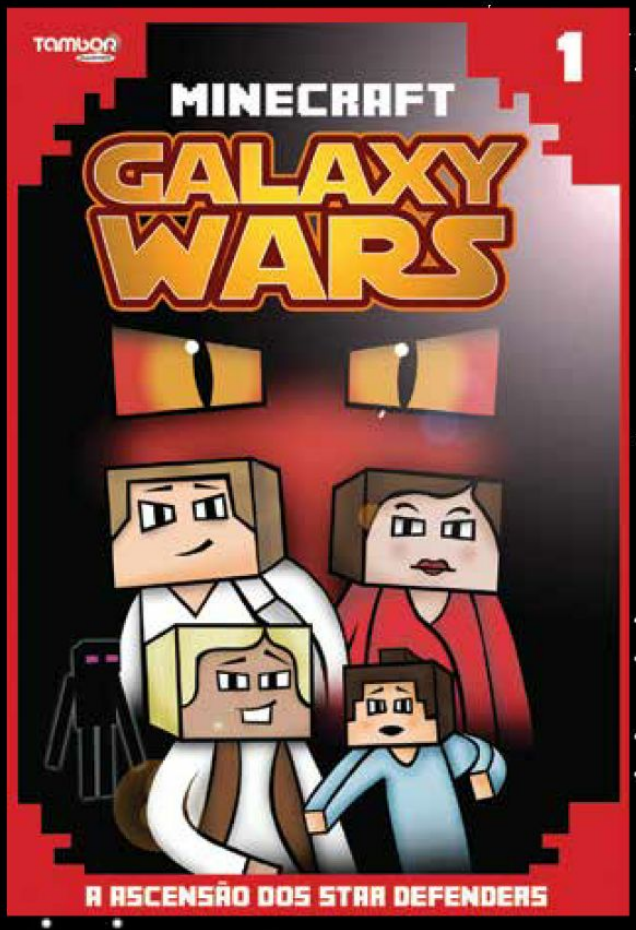
Outro fato "curioso" vindo do Ministério da Cultura é que game não foi classificado como beneficiário de uma iniciativa "vale-cultura".

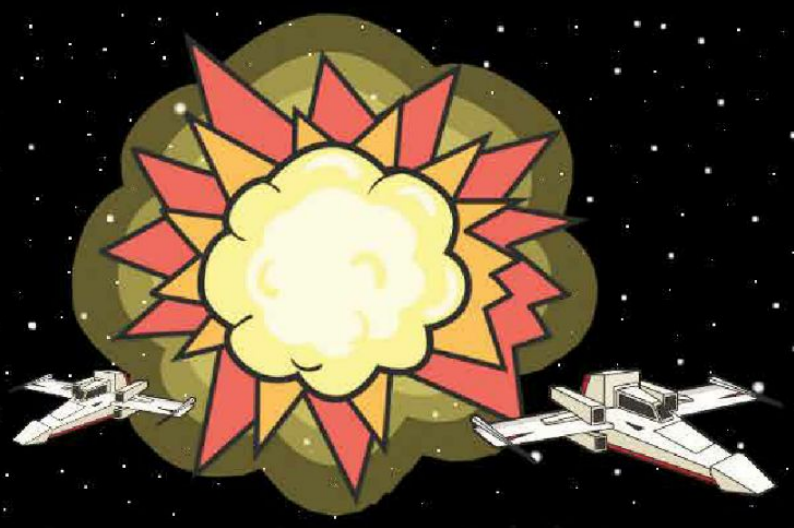
Em resumo, já dizia o Tiririca: "Pior que tá, não fica". E a queda do dólar é prova disso. Tchau.

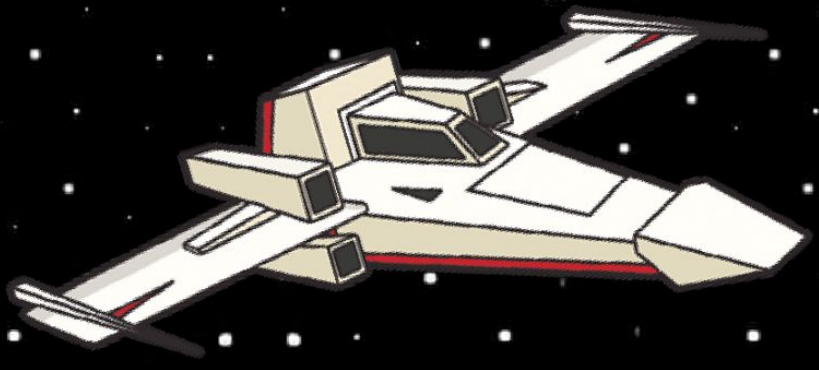
Na área da economia, o governo não fez nada para ajudar o segmento, afinal, games ainda são classificados como "jogos de azar" para ele

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

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

COMPRAR JOGOS MAIS ANTIGOS

Eu queria perguntar aos amigos da **EGW** se existe algum site realmente confiável ou alguma loja que venda games antigos. Estou tendo dificuldades em achar lugares que vendam jogos antigos e, quando encontro uma, eles só têm material para (no máximo) PS2, Nintendo DS ou PSP. Outra coisa: ouvi falar que existe controle para mobile para quem gosta de jogar no celular – isso é verdade ou é fake? Gostaria também de agradecer pela educação que vocês têm ao sempre responderem aos leitores. E parabéns pelo otimo trabalho que estão fazendo, estão melhorando a cada edição – digo isso porque faz três anos que acompanho a revista.

Leandro Bordin (por e-mail)

Leandro, está de fato cada vez mais difícil achar jogos antigos em lojas, mas sugerimos que você busque sites de troca. Eu particularmente uso o trocajogo.com.br e sempre encontro coisas legais por lá. Sobre controles pra jogar no celular, existem sim diversas opções: Game Stick (que testamos aqui na redação e é bem razoável), BebonCool, Buddies, MogaMobile e Nyki PlayPad Pro, entre outros. Há diversas opções sim, mas quase todos agora estão mirando o touch screen. [FSF]

PIRATARIA DE QUANTUM BREAK

Eu estava fazendo uma pesquisa no Mercado Livre a respeito do game *Quantum Break* para o Xbox One, pois queria verificar a média dos preços cobrados em lojas de varejo tradicionais e nas lojas que fazem parte daquele site de leilões. Entretanto, verifiquei que alguns vendedores estão cobrando de R$ 10,00 a R$ 30,00 pelo game, fato este que passa bem longe da normalidade, já que os preços de um lançamento de grande porte em nosso país variam de R$ 169,00 a mais de R$ 200,00 em vários casos. Eis que, ao acessar o link do vendedor, me deparo com o anúncio de que o jogo já está disponível, podendo apenas ser jogado offline (um acesso para baixar o game, depois o jogador só poderia jogá-lo offline, provavelmente para não correr o risco de banimentos ou outras punições). E o pior: várias vendas já foram realizadas nesse sistema. Então pergunto: isso já é um tipo de pirataria? Posso estar redondamente enganado, mas ao meu ver, parece que sim, e seria uma pena se esse tipo de coisa voltasse a acontecer por aqui, especialmente agora que, depois de tantos anos, temos as principais empresas lançando seus jogos simultaneamente no país, com legendas, dublagem e todo o suporte necessário ao jogador, coisa que não passava de uma vã esperança há pouco mais de 10 anos.

Edgard Gama Junior (Rio de Janeiro/RJ)

Grande Edgard (nosso leitor "das antigas"!), já encaminhamos suas dúvidas diretamente para o pessoal da Microsoft e, por conta do pouco tempo disponível, eles não haviam respondido ainda até o fechamento desta edição. Mas voltaremos ao assunto na próxima edição da revista. [FSF]

XBOX ONE + WINDOWS

Ao ler a carta do leitor Amarildo Kun na **EGW** 169, não pude deixar de tentar contra-argumentar, uma vez que nem tudo parece ser o que foi relatado. Primeiramente, ao que tudo indica, *Final Fantasy 7* não será exclusivo do PS4: até onde eu sei, a Sony anunciou sua versão na Playstation Experience. De qualquer forma, seguindo o princípio por ele estipulado e ter citado *Rise of the Tomb Raider*, que é exclusivo temporário, *Final Fantasy 7* poderia ser citado, apenas não da forma que foi. Mesmo assim, considero que o impacto maior fica para a Microsoft neste caso: por mais maravilhoso que seja, *Final Fantasy 7* é um remake, enquanto *Rise of the Tomb Raider* é um jogo totalmente novo. O PS4, ao que tudo indica, será uma excelente plataforma para jogos de luta! Mas, como nem só de luta vive o gamer (eu, particularmente, não gosto, provavelmente por eu ser ruim demais nesse gênero de game!), ainda acho que somente em 2016 a Sony conseguiu uma line-up de jogos para rivalizar com a da Microsoft, realmente muito boa, com *Uncharted 4* e *Horizon* os jogos que mais destaco. Se a Microsoft continuar com seus planos de unificação sob a bandeira do Windows 10, o que acontece hoje com *SFV* poderá se tornar um trunfo para a Microsoft, uma vez que, embora seja apenas um rumor, especula-se que o streaming de jogos pode seguir o caminho inverso, do PC para o Xbox One, ou seja, se o lançamento de der apenas para o PC, você ainda poderá jogar no seu One.

Marcelo Soeiro (por e-mail)

É, Marcelo, essa estratégia da Microsoft de "unificar" Xbox One com Windows 10 não terá "meios resultados": ou será um tremendo sucesso ou um embaraçoso fiasco. Sinceramente, nós estamos apostando no sucesso. [FSF]

GAME EM 4ª PESSOA

A proposta do game *Pavilion* até que é legal, mas essa história de jogo em quarta pessoa é ridícula. Pô, a gente até entende as necessidades de marketing, mas isso é ridículo demais! Jogo FPS (primeira pessoa): você vê a cena a partir dos olhos do personagem, ou seja, é o EU; Jogo TPS (terceira pessoa): você vê o personagem, ou seja, é o ELE. Jogo em 4ª pessoa: não existe. Isso não existe, galera! Daqui a pouco fica uma enxurrada de games em 4ª pessoa para denominar algo que... Não existe. Eu li no blog oficial do PlayStation isto aqui: "Basicamente, o protagonista não é seu avatar, e você não está no controle dele. Ao invés disso, você deve encontrar maneiras diferentes, principalmente através dos ambientes, para guiar, influenciar ou até mesmo forçar o personagem a conquistar o propósito daquele mundo. E é esse controle indireto que nos referimos à quarta-pessoa". WTF? Que porcaria é essa? É alguma versão em game do joguinho *Charlie Charlie*? Tão de brincadeira esse povo aí, viu...

Antônio Elias (São Paulo/SP)

EGW 172
ELECTRONIC GAME WORLD
www.gameworld.com.br

Tambor

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

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

Apoio de Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Bruno Capozzi
Bruno Rubio
Demétrio Valente
Fellipe Camarossi
Filipe Salles
Flávio Ferreira
Igor Andrade
Lilian 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 17h)
contato@tambordigital.com.br

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

CASE EDITORIAL

Diretoria
Joaquim Carqueijó
Gabriela Magalhães

Gestão de Canais
Marco Marcondes
Clausilene Lima
Sidney Almeida
Vanusa Batista

Operações
Manoel Moura

Distribuição Nacional em Bancas
Dinap S/A - Grupo Abril

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

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

Este produto é uma coedição da EdiCase com a Tambor

SARAIVA GAMES
NOVA IORQUE ESTÁ UM CAOS. PARA SALVAR A CIDADE, SÓ SOBROU UMA COISA FUNCIONANDO: O SEU JOYSTICK.
PS4
TOM CLANCY'S
THE DIVISION
HAZMAT GEAR SET
UBISOFT
XBOX ONE
TOM CLANCY'S
THE DIVISION
16
HAZMAT GEAR SET
UBISOFT
REQUER INTERNET
TOM CLANCY'S
THE DIVISION
Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse saraiva.com.br/games
saraivaonline
@saraiva
@saraivaonline
Saraiva
Consulte classificação indicativa. Este produto está disponível para venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte disponibilidade do produto e lojas participantes antes de comprar.

16

©CAPCOM CO., LTD. 2012, 2015 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas comerciais ou registradas da CAPCOM CO., LTD. Todas as outras marcas comerciais são de propriedade de seus respectivos titulares.

CAPCOM®