20 EASTER EGGS MAIS LOUCOS DOS GAMES

21 PERSONAGENS MAIS LEGAIS DE OVERWATCH

PREVIEW ESPECIAL

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD

E3: O QUE VEM POR AÍ...

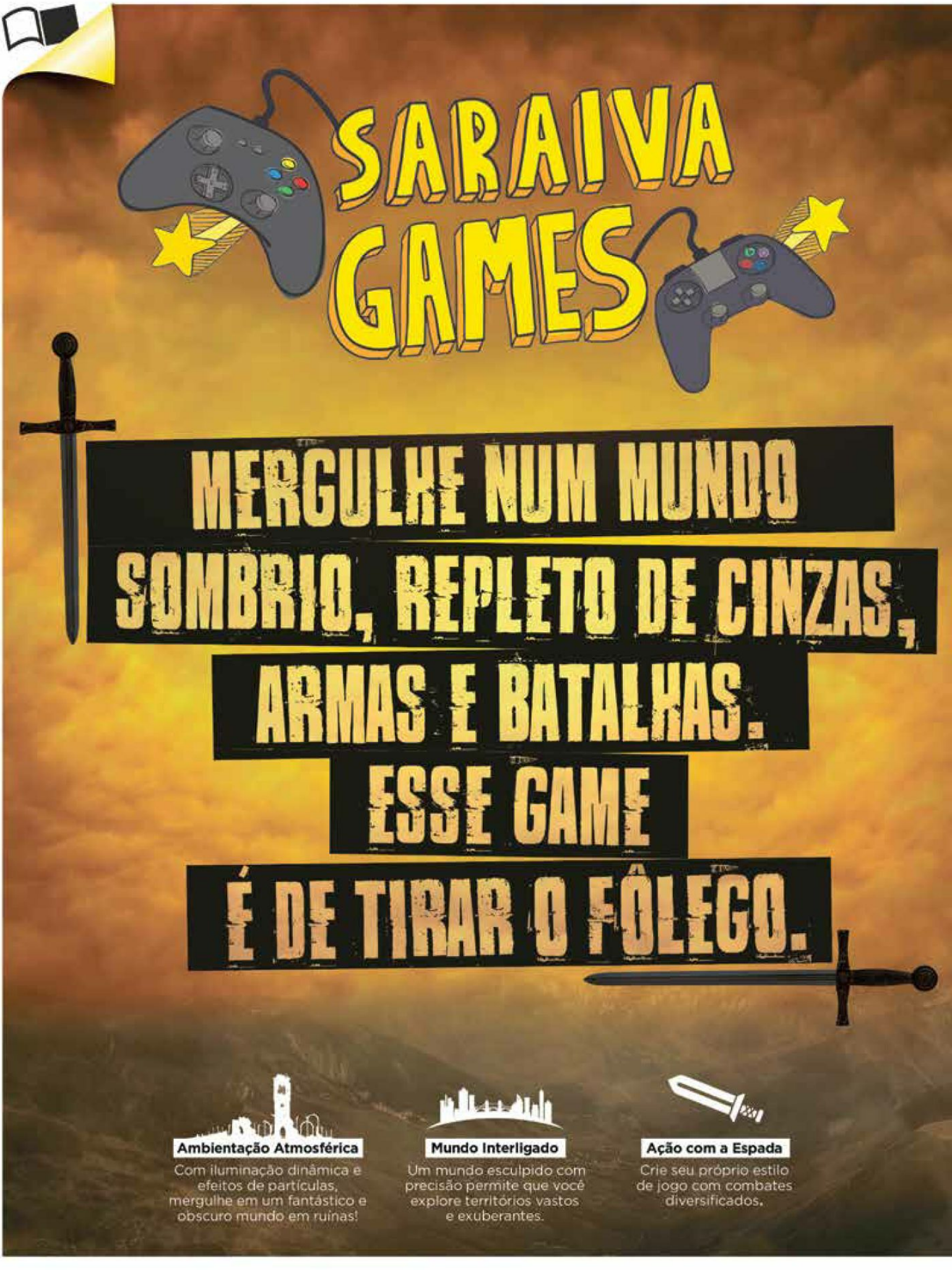
MICROSOFT, NINTENDO E SONY MOSTRAM AS GRANDES NOVIDADES PARA ESTE ANO

OS INCRÍVEIS JOGOS INDIES QUE TIRAM O SONO DAS FRANQUIAS GIGANTES

VERGONHA ALHEIA: 44 MAIORES FIASCOS HISTÓRICOS DE TODAS AS EDIÇÕES DA E3

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO: EVERSPACE • THE CLIMB • UNCHARTED 4 • DEUS EX: MANKIND DIVIDED • BATTLEFIELD 1 • TITANFALL 2 • LEGO STAR WARS • KING OF FIGHTERS XIV • POKÉMON GO • WARHAMMER 40,000: INQUISITOR • BIOSHOCK COLLECTION

CASE Tambor Nº 178 - R$ 14,90
ISSN 2175-2265
00173
9 772175 226004


SARAIVA GAMES
MERGULHE NUM MUNDO SOMBRIO, REPLETO DE CINZAS, ARMAS E BATALHAS. ESSE GAME É DE TIRAR O FÔLEGO.
Ambientação Atmosférica
Com iluminação dinâmica e efeitos de partículas, mergulhe em um fantástico e obscuro mundo em ruínas!
Mundo Interligado
Um mundo esculpido com precisão permite que você explore territórios vastos e exuberantes.
Ação com a Espada
Crie seu próprio estilo de jogo com combates diversificados.

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

saraiva.com.br/games

saraivaonline @saraiva @saraivaonline | Saraiva

Dark Souls™ III & © BANDAI NAMCO Entertainment Inc. / © 2011-2016 FromSoftware, Inc. 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.

EGW 173

EDITORIAL

Tá aí na nossa porta de novo, ó: chegou a vez de mais uma E3. A mais importante feira de games do mundo que acontece agora em junho na Califórnia é uma verdadeira bússola que mostra os caminhos para o mercado de jogos eletrônicos. E, como acontece todo ano, lá estamos nós outra vez embarcando com nossa equipe para Los Angeles, desta vez com cinco jornalistas que cobrirão o evento para as revistas **EGW** e Nintendo World, além do site gameworld.com.br.

Para abrir o caminho desta nossa verdadeira "Copa do Mundo" (para nós é tão importante quanto!), a edição deste mês tem um especial com uma bela prévia de tudo que vai acontecer na E3, incluindo nossos palpites e nossas apostas para o que Sony, Microsoft, Nintendo, indies e estúdios em geral vão apresentar como novidades. Mas como nem só de sucesso vive a E3, nesta edição elaboramos uma lista com os 44 maiores fiascos da feira desde sua criação, em meados dos anos 1990. São jogos que deram errado, hardwares que não venderam nada, apresentações desastrosas e todo tipo de "fail" que você possa imaginar.

Como o ano para nós só começa mesmo depois da E3, temos também muito mais para mostrar nesta edição. Há os previews completaços de *Titanfall 2*, *Battlefield 1*, *Pokémon GO*, *Deus Ex: Mankind Divided* e *Warhammer 40.000: Inquisitor – Martyr*, que se juntam a outras prévias legais, como *The Climb*, *Shattered Skies*, *Bioshock Collection*, *Everspace* (que testamos em primeira mão), *Champions of Anteria*, *Lawbreakers*, *I am Setsuna*, *Space Hulk: Deathwing* e o esperado *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice*.

Também temos nesta edição temos nada menos do que cinco mini-especiais que você não pode perder. O primeiro é sobre *Chernobyl VR*, que coloca você "de verdade" no cenário do maior desastre atômico da história; O segundo é com *Lego Star Wars: O Despertar da Força*, que leva para o mundo dos bonequinhos virtuais a saga de *Guerra nas Estrelas*; O terceiro é um Top 21 dos personagens mais letais do recém-lançado *Overwatch*; O quarto é um verdadeiro dossiê sobre *King of Fighters*; Por último, indicamos os 20 easter eggs mais legais que você vai encontrar nos games mais recentes (e outros não tão recentes assim). É só virar a página e começar!

Fernando Souza Filho

6 PRÉVIA DA E3

24 TITANFALL 2

26 DEUS EX

30 BATTLEFIELD 1

46 CHERNOBYL VR

50 LEGO STAR WARS

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.

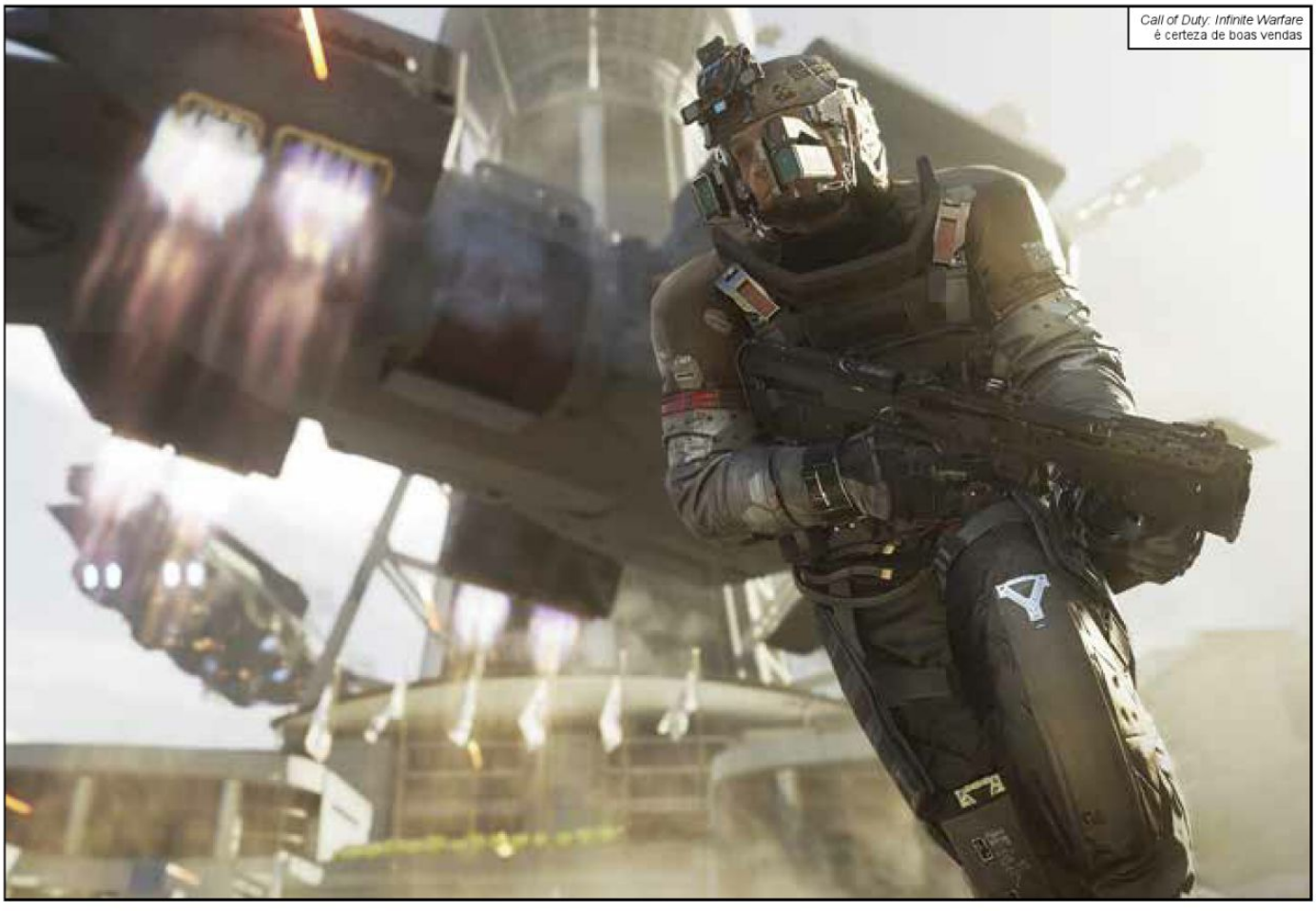
VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

NÓS VAMOS INVADIR SUA PRAIA!

Chegou a hora de mais uma E3. Várias empresas prometem tomar estratégias diferentes do costume e novas tecnologias animam entusiastas. Novidades são apresentadas. Novos games, novos hardwares, novas ideias e novos projetos que ainda nem saíram do papel. E lá estamos nós mais uma vez. Veja o que nos traz esta E3...

▸ *Hugo H. Pereira*

Call of Duty: Infinite Warfare: um dos destaques deste ano na E3



Call of Duty: Infinite Warfare é certeza de boas vendas

Todo primeiro semestre de cada ano é a mesma coisa para nós, que trabalhamos no mercado de games: contagem regressiva, esperando a chegada do meio de junho. A comunidade gamer fica atenta conforme os dias ficam cada vez mais próximos do maior evento de games do ano, a Eletronic Entertainament Expo, a nossa queridíssima E3. Na reta final, as maiores empresas ficam envoltas de rumores, alguns vazamentos aqui e ali, anúncios sobre o que está por vir... E então começa a época das especulações. Fazendo um apanhado entre o que sabemos e o que esperamos ver, organizamos aqui tudo o que você precisa ter em mente para tirar o máximo proveito dessa E3 2016 (e quem sabe bancar o vidente com os seus amigos). Enquanto você lê o resultado dessa longa pesquisa, nós já estamos carimbando os passaportes na Califórnia...

A E3 DA REALIDADE VIRTUAL

Em 2015, finalmente pudemos colocar as mãos nos primeiros examplares de realidade virtual voltados para jogos: entre Occulus Rift, PlayStation VR e o HoloLens da Microsoft, vários headsets fizeram estreia ano passado. Porém, para 2016, boa parte já está à venda (como o HTC Vive) ou está prestes a chegar no mercado. Com esses novos periféricos finalmente ao alcance dos consumidores, é bem provável vermos grandes e variados anúncios que tirem vantagem da tecnologia nas apresentações do primeiro dia.

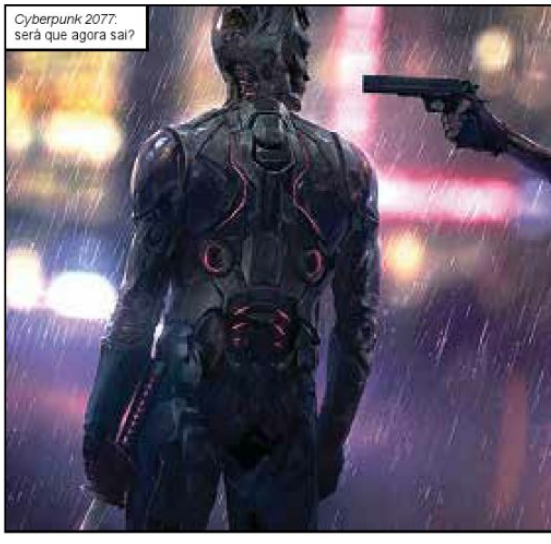
Mais do que isso, a acessibilidade dos sistemas de VR criou um grande segmento de desenvolvedores indies realizando projetos exclusivamente voltados para realidade virtual, enquanto as maiores empresas arriscam em miniprojetos aqui e acolá (como *Werewolfs Within*, da Ubisoft) ou incorporam a tecnologia em games que são sucesso garantido mesmo com a ausência da dela (como EA implementando PlayStation VR em *Star Wars Battlefront*).

UM SOUTH HALL VAZIO

A E3 é dividida entre dois grandes pavilhões, o West Hall, no qual se localizam as três grandes desenvolvedoras (Sony, Microsoft e Nintendo), e o South Hall, casa da maioria das empresas "third party". Neste ano, entretanto, o local pode ficar um pouco mais vazio que de costume, já que várias empresas têm decidido não comparecer por causa da crise eonômica.

A Disney anunciou que não vai mais produzir jogos internamente, então seria lógico que a Disney Interactive não estivesse presente. Activision/Blizzard também ficará de fora, o que faz sentido considerando que ela tem o seu próprio evento, Blizzcon. Wargaming, apesar de não muito expressiva, também não estará nesta edição. Mas a ausência mais sentida é certamente a da Electronic Arts.

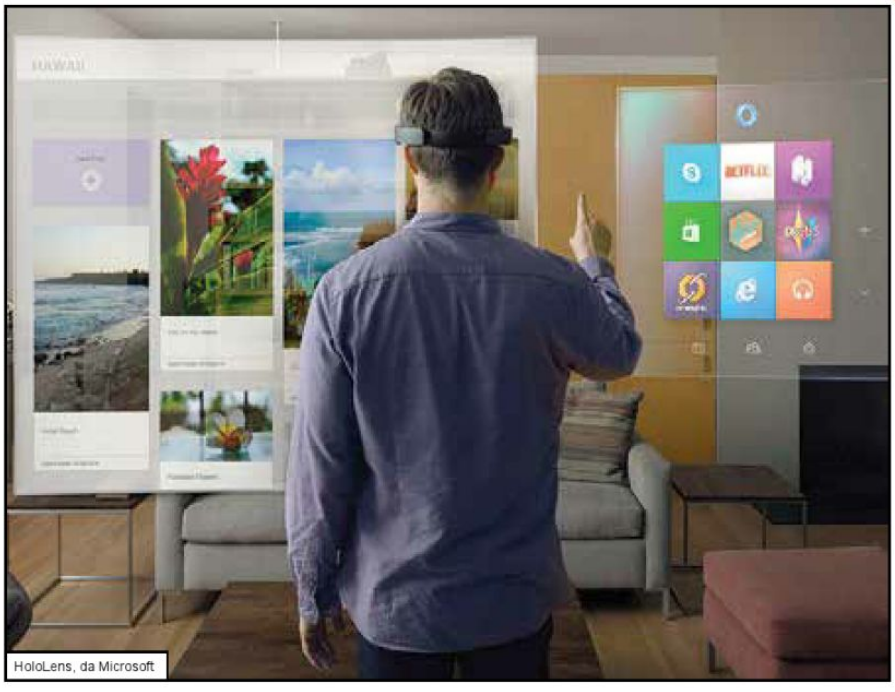
A EA estará fazendo um evento próprio, chamado EA Play, que é aberto ao público e acontece paralelamente à E3. Não se sabe se os títulos lá disponíveis



Cyberpunk 2077: será que agora sai?

também estarão nos estandes da Sony e da Microsoft no showfloor da E3, mas a EA está certamente apostando em algo novo. Até mesmo a conferência não ocorrerá na tradicional segunda-feira, e sim no domingo que a precede. As atrações confirmadas no EA Play são *Titanfall 2*, *Battlefield 1* e três jogos da EA Sports. Vale lembrar que a empresa também tem na sua manga *Mass Effect Andromeda* e um jogo (ainda não confirmado oficialmente) de *Star Wars*.

Mas enquanto umas desaparecem, outras dão as caras, como a Projeckt Red, de *Witcher III*. Um novo apcote de expandão do jogo acabou de ser lançado e eles avisaram que *Cyberpunk 2077* (que caminha para se tornar uma espécie de novo novo *The Last Guardian*) talvez nem esteja presente, então sua participação no evento despertou nossa curiosidade.



HoloLens, da Microsoft

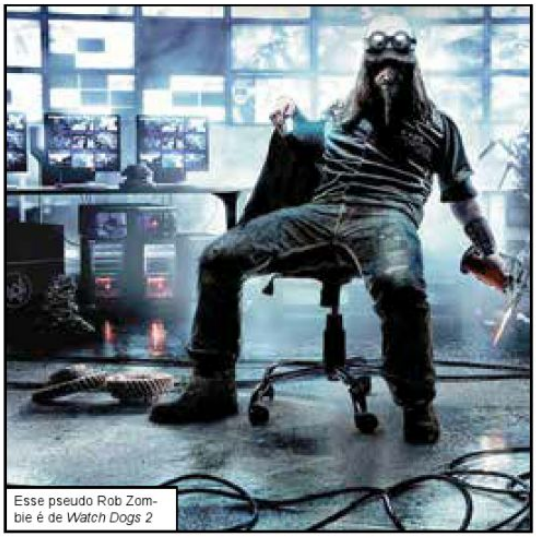
A acessibilidade dos sistemas de realidade virtual criou um grande segmento de desenvolvedores indies realizando projetos exclusivamente voltados para a tecnologia VR. E já tem coisa à venda no mercado!

THIRDS PARA FICAR DE OLHO

Por mais que todos os holofotes virem para Sony, Microsoft e Nintendo e seus respectivos anúncios, jogos e conferências, essa E3 promete muito em termos de suporte "third party".

Square Enix é o primeiro nome a vir à cabeça. Entre jogos anunciados há muito tempo e com lançamentos iminentes, a Square tem ao menos três títulos de peso: *Kingdom Hearts III*, *Final Fantasy XV* e *Final Fantasy VII Remake*. Adicione *Deus Ex: Mankind Divided* e mais informações dos próximos episódios do novo *Hitman*, além de qualquer surpresa que a companhia possa estar guardando.

Além do inevitável *Just Dance 2017* (ou talvez não tão inevitável assim, devido ao declínio das vendas), a Ubisoft tem bastante coisa em estoque para essa E3. A vantagem de ter diversos estúdios é poder produzir diversos projetos distintos. Ubisoft Montreal nos traz *For Honor*, enquanto a de San Francisco repete a dose de bom humor com *South Park: Fractured but Whole*. Ubisoft Reflection deve dar mais detalhes de *Ghost Recon: Wildlands* e vazamentos na internet indicam que *Watch Dogs 2* está em estágio avançado de produção e pode dar as caras como um dos maiores destaques. Será que seria pedir muito pra Ubisoft Montpelier nos agraciar com um novo *Rayman* também? Afinal, alguma coisa ela tem feito nestes últimos dois anos de silêncio.



Esse pseudo Rob Zombie é de *Watch Dogs 2*

A Capcom, além de ajudar o Nintendo 3DS a sobreviver com *Monster Hunter Generations* e *Ace Attorney: Spirit of Justice*, deve promover mais conteúdo relativo à *Street Fighter V*, seja com novas modalidades ou com personagens. Por mais que ver um jogo de *Mega Man* seja algo que muitos queiram, uma aposta mais garantida é a franquia de *Resident Evil*, cujo 7º jogo está em produção e promete voltar às origens da série, além de receber um remake de *Resident Evil 2*.

Por fim temos a Bethesda, que se consolidou no ano passado ao ter sua primeira conferência, repetindo o evento e trazendo nomes de peso. O aguardado *Dishonored 2* e *Battlecry* são presenças garantidas, mas ainda é possível que a empresa traga *Prey 2*, DLCs para o recém-lançado *Doom* e até mesmo uma sequência para *Wolfenstein*. Isso se eles não resolverem seguir a tradição de alternar lançamentos de *Fallout* e *Elder Scrolls* e revelar ao menos um teaser do 6º jogo da série, ou aproveitar para dar mais detalhes de *Elder Scroll Legends*, a resposta da empresa à *Hearthstone*, e que se encontra em beta fechado há cerca de um mês.

E a Sony? No ano passado, não houve quem não se surpreendesse com a apresentação da empresa. Gritos eufóricos

PlayStation VR, a grande apostavda Sony

Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games

e lágrimas de felicidade contagiavam a audiência, conforme diversas promessas eram realizadas e desejos garantidos. O retorno triunfal de *The Last Guardian*, o Kickstarter de *Shenmue 3* quebrando recordes de arrecadação e um remake HD de *Final Fantasy VII* são alguns poucos dos vários momentos que certamente entraram para a história da E3.

Entretanto, apesar de tantos anúncios bombásticos, a maioria ainda não foi lançada, ou até mesmo sequer mostrada, após o evento. Justamente por isso, iremos rever vários jogos da edição passada do evento. Enquanto 2015 focou nos anúncios em si, alguns trailers cinemáticos e muito hype, este ano certamente teremos versões mais "palpáveis" de anúncios anteriores, como *Kingdom Hearts III* e *Horizon: Zero Dawn*, focando na experiência de gameplay.

A SONY VEM AÍ COM VR

A Sony ainda pode surpreender muito graças a uma ou outra carta na manga. Talvez o próximo projeto da Naughty Dog, agora que o espetacular *Uncharted 4* já é um tremendo sucesso, ou o rumor de um novo *God of War*. Uma presença grande na conferência certamente será o PlayStation VR, o mais barato entre os headsets e também o mais fácil de operar. Garantir uma boa line-up de títulos para quando o acessório lançar em outubro é o último quesito necessário para que ele seja um sucesso. Entre grandes títulos ganhando experiências com realidade virtual exclusivamente no PS4, como *Star Wars Battlefront*, e jogos promissores, incluindo um novo *Psychonauts* e *Until Dawn*, prepare-se para uma boa parte da conferência ser dedicada ao Playstation VR.

Não podemos esquecer das desenvolvedoras "third parties", que ajudam a preencher o show. Espere por anúncios de parcerias para lançamentos adiantados e/ou exclusividade de DLCs para jogos multiplataforma como *Battlefield 1* ou *Call of Duty: Infinite Warfare*. Além disso, para agradar tanto fãs ocidentais quanto orientais, espere *Persona 5* dar as caras na apresentação.

Não podemos esquecer também de Rocksteady e Rockstar. A primeira, conhecida pela trilogia *Arkham* dos jogos do Batman, finalmente encerrou sua história e teria na E3 uma ótima chance de mostrar um novo projeto (rumores indicam algo relacionado a Esquadrão Suicida, Superman e até mesmo a Liga da Justiça). Já a segunda é conhecida pela franquia *GTA* e recentemente a Take-Two Interactive, empresa que a comanda, disse que poderíamos esperar por algum anúncio da Rockstar Games em breve. As maiores apostas indicam uma sequência de *Red Dead Redemption*.

Sendo assim, talvez a conferência da

E quanto ao nosso icônico Kratos? O que fazer quando já se eliminou todo o panteão da mitologia grega, bem como seus monstros, heróis e todos os tipos de criaturas? Simples: passe para a próxima mitologia!

Imagem do novo Kratos, que agora "mudou" de mitologia

Gears of War 4

Sony não tenha o mesmo impacto que a do ano anterior, mas certamente não será uma conferência vazia.

UM NOVO CONSOLE ATUAL

PS4K, PS4.5, PlayStation Neo... Chame-o como quiser, mas os rumores são tantos, que as chances de um anúncio oficial na E3 é grande — ainda mais agora que o Nintendo NX não estará presente, fazendo deste projeto o único console a ser anunciado nesta edição do evento.

O consenso é a capacidade de reproduzir imagens em 4K, mas rumores variam quanto à quão mais poderoso o videogame será em comparação ao PS4 regular. Com informações indicando o dobro de poder de processamento e 25% mais memória, Neo pode ser duas vezes mais poderoso que a versão atual do console.

Indícios mostram que a Sony tem sido clara sobre a importância de não deixar os proprietários do PlayStation 4 comum para trás, então somente a revelação do projeto poderá nos informar se o upgrade vai valer a pena.

Mas tem outras novidades também. Desde que *Crash Bandicoot* deu as caras em *Crash of Titans* e em *Mind Over Mutant*, fãs do marsupial na sua era PS One e PS2 sentem falta do personagem. O clamor por um jogo novo existe há anos, e aqui e ali surgem rumores e pequenas provocações sobre o futuro do mascote, sem nada definitivo. Nos últimos meses, entretanto, dentre a camisa Shawn Laden (presidente da Sony America) e o grande easter egg do personagem em *Uncharted 4*, rumores nunca foram tão fortes para termos novidade neste 20º aniversário do personagem.

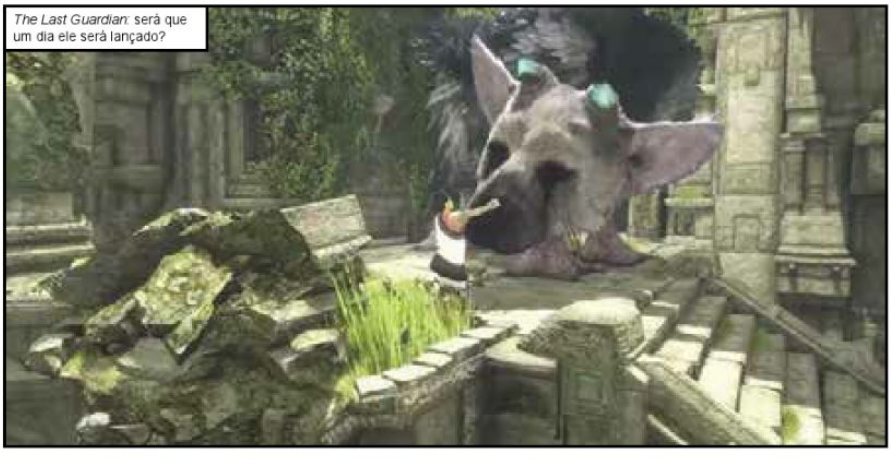
O presidente da Sony Europe comentou sobre terem ciência do carinho que os fãs têm por *Crash*, mas que "não têm nada a anunciar no momento" — o que pode ser verdade, ou apenas estarem guardando o anúncio para a E3. Adam Boyes, VP de relações de publishers e desenvolvedores da Sony, reiterou que Activision ainda é detentora dos direitos do personagem. Mas se a Sony foi capaz de fazer uma parceria com a Marvel para levar o Homem-Aranha à Guerra Civil, por que descreditar da possibilidade de fazer uma com a Activision para sua conferência da E3 2016?

E quanto ao nosso icônico Kratos? O que fazer quando já se eliminou todo o panteão da mitologia grega, bem como seus monstros, heróis e criaturas? Simples: passe para a próxima mitologia! Não bastasse a acidental confirmação de Cory Barlog que Sony Santa Monica estava desenvolvendo um novo jogo da franquia, na PSX de 2014, neste ano vazaram artes conceituais produzidas em 2015 para um jogo da série.

As artes mostravam Kratos — ou um personagem semelhante, porém, mais barbudo e com um machado — visitando Alfheim e Vanaheimr, dois dos nove mundos da mitologia nórdica. Com a ponte arco-íris Bifrost parecendo servir de conector entre as áreas ou mundos, a nova mitologia, em continuidade ou não com os jogos anteriores, certamente abrirá um novo leque de possibilidades e tem altas chances de pintar como um dos principais destaques da Sony nessa E3.

NINTENDO NÃO É SÓ MARIO

Os primeiros quatro meses do ano foram repletos de rumores sobre o NX, a futura plataforma dedicada aos games da Nintendo. Falou-se de tudo, desde como o sistema funcionaria — a maioria indicando


The Last Guardian: será que um dia ele será lançado?

E o que acontecerá com *Zelda*? O próximo título da série de aventura da Nintendo finalmente será jogável, mas será a única coisa jogável no estande da empresa

Primeira artwork divulgada do novo *Zelda*. Ao lado, o esperadíssimo *Mighty Nº 9*, o sucessor espiritual de *Mega Man*

um híbrido entre portátil e console — até títulos que já estariam em desenvolvimento, além de ports de Wii U ou até mesmo especificações técnicas. A maioria dos gamers esperavam um anúncio oficial na E3 2016 para colocar um fim nos rumores. Não vai rolar.

Para a surpresa de todos, na reunião anual com os investidores para o fim do ano fiscal de 2015, Tatsumi Kimishima, o presidente da empresa, revelou que o console só seria lançado em maio de 2017 e não estaria presente nesta edição da E3. E mais: *Zelda*, que já está sendo desenvolvido há um bom tempo, também foi adiado para a mesma data e também ganhará uma versão para NX.

A maior bomba, entretanto, foi o fato de que neste ano a Big N dedicaria seu booth inteiramente para exibir o próximo *Zelda*. Nem mesmo o tradicional Nintendo Digital Event, para anunciar novos jogos, irá acontecer, pois foi trocado por um live-stream de 6 horas com os funcionários da Treehouse experimentando e comentando o jogo.

Por mais que esta seja a E3 menos diversificada da Nintendo, vindo diretamente de uma E3 ano passado que não apelou muito aos seus fãs, isso não significa más notícias e muito menos que *Zelda* será o único jogo para as plataformas da empresa que estará no showfloor. Além dos possíveis indies que tirarão proveito da boa parceria que a gigante japonesa vem oferecendo, algumas "third parties" trarão títulos de peso.

A Capcom — que possui *Monster Hunters Generations*, a versão ocidental de *Monster Hunter X*, e *Ace Attorney: Spirit of Justice*, o sexto jogo do advogado de defesa, ambos a caminho do 3DS — tem boas chances de apresentar tpítulos jogáveis no showfloor. *Generations* foca em diferentes estilos de combate para caçar as gigantescas criaturas, enquanto *Spirit of Justice* traz Maya Fey de volta ao elenco e incorpora o sobrenatural aos julgamentos.

Square Enix também tem diversos títulos para o portátil, como os remakes de *Dragon Quest VII*, *VIII* e *IX*, há algum tempo lançados no Oriente mas que ainda esperam por um lançamento ocidental, garantido para este ano.

O Wii U, infelizmente, é que acaba ficando meio na seca. Com a Nintendo focando os esforços internos para garantir uma boa line-up pro lançamento do NX, só temos *Paper Mario: Color Splash*, o *Zelda* adiado e alguns jogos que chegam em pouco tempo, como *Lego Star Wars: The Force Awakens*, *Tokyo Mirage Sessions #FE* e *Mario & Sonic at the Rio 2016 Olympic Games*. O próximo ano do console parece por enquanto bem vazio.

Para acalentar os corações dos fãs, vale lembrar os diversos sucessores espirituais, frutos de Kickstarter, que estão para chegar e podem dar as caras na area indie da feira, como *Yooka-Laylee* (do time de *Banjo-Kazooie*), *Bloodstained* (do responsável por *Castlevania*) e quem sabe até *Mighty N° 9* ainda dê as caras, devido aos seus constantes atrasos.

SÓ ZELDA É SUFICIENTE?

O próximo título da série de aventura da Nintendo finalmente será jogável, mas será a única coisa jogável no estande da empresa. Enquanto algumas pessoas dizem que isso se dá pelo fato da Big N não ter mais o que mostrar, vale perguntar: será que não é porque um novo *Zelda* poderia preencher um estande inteiro?

Inovação e quebra de paradigmas vêm sendo palavras constantemente usadas por Eiji Aonuma para descrever o vindouro game. Uma das comparações feitas pelo criador de Link foi "ir de uma comida japonesa para uma ocidental", o que levou a várias especulações um pouco mais literais de que o game estaria utilizando conceitos populares no Ocidente para se reinventar, como o já demonstrado gigantesco mapa do mundo aberto.

Adicione o fato que é o aniversário de 30 anos da franquia, o que quase imediatamente garante uma nova linha de amiibo

em comemoração do fato e do jogo, e teremos conteúdos especiais para serem explorados (além do já disponível Wolf Link amiibo, que também se comunicará com o jogo). Isso aliado às afirmações de que ele será tão inovador para a franquia quanto *Ocarina of Time*, no Nintendo 64, só nos deixa mais animados e curiosos.

Por outro lado, tem o NX. Por mais que o anúncio do console não vá ser feito na E3 como muitos esperavam, Kimishima vem pouco a pouco falando mais sobre o sistema e reitera afirmações da época de Iwata. Além de evitar chamar NX de "console" ou "portátil", utilizando no seu lugar "sistema/plataforma dedicada a jogos", Tatsumi também insiste em dizer que "NX não será um sucessor direto do Wii U ou do 3DS, e sim uma forma inteiramente nova de jogar", colaborando para fortalecer os rumores de um sistema híbrido.

Patentes de um sistema que não lê discos e a fabricante de cartuchos de 3DS com a qual Nintendo é afiliada afirmando a espera em um aumento na produção de chips para cartuchos de jogos mexem ainda mais com as expectativas dos fãs.

Além disso, vale lembrar que o próximo *Zelda* não só será um título de Wii U como também é um aparente título de lançamento do NX, sendo assim, embora o sistema não esteja presente na feira, talvez a versão de Wii U seja capaz de nos dar algumas dicas sobre o quê está por vir...

EXPECTATIVAS DA MICROSOFT

Após duas E3 consistentes, não necessariamente brilhantes, mas também sem ser péssimas, a Microsoft chega à edição 2016 do evento novamente com expectativas mistas. Após *Halo 5* ser um sucesso de crítica, mas ser o jogo da franquia com as vendas mais baixas, o cenário não parece otimista para quem espera ver *Halo 6*, apesar de ainda ser uma possibilidade.

Já a Rare felizmente se distanciou de projetos envolvendo o Kinect (alguém ainda se lembra dele?), mas não para realizar o *Banjo* ou o *Conker* que tanto esperávamos, e sim *Sea of Thieves*, um jogo multiplayer de piratas, que, por mais bonito que fosse, pareceu um tanto deslocado. Quem sabe 2016 seja o ano em que o projeto, agora com mais forma, irá nos impressionar e esbanjar aquela mágica que a Rare possuía.

Uma presença garantida é *Gears of Wars 4*, para aumentar o hype em torno da franquia. Com o lançamento próximo (agora em outubro), é bem provável que a Microsoft exiba um trailer com diversos momentos da campanha e uma demonstração ao vivo de alguma batalha intensa que mostre o potencial do jogo. Se mantiver o padrão dos últimos anos em rlação ao jogo, não tem como errar.

As principais apostas que devem animar o povo gamer, entretanto, são *ReCore* e *Scalebound*. Contanto que os atrasos de *Mighty N° 9* não tenham afetado a performance de Inafune, o sentimental trailer de *ReCore* tem o potencial de se tornar algo incrível nas mãos de parte da equipe responsável por *Metroid Prime*. Com adoráveis robôs se justapondo a um cenário desolado e pós-apocalíptico, será interessante ver gameplay do jogo, em vez de somente uma gélida animação pré-renderizada.

O mesmo serve para *Scalebound*, que segundo um vídeo de jogabilidade pré-alfa, parece ser a versão da Platinum Studios de uma interessante mistura de *Dark Souls* com *Monster Hunter*. Ver uma versão mais polida do jogo, um embate épico e um trailer bem editado podem deixar pessoas bem animadas por esta nova IP.

A HORA DA REALIDADE AUMENTADA

Enquanto a maior parte do mercado de games vem focando em Realidade Virtual (VR), a Microsoft parece apostar mais em Realidade Aumentada. HoloLens, o headset da empresa, projeta hologramas no seu campo de visão baseado no que está ao seu redor. Isso abre um campo enorme tanto para games quanto para aplicações do dia a dia das pessoas.

A tecnologia foi demonstrada na E3 2015 com uma demo de *Minecraft*, mas considerando que pessoas interessadas podem adquirir uma versão de desenvolvedor do headset, é provável que a empresa dedique uma porção do show pro acessório.

Explorar a conectividade com o Xbox One e mais títulos com crossplay assimétrico, como o *Minecraft* demonstrado, são as opções mais plausíveis. Vale lembrar que o mercado que a Microsoft está tentando abarcar com HoloLens é muito maior que simplesmente o de jogos, lidando também com designers, médicos, educadores e muito mais, essencialmente tentando conseguir o que o Google Glass não conseguiu.

Mas assim como o Xbox One teve um começo vacilante devido ao seu branding de "plataforma de entretenimento" e, vez de simplesmente "plataforma de videogame", HoloLens pode sofrer lá na frente com os jogos por tentar capitalizar tantos mercados de uma única vez.

Independente de tudo isso, é lógico que durante a E3 nosso site gameworld.com.br terá cobertura 24h do evento, com uma equipe de cinco jornalistas cobrindo tudo para você. E, obviamente, na próxima **EGW** você terá uma análise completa de tudo que colou, com bastidores, entrevistas, hands-on e curiosidades.

UM NOVO RED DEAD REDEMPTION, ENFIM!

Quando a gente lê que a Take-Two Interactive está com trabalhando secretamente com a Rockstar em novos projetos, imediatamente bate aquela excitação quase insuportável para saber se enfim teremos um *Red Dead Redemption 2*. E parece que dessa vez a coisa vai acontecer mesmo, pois rumores dão conta de que o novo título é uma "prequel" do único jogo lançado até agora, seis anos atrás. Estou só esperando a confirmação para fazer um escarcéu tão grande quanto o do nosso redator Bruno Rubio em plena E3 2015, quando foi revelado o tão esperado projeto de *Shenmue 3*.

> Fernando Souza Filho

44 GRANDES FIASCOS DE E3

Luiz Silva

Apesar de sua importância, a E3 não é feita só de sucessos. Muitos fiascos e inúmeras ações descambaram para um "fail" constrangedor. Confira esse nosso big listão com os grandes fiascos da E3 ao longo dos anos do evento

Electronic Entertainment Expo. Se você está lendo este artigo não precisamos explicar a loucura que essa sigla significa e quais os motivos de sempre estarmos ansiosos quando esta feira se aproxima. Infelizmente, nem tudo são flores quando se fala da E3: desde a primeira edição, em 1995, sempre houve decepções maiores que do que *Batman vs. Superman*. Existe uma regra universal chamada "expectativa vs. realidade" e, infelizmente, em muitos casos as expectativas são muito maiores do que a realidade.

Com isso em mente, elaboramos um listão das maiores decepções que tivemos durante as últimas edições da E3. Alguns dos jogos desta lista sequer foram lançados, mas é justamente este o motivo de estarem aqui; Outros tantos foram lançados e se mostraram bons jogos, mas com vendas muito abaixo do esperado; E por fim, tem aqueles produtos que não vingaram, seja pela baixa qualidade ou pelo desinteresse do público.

1. ASSASSIN'S CREED UNITY (2014)

Uma das franquias mais adoradas da geração anterior sempre manteve um nível de qualidade aceitável, mas parece que *Unity* é a ovelha negra da família *Assassin's Creed*. O jogo não chega a ser totalmente ruim, mas todas as promessas que a produtora fez durante a E3 2014 parecem ter sido em vão: bugs e glitches em excesso, quedas de frame rate, modo multiplayer com dezenas de problemas... A lista é grande.

Até mesmo o valor de mercado da Ubisoft sofreu queda de 12% após o lançamento catastrófico de *Unity*. O prejuízo foi tanto para a marca que nem mesmo o lançamento de *Syndicate* conseguiu ofuscar a mancha que *Unity* foi e talvez seja exatamente por isso que a Ubisoft sequer fala sobre a fraqnuia, que não terá nenhum jogo neste ano.

2. FABLE LEGENDS (2013)

Outrora, uma das franquias exclusivas mais fortes da Microsoft, *Fable* encontrou seu final derradeiro com o fechamento do estúdio Lionhead. *Fable Legends* se passaria em Albion e traria muitos dos elementos que tornaram a franquia famosa, porém com foco no multiplayer cooperativo online, com um dos jogadores tomando o papel de antagonista. O game foi apresentado em 2013 e passou por vários problemas durante o desenvolvimento, sendo adiado várias vezes, com várias reclamações dos jogadores que testaram a versão beta.

Ainda assim, *Fable Legends* era um dos títulos mais aguardados da Microsoft para a temporada 2016 e os produtores tinham planos de manter o suporte online por 10 anos a partir do lançamento. O cancelamento de *Fable Legends* deveu-se unicamente pelo fechamento do estúdio e as possibilidades de outro estúdio finalizá-lo são nulas e não overemos mais na E3.

3. PROJECT SPARK (2014)

Outro projeto bastante ambicioso do Xbox One que foi cancelado subitamente foi *Project Spark*, uma plataforma que permitiria que os jogadores desenvolvessem seus próprios games. Ao contrário de *Fable Legends*, *Project Spark* foi muito bem recebido pelos jogadores, sendo considerado um sucessor espiritual do antigo *Kodu Game Lab*, também da Microsoft.

O produto final chegou ao mercado em outubro de 2014, mas não alcançou a popularidade desejada, de modo que a Microsoft até mesmo mudou o modelo de negócios para free to play. Quem possui o game ainda pode jogá-lo, mas não há mais suporte online e todo o conteúdo salvo na nuvem deixará de ser acessível a partir do próximo dia 12 de agosto. Em comunicado, a Microsoft disse que o cancelamento visa recuperar parte do investimento feito com o projeto. Uma triste decisão que muitos jogadores lamentam até hoje.

4. PHANTOM DUST (2014)

Esse não é um título muito conhecido, mas é muito respeitado pela comunidade gamer. Lançado para o primeiro Xbox em 2004 através do diretor Yukio Futatsugi (*Panzer Dragoon*), o título se tornou um verdadeiro produto cult graças às mecânicas divertidas que misturavam ação e estratégia. Durante a E3 2014, a Microsoft anunciou um remake para o Xbox One, mantendo os elementos que fizeram o game tão adorado. A nova versão ficaria a cargo do estúdio Darkside, porém, as conversações com a Microsoft foram encerradas após divergências entre as empresas.

A ruptura com a Microsoft ocasionou o fechamento do Darkside e o remake foi pra geladeira. De acordo com Phil Spencer, a companhia americana ainda deseja lançar uma nova versão do jogo e estaria atrás de um estúdio para levar a ideia adiante. Seja como for, não espere por novidades sobre *Phantom Dust* nesta E3. E nem nunca.

5. DAWNGATE (2014)

Quando o gênero MOBA começou a explodir de popularidade em meados de 2013, a Electronic Arts tinha planos para lançar seu próprio jogo pra rivalizar com *League of Legends*. O desenvolvimento iniciou em 2013 e tudo parecia correr bem com a abertura da versão beta em maio de 2014.

Entretanto, a publisher decidiu cancelar *Dawngate* em novembro daquele ano, sob alegação que o beta não estava seguindo a direção almejada. O cancelamento de *Dawngate* foi bastante sentido pela comunidade, pois o jogo era visto como um concorrente de peso para *Dota 2* e para *League of Legends*.

6. SHAPE UP (2014)

Um dos primeiros títulos desenvolvidos para o Kinect do Xbox One foi *Shape Up*, da Ubisoft, lançado em 2014. O game possui variadas orientações de exercícios físicos e as vendas não são consideradas exatamente um fracasso. O que habilita *Shape Up* para nossa lista de decepções são as críticas negativas que o título colecionou. Alguns dos problemas mais notáveis foi o nível de dificuldade exageradamente alto, falta de conteúdo, falta de variedade nos exercícios, foco exagerado na velocidade e a ausência de atualizações pós-lançamento. Se você for um iniciante em exercícios físicos, *Shape Up* é difícil demais; Se você for um atleta experiente, não vai precisar deste game.

7. LET IT DIE (2013)

Lily Bergamo foi revelado primeiramente no ano de 2013 e tinha data prevista de lançamento para o final de 2015. O projeto é do gênero hack'n slash com muitos elementos online e é o primeiro jogo do desenvolvedor Suda 51 visando o PS4. Infelizmente para os fãs de Suda 51, o projeto sofreu adiamento para 2016 e mudou o título para *Let it Die*. A boa notícia é que a Grasshoper uniu-se à GungHo Online para lançar o título. A expectativa é ver o game jogável na E3 2016 e que não ocorram mais atrasos. Ainda assim, fontes próximas a Suda 51 teriam afirmado que os atrasos não seriam para polir o game, mas por causa de problemas técnicos.

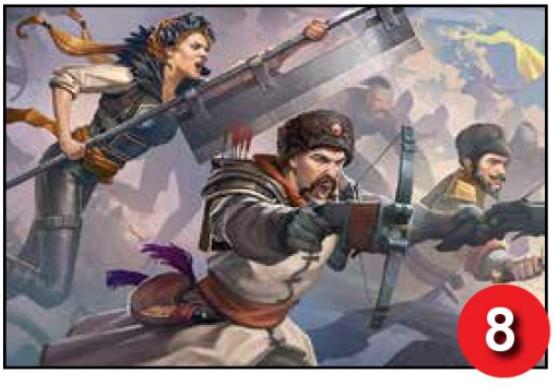
8. BATTLECRY (2015)

Sempre que a Bethesda revela algum jogo, a comunidade fica bastante ansiosa por mais detalhes, porém, isso não ocorreu quando *Battlecry* surgiu na E3 2015. O título tem foco online com combates entre jogadores guiando soldados modificados sob uma perspectiva em terceira pessoa. Ainda que seja bem intencionado, o projeto parecia uma reciclagem de ideias e mecânicas de outros jogos, de modo que ninguém deu bola pra ele.

A Bethesda percebeu o vacilo e decidiu blindar o jogo por algum tempo. Durante aquela mesma edição da E3, a empresa anunciou que o beta estaria aberto horas após a apresentação, contudo isso jamais ocorreu. Desde então, não tivemos mais notícias de *Battlecry*. O projeto não foi cancelado, mas as suspeitas sejam de que ele será refeito do zero.

9. BATTLEFIELD 4: HARDLINE (2015)

A EA decidiu mudar o foco de combates bélicos para operações policiais no último *Battlefield*, mas a comunidade ficou desconfiada, com toda a razão. Assim que *Hardline* chegou às lojas, a internet pipo-



cou com críticas severas ao enredo, ao gameplay e às funcionalidades online.

Hardline teve vendas baixas, com críticas muito ruins : é o *Battlefield* mais mal avaliado de todos os tempos. Recentemente, a EA anunciou *Battlefield 1*, retomando as origens militares da série, o que agradou a comunidade e fez muita gente esquecer *Hardline*.

10. BEYOND EYES (2015)

Quando *Beyond Eyes* foi anunciado, todos imaginaram uma experiência de tirar o fôlego à altura de jogos indie como *Journey* ou *Brothers: A Tale of Two Sons*. Mas não foi bem isso que vimos. *Beyond Eyes* tenta criar uma atmosfera cativante ao fazer o jogador controlar uma garota cega de 10 anos enquanto descobre o mundo, mas na prática ele não conseguiu empolgar ninguém quando foi lançado. O resultado foram críticas e vendas muito baixas.

11. ENKI (2015)

Outro fiasco comercial e de críticas que parecia bastante promissor durante a E3 2015 foi *Enki*, um título de terror psicológico em primeira pessoa que coloca o jogador em uma fuga contra um perigoso serial killer. A ideia parecia boa e o título prometia ser um dos mais assustadores para o Xbox One, porém não foi o que aconteceu.

A maioria dos críticos e jogadores consideraram o game bastante repetitivo, com excesso de jump scares. Para piorar a situação, ele ficou com uma avaliação geral no site Metacritic de apenas 43/100, o que espantou muitos jogadores mais antenados. Se você não ouviu falar deste título, não se preocupe: parece que os responsáveis tentaram escondê-lo da comunidade após o desastroso lançamento.

12. KINGDOM HEARTS III (2013)

Assim que a Square Enix lançou *Kingdom Hearts II: Final Mix*, Tetsuya Nomura entrou em contato com a Disney para garantir uma sequência do amado RPG de ação. Durante esse período, a equipe de Nomura esteve muito mais ocupada com a produção de *Final Fantasy XV*, impossibilitando o lançamento do game para a geração passada. Os anos correram até que a Square anunciou *Kingdom Hearts III* para PS4 e Xbox One durante a E3 2013.

De lá pra cá, poucos detalhes foram divulgados e a publisher continuou empenhada no novo *Final Fantasy*. O novo capítulo da saga de Sora ainda vai acontecer, mas o histórico da Square nesse tipo de situação nos leva a crer que o lançamento pode demorar alguns anos.

13. THE LAST GUARDIAN (2011)

Um dos jogos mais aguardados de todos os tempos é também um dos mais demorados para ficar pronto. *The Last Guardian* foi revelado em 2011 para o PS3, porém, ocorreram atrasos diversos, dificuldade de trabalhar com o hardware do console e a saída de Fumito Ueda da Sony. Eis que durante a E3 2015 a Sony reintroduziu o game prometendo um lançamento para 2016. Infelizmente para a Sony, parece que a ansiedade da comunidade pelo título está bem morna.

Ainda assim, Ueda está envolvido no projeto, o que pode indicar que a qualidade estará nas alturas e pode despertar novamente o interesse dos jogadores.

14. METROID PRIME FEDERATION FORCE (2015)

Poucos jogos foram recebidos tão negativamente pela comunidade como *Federation Force*. Horas após a revelação do game durante a E3 2015, a comunidade de jogadores criou uma petição pedindo o cancelamento do game. Sim, isso mesmo que você leu! A petição alcançou 7.500 assinaturas em apenas 24 horas, número apenas menor que a quantidade de dislikes que o trailer do jogo recebeu no YouTube: 83 mil.

Os motivos de toda essa ira se devem ao estilo mais infantil dos personagens, o foco no multiplayer e ao aparente sumiço de Samus Aran. Tantas críticas fizeram com que o estúdio Next Level Games revisse o projeto, incluindo uma campanha principal e confirmando a participação de Samus no game. Ainda assim, ninguém parece feliz com *Federation Force*.

15. NINTENDO DEIXA A E3 (2011)

A E3 é o evento de games mais divulgado em todo o mundo, atraindo atenção da imprensa de todos os locais do mundo. Não é difícil imaginar que o aluguel de um estande custe alguns milhares de dólares. Foi exatamente por isso que a Nintendo parou de participar do evento, tal como a Konami também fez recentemente.

No final das contas não faz muita diferença para o calendário de jogos da Big N, porém, a E3 parece incompleta desde que a empresa desistiu da feira em 2011. O

ponto mais crítico é que a empresa parece não ter qualquer interesse em voltar a participar ativamente da feira.

16. PROJECT TITAN (2007)

Titan era um projeto da Blizzard iniciado em 2007 descrito como um MMO revolucionário. Pouco se sabe como seria o game exatamente, mas sabe-se que a empresa tinha intenção de criar algo sem qualquer ligação com *World of Warcraft*. *Titan* não foi o primeiro jogo da Blizzard a ser cancelado repentinamente: acostumada a longos ciclos de desenvolvimento, a companhia já acabou com projetos muito esperados como *StarCraft: Ghost* e *Warcraft Adventures: Lord of the Clans*.

17. REALIDADE VIRTUAL (2013)

Todos sabem que os óculos de realidade virtual como Morpheus, Oculus Rift e Hololens são o futuro dos jogos eletrônicos. São mesmo? A tecnologia ainda não pegou da maneira que imaginávamos. O Oculus Rift, por exemplo, foi lançado oficialmente em março deste ano, porém, ainda há poucos jogos de peso desenvolvidos com o acessório em mente; O Morpheus (PlayStation VR) e o Hololens sequer foram lançados para o consumidor final.

E mesmo após o lançamento desses produtos, dificilmente eles irão se popularizar rapidamente devido ao preço restritivo: o Rift chegou custando US$ 600 (mais ou menos R$ 2.200,00), o Hololens está com preço sugerido de US$ 3 mil (R$ 11 mil) e o Morpheus chega ao mercado cotado a US$ 400 (R$ 1.500,00). Ou seja, todos estão com preços bastante altos para um acessório, mesmo para o padrão dos jogadores norte-americanos.

18. SONIC (2006)

O que aconteceu você já sabe: *Sonic the Hedgehog* é um dos maiores fiascos comerciais da Sega e um dos piores jogos da geração passada. Porém, as expectativas para o projeto eram das mais altas quando o título fez sua estreia na E3 2005, com muitos veículos considerando game como um "sucessor espiritual" de *Sonic Adventure*, do Dreamcast. O que deu errado aqui foi que a Sega dividiu o time de desenvolvimento em dois, de modo que uma parte trabalharia no recém-anunciado *Sonic and the Secret Rings*, para Wii.

Assim, o Sonic Team travou uma verdadeira batalha contra o deadline do jogo, podendo contar com metade de sua força de trabalho. Para piorar a situação, a Sega ignorou completamente os alertas da equipe de QA ("controle de qualidade", em inglês) apenas para não perder a data de lançamento planejada. O resultado foi um game com jogabilidade péssima, bugs horríveis e várias telas irritantes de carregamento.

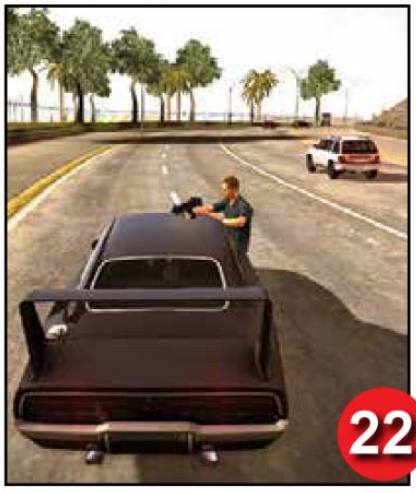
19. CALL OF DUTY: BLACK OPS – DECLASSIFIED (2012)

Call of Duty tem fama de ser o melhor jogo de tiro em primeira pessoa da atualidade, com orçamentos milionários e vendas estratosféricas a cada nova versão. Porém, nem mesmo a popularidade conseguiu salvar *Declassified* das críticas pesadas. O jogo é destinado ao PS Vita e entre as principais queixas estão os controles ruins, bugs constantes e a ridícula duração da campanha principal (cerca de uma hora). Estranhamente, *Declassified* é um dos títulos mais vendidos do portátil da Sony, graças ao peso da série, é claro.

20. RIDGE RACER (2006)

O jogo de corrida da Namco foi um ícone na E3 2006 graças ao mítico "Riiiiiiiiiidge Racerrrrrr!" de Kaz Hirai na conferência da Sony. Mas essa "aparição" não foi a mais surpreendente do jogo da Namco Bandai no evento. Durante a E3 2011, a empresa chegou cheia de pompa para mostrar seu game de corrida, prometendo que ele estaria disponível no PS Vita. Entretanto, o lançamento foi dos mais decepcionantes já vistos.

Considerado um dos piores jogos da história, *Ridge Racer* pecou por oferecer apenas três pistas e cinco carros, além de física e controles bagunçados e baixa sensação de velocidade. A pequena quantidade de conteúdo era uma desculpa para incentivar os jogadores a comprar conteúdos através de DLC, aumentando ainda mais o fiasco.



21. STAR TREK (2013)

O jogo de *Jornada nas Estrelas* entra na categoria dos jogos colocados no mercado às pressas para acompanhar o lançamento de um filme, ou seja, os cuidados foram mínimos para garantir uma qualidade decente. A produtora apostou em um game de tiro em primeira pessoa com gráficos medianos, combate repetitivo bugs excessivos e inteligência artificial nula. A receptividade foi tão ruim que ultimamente não se fala mais em nenhum jogo de *Star Trek* para nenhuma plataforma. Traumatizou!

22. FAST AND FURIOUS (2013)

Produzido para caçar níqueis de fãs de cinema e jogadores desavisados, *Fast and Furious* chegou com status de concorrente para *Need for Speed*, porém, o que se viu foi um título com física descabida, controles que não respondem, pistas repetitivas e um trabalho de dublagem sofrível. Nem mesmo o modo multiplayer conseguiu agradar o público.

23. FABLE (2004)

Um dos problemas da E3 é justamente o buraco que fica entre expectativa e realidade. *Fable* não é um jogo ruim, muito pelo contrário, mas está nesta lista muito por causa da expectativa que Peter Molyneux colocou no projeto meses antes do lançamento. De acordo com o produtor, *Fable* seria o melhor jogo de todos os tempos e um divisor de águas na indústria. O que se viu foi um bom game com sistema de combate simples, trama pouco empolgante e excesso de humor juvenil.

Os méritos ficaram por conta dos gráficos e das missões variadas, além do sistema de personalização e upgrade de personagens. Mas *Fable* ficou nisso: um bom game, muito longe de ser o que Molyneux prometeu.

24. RIDE TO HELL: RETRIBUTION (2012)

Esse jogo prometia ser uma espécie de *GTA* ambientado nos anos 1960, com o jogador integrando uma gangue de motoqueiros barra-pesada e muitas referências à geração hippie da época. Durante seu desenvolvimento, os produtores deixavam claro que o produto final seria superior, mas as coisas não saíram como esperado.

Jogabilidade, bugs, câmera, enredo, gráficos e dublagem são as partes menos condenáveis do jogo. A pior mesmo foi o machismo sexista infantil do jogo: há uma cena em que você salva uma mulher e logo em seguida ela agradece ao protagonista fazendo sexo com ele, mesmo com o adversário esvaindo-se em sangue no chão. O título foi considerado um dos piores jogos já lançados para a sétima geração de videogames, eliminando qualquer chance de uma sequência no futuro.

25. ALIEN COLONIAL MARINES (2013)

Outro jogo decepcionante da Gearbox para a geração passada, mesmo tendo sido um dos principais lançamentos da Sega. Nos vídeos e demonstrações pré-E3, eram mostrados gráficos extremamente detalhados e um ambiente de puro horror. De acordo com os responsáveis, *Colonial Marines* seria passado no mesmo universo dos filmes, explicando alguns pormenores da ação em detalhes.

Mas o que se viu foi um enredo sem coesão, gráficos ruins, bugs, queda de frames constante e um modo multiplayer sem empolgação alguma. Posteriormente, a Sega processou a Gearbox por causa do game, alegando que os produtores desviaram verba do jogo para beneficiar o ótimo *Borderlands*.

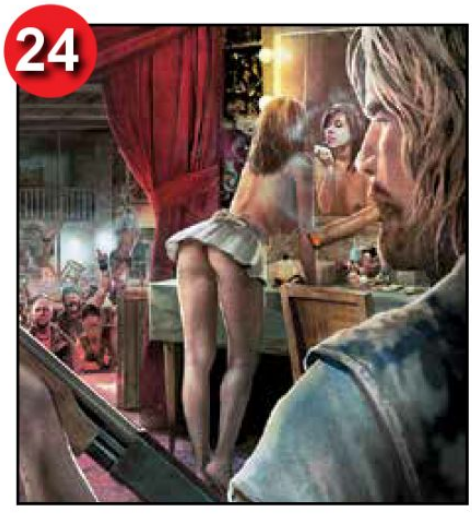
26. SHENMUE (1999)

São US$ 65 milhões de orçamento para a produção dos dois *Shenmue* do Dreamcast. Somente o primeiro game consumiu US$ 47 milhões e cinco anos até ficar pronto. O resultado final foi um jogo memorável, que conquistou centenas de notas máximas em diversas publicações e é até hoje considerado um dos melhores títulos de todos os tempos. Quando surgiu na E3 1999, poucos foram os jogadores que não se impressionaram. Qual o fator decepcionante então? *Shenmue* vendeu cerca de 1,2 milhões, mas para se pagar ele precisaria vender 20 milhões de cópias (duas vezes mais que o total de vendas totais do Dreamcast).

Não é preciso dizer que a Sega ficou com uma grande dívida por causa de *Shenmue*, encurtando a vida do próprio Dreamcast. Esse título é o exemplo mais óbvio de uma superprodução digna de prêmios, mas cujo retorno financeiro foi catastrófico. Uma das maiores decepções e um dos piores prejuízos que a Sega já teve de encarar.

27. PIPPIN (1995)

Hoje em dia é difícil imaginar a Apple no cenário dos videogames, pois a hegemonia do trio Sony, Nintendo e Microsoft é tão grande que mesmo as maiores empresas do mundo enfrentariam dificuldades para se estabelecer no mercado. Mas houve uma época em que a empresa da maçã tentou abocanhar uma fatia do mercado: lançado em 1995, o Pippin prometia rivalizar com



o PlayStation e com o Nintendo 64. A plataforma nasceu de uma parceria entre a Apple e a Bandai, mas a concorrência foi forte demais para o console inspirado no Mac OS. Além da falta de suporte das produtoras, pesou para o fracasso da plataforma o preço abusivo praticado pela Apple: US$ 599. O console não deixou saudades.

28. GIZMONDO (2014)

O Gizmondo surgiu como uma boa surpresa durante a E3 2014, prometendo ser uma alternativa para os fãs de consoles portáteis que não estivessem interessados no N-Gage, no Nintendo DS ou no PSP. O console tinha boas intenções e era até simpático, apresentando gráficos em alta definição e tecnologias de GPS e GPRS (um avanço na época).

Mas a concorrência forte e a falta de jogos pesaram na balança: em apenas 11 meses, o portátil da Tiger Telematics saiu de cena, deixando um prejuízo incalculável para os investidores, o que ocasionou a falência da Tiger Telematics. Todos os 30 jogos que estavam em desenvolvimento para o Gizmondo foram cancelados.

29. DUKE NUKEM FOREVER (2011)

Duke Nukem Forever começou a ser produzido em 1997 e desde então "apareceu" tantas vezes como "promessa" da E3 que até perdemos as contas. Porém, aconteceram tantos atrasos e releituras do projeto que a versão final lançada em 2011 nada tinha a ver com os primeiros esboços.

O desenvolvimento foi tão confuso que passou por três estúdios diferentes: 3D Realms, Triptych Games e por fim Gear Box. Mesmo com todos os recursos disponibilizados pela Sega e com o longo período no forno, nada salvou o vexame que *Duke Nukem Forever* se tornou.

Outrora um dos jogos mais aguardados da história, *Duke Nukem* se tornou uma das piadas mais infames da indústria de jogos atual e motivo de processos e acusações pesadas entre produtores e investidores. Os controles são muito ruins, há incontáveis loadings sem sentido, o humor é terrivelmente forçado e nada inteligente. Por fim, os gráficos parecem trazidos da geração 128-bit.

30. NOKIA N-GAGE (2003)

Há alguns anos, a Nokia brigava com unhas e dentes pela supremacia da telefonia celular com a Motorola e a empresa estava tão bem das pernas que não mediu esforços para ter seu próprio console no mercado. A ideia central do N-Gage era unir telefonia móvel e videogames, mas a execução foi desajeitada. Quando foi lançado em 2003, as falhas ficaram óbvias demais: falta de jogos de peso, "falar de lado" e suporte nulo das grandes fabricantes de jogos foram fatais. Nem mesmo a versão QD conseguiu revitalizar o console, sendo completamente abandonado após 3 milhões de unidades vendidas contras as dezenas de milhares dos concorrentes PSP e Nintendo DS.

31. DAIKATANA (1997)

Esse aqui é praticamente um símbolo do que é fracassar na indústria de jogos eletrônicos. Ainda que o projeto fosse encabeçado pelo lendário John Romero (de *Doom*), o título não foi nada bem após seu lançamento. O projeto consistia em um FPS ambientada no Japão Feudal, porém as péssimas escolhas de criação foram minando qualquer possibilidade de sucesso já durante o desenvolvimento. Para se ter ideia, na E3 1997 o título já parecia datado e sem qualquer expressão. Dois anos depois, o game fez nova aparição no evento, porém estava piorado, rodando a apenas 12 quadros por segundo — praticamente um slide jogável.

A comunidade e os investidores não perdoaram, garantindo vendas baixas e uma verdadeira bomba comercial. No final, John Romero admitiu que *Daikatana* foi um dos maiores erros de sua carreira.

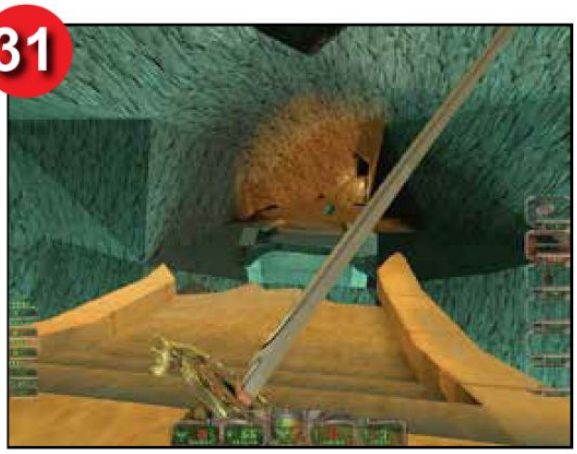
32. MADWORLD (2008)

O Wii sempre foi considerado uma plataforma mais voltada para o público casual e infantil, mas isso não impediu a Platinum Games de criar um beat'em up repleto de violência, com um estilo gráfico puxado para o noir. Entre os produtores, estavam figuras respeitadas como Atsushi Inaba (*Viewtiful Joe*) e Shigenori Nishikawa (*Residente Evil 4*).

Mas nem mesmo o clima de violência e visuais à la *Sin City* despertaram o interesse da massa: apenas 123 mil cópias foram vendidas nos EUA em seis meses desde o lançamento, em 2009. Depois de *Madworld*, poucos tentaram lançar um game mais maduro para essa plataforma.

33. OKAMI (2006)

Que fique bem claro: *Okami* é um dos



jogos mais sensacionais jamais criados. Descrito como o "melhor clone de *Zelda*", o game da Clover foi aclamado pela crítica graças aos visual artístico, enredo cativante e jogabilidade bem trabalhada. Mas nada disso conseguiu fazer o título obter o sucesso esperado.

Após o lançamento em 2006, a Capcom dissolveu a produtora por causa do prejuízo contraído com o "game do ano" que teve "o menor sucesso comercial". Uma versão remasterizada foi lançada para o PS3 em 2012, mas ela também teve vendas fraquíssimas.

34. SPORE (2008)

Will Wright + Maxis + EA? O que poderia dar errado? Essa tríade é responsável pelos megassucessos *The Sims* e *Sim City*, ou seja, é impossível dar errado! Só que não. A expectativa por *Spore* era das mais altas, pois o game permitiria que os jogadores administrassem organismos microscópicos até evoluírem a ponto de colonizar a galáxia. De acordo com Wright, o jogo seria uma reflexão da vida, misturando elementos de ação, RTS e RPG.

Infelizmente, as políticas de DRM não pegaram bem entre a comunidade (tal como ocorreu mais recentemente com *Sim City*), tornando o lançamento bem morno. Após o lançamento, Wright se afastou da indústria de jogos como produtor e desenvolvedor, preferindo trabalhar em outros projetos. O mais próximo que o produtor voltou à indústria foi entrando na diretoria da Linden Lab, criadores de *Second Life*.

35. OUYA (2012)

Quando a campanha do Ouya saiu no Kickstater, a comunidade entrou em polvorosa, afinal seria uma plataforma barata, acessível a qualquer um, pequena, com jogos gratuitos e poderosos o bastante para rodar qualquer aplicativo que estivesse no Android — ou seja, a maioria dos jogos indie que fazem sucesso atualmente. Não por acaso, a campanha conseguiu o valor necessário para o lançamento em apenas 8 horas, tornando-o um dos mais bem sucedidos projetos do Kickstater de todos os tempos.

Mas a realidade do Ouya foi bem diferente: as razões para o fracasso são bem profundas, pois ele não seria um concorrente do Xbox One ou do PS4, nem viria para concorrer com os aparelhos celulares. Na verdade, ele tinha um conceito bem inovador, tanto que as poderosas Nvidia e a Steam não esconderam suas intenções de lançar plataformas similares (Shield e Steam Box, respectivamente), porém com preços mais salgados.

No caso do Ouya, um dos fatores que pesou foi a falta de experiência dos desenvolvedores e a falta de direcionamento da máquina: afinal, ele era um videogame ou um celular de jogos com um controle conectado? Seja como for, a procura pelo aparelho foi pífia após o lançamento e a Ouya acabou comprada pela Razer, que deu fim nas pretensões do pequeníssimo console indie.

36. TOO HUMAN (1999)

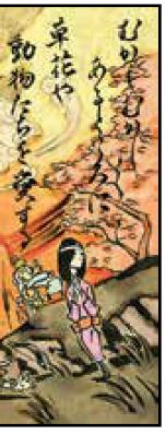
Se você acompanhou a E3 de 1999, viu *Too Human* sendo anunciado para o primeiro PlayStation. Se viu a E3 2006, deparou-se com o mesmo game sendo anunciado para o Xbox 360. Sim, *Too Human* caiu no ciclo de desenvolvimento infernal e somente foi lançado em 2008, para a plataforma da Microsoft. O título da Silicon Knights parecia promissor e até foi alardeado como uma resposta do Xbox para *God of War*, porém o produto final mostrou-se muito aquém do esperado, com mecânicas datadas, cenários e missões repetitivas e um enredo bem mediano.

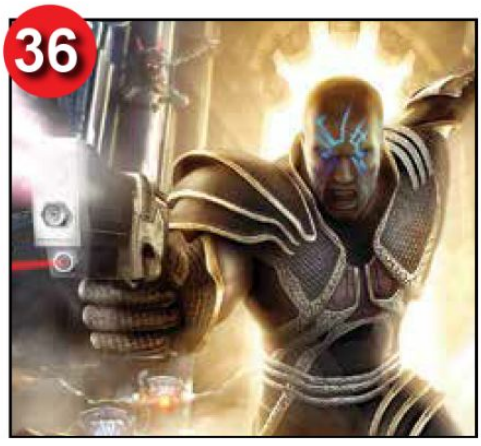
As notas finais foram bastante fracas e a Silicon Knights ainda teve de encarar um processo contra a Epic Games pelo uso indevido da Unreal Engine no game. A causa favoreceu a Epic e a Silicon Knights acabou fechando as portas.

37. P.T. SILENT HILLS (2015)

Durante a E3 2015, a Konami conseguiu surpreender o mundo com a revelação de *Silent Hills*, uma demo no PlayStation 4 de gelar a espinha. Parecia que a amada franquia de horror psicológico voltaria com tudo, porém, poucos dias após o evento a Konami cancelou o projeto, rompeu com Hideo Kojima e retirou a demo do ar.

As razões para essa confusão ainda não estão bem explicadas até hoje, mas sabe-





-se que depois disso a companhia japonesa voltou-se totalmente para o desenvolvimento de jogos mobile.

38. PLAYSTATION (2006)

Foi uma apresentação memoravelmente desastrosa na E3 2006. Na ocasião, a empresa mostrava o PlayStation 3 em seus mínimos detalhes e foi um fiasco total! A plataforma apresentava um controle estranho em forma de bumerangue, o preço era quase um estupro na carteira dos jogadores (US$ 600) e os vídeos dos jogos não condiziam com a realidade do console na época. Isso para não citar que, de acordo com a Sony, havia monstros reais na história passada do Japão.

Quem acompanhou aquela edição da E3 saiu daquele ano com a certeza de que a arrogância havia dominado a Sony completamente. Levaram vários anos até que a empresa readquirisse a confiança da comunidade e colocasse seu videogame novamente no topo.

39. XBOX ONE (2014)

Durante a conferência de 2014, a Microsoft tinha a oportunidade de esclarecer todos os detalhes que ficaram pendentes sobre o Xbox One, apresentado meses antes em um evento particular. O que se viu foi uma trapalhada atrás da outra: não havia pacote sem Kinect, a empresa martelava no conceito de console conectado na internet 100% do tempo, medidas restritivas atrapalhavam a compra de jogos, o preço era superior ao rival PS4 (ainda que as configurações técnicas fossem pouco inferiores) e a linha de jogos inicial não empolgava.

A cereja do bolo foi uma frase infeliz de Don Matrick, então presidente da divisão Xbox, que disse que quem não pudesse estar conectado na internet deveria comprar um Xbox 360 em vez do Xbox One.

40. SKYWARD SWORD (2010)

Skyward Sword é um dos melhores jogos *Zelda* de todos os tempos, porém, quem visse a apresentação de Miyamoto durante a E3 2010 teria uma surpresa desagradável. Os controles de movimento do Wii não funcionavam da forma que deveriam, tornando extremamente angustiantes tarefas simples como andar.

Miyamoto ainda tentou tranquilizar a plateia dizendo que a demo ainda estava sendo trabalhada e que aquilo não representava o produto final, mas o estrago já estava feito: a apresentação virou meme.

41. KONAMI (2010)

A Konami jamais voltou a fazer uma conferência ao vivo durante a E3 e os motivos para isso devem-se à edição 2010, recheada de momentos absurdos e desconfortáveis. Procure no YouTube o vídeo "E3 2010 Konami Press Conference Highlights" e deleite-se com uma das apresentações mais desastrosas de todos os tempos. E não, não adianta destacar qual foi o, pior, pois não teve nenhum momento que se salvou.

42. BATTLEFIELD 4 (2013)

Imagine ficar à frente de um auditório lotado por quase dois minutos sob um silêncio constrangedor? Pois foi isso que aconteceu com Patrick Soderlund durante a apresentação de *Battlefield 4* na E3 2013. A demo do jogo simplesmente não começava, não rodava de jeito nenhum, deixando uma péssima impressão do jogo e também até emsmo do próprio Xbox One. Quando Patrick já se preparava para sair do palco, a demo enfim rodou.

43. Wii MUSIC (2008)

Já ouviu falar do Wii Music? Provavelmente não, pois a apresentação durante a edição 2008 praticamente selou o destino do game musical da Nintendo. Basicamente, os jogadores utilizavam o controle do Wii para simular instrumentos musicais como flauta, piano, violino etc. O problema é que os membros da Nintendo não estavam tão bem ensaiados para fazer um concerto com o Wii, de modo que o máximo que eles conseguiram foi irritar os ouvidos dos ouvintes e proporcionar visões hilárias enquanto um dos membros tentava tocar uma bateria virtual freneticamente.

44. KINECT (TODOS OS ANOS)

O Kinect tem várias histórias bizarras em apresentações na E3, como o avatar de *Kinect Adventure* que se contorce horrivelmente para uma plateia estupefata, ou a cara impassível de Kojima ao ver dançarinos testando o acessório. Mas nossa favorita é a da menina jogando *Kinectimals*: a atriz mirim tentava sem muito sucesso demonstrar que estava se divertindo horrores brincando com um filhote de tigre virtual, até mesmo simulando uma reação ao ser lambida pelo felino. As caras e bocas da garotinha eram pontuadas por uma voz cute-cute constrangedora para uma plateia formada por jornalistas.

WATC
TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS
/UBISOFT.BRASIL
YouTube /UBISOFTBRASIL
@UBISOFTBRASIL

H DOGS 2
E3
SOUTH PARK
A FENDA QUE ABUNDA FORÇA
UBISOFT

TITANFALL 2

Rafael Arbulu

FPS COM MECHS E... SIM, ESPADAS!

Desde o primeiro teaser, a EA se mantém em silêncio sobre a continuação do seu FPS arrasa-quarteirão – mas isso não nos impede de mostrar tudo o que sabemos dele até aqui... Ah, sim: espadas! Espadas eletrificadas!!!

"Gente como você sempre quer ser 'o herói'. Mas o problema de ser um herói, é que você deve estar disposto a morrer pelo que acredita. Se eu fosse você, não me esforçaria tanto: você vai viver mais". Esse foi o monólogo que, em 11 de abril de 2016, escancarou a manhã com o primeiro — e, até agora, único — teaser de *Titanfall 2*. Mas não foi o diálogo que chamou a atenção dos fãs. Na verdade, falou-se muito sobre um elemento bem mais simplista presente no vídeo: espadas.

Basicamente, isso é tudo o que se sabe sobre a continuação de um dos títulos mais jogados de 2014, quando o original foi lançado. Desde então, muito se especula sobre a continuidade da agora série da Electronic Arts, focada no gênero first-person shooter com mechs e que — eu não consigo ressaltar isso com mais força: terá espadas. Espadas eletrificadas!!!

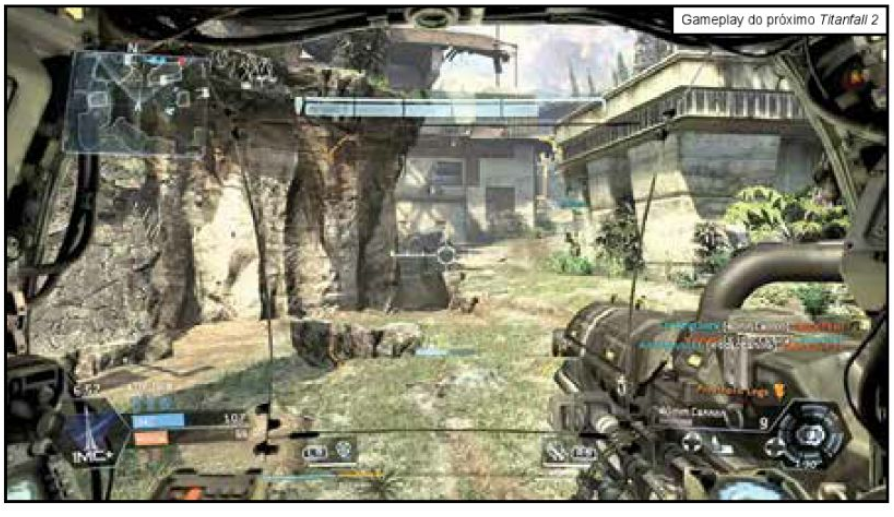
Assim sendo, reunimos todas as informações que pudemos levantar — além de especularmos em algumas ideias que, esperamos, se concretizem no lançamento do jogo. Lembre-se de marcar essa matéria e cobrar a gente depois, OK?

REVOLUÇÃO ESPACIAL

Antes de mais nada, vamos com o que já é certo: obviamente, a publisher de *Titanfall 2* será a Electronic Arts e o estúdio responsável pelo desenvolvimento será o Respawn Entertainment. Também já é sabido que ambas as empresas ouviram o feedback dos fãs e incluíram: A) um modo singleplayer, confirmado pela equipe da Respawn à Forbes e outros canais da imprensa; e B) Espadas. Eletrificadas.

O teaser também mostra alguma coisa sobre selvas, um pod de aterrisagem igual ao que se espera de um jogo com robozões e ambiente futurista. Mas isso não ajuda.

No que tange ao que achamos que *Titanfall 2* trará, estamos nos baseando em declarações da EA e do Respawn, especulando em cima. Ainda citando a entrevista à Forbes, um dos roteiristas do jogo, Jesse Stern, disse que o enredo será algo envolvendo "a visão de uma grande

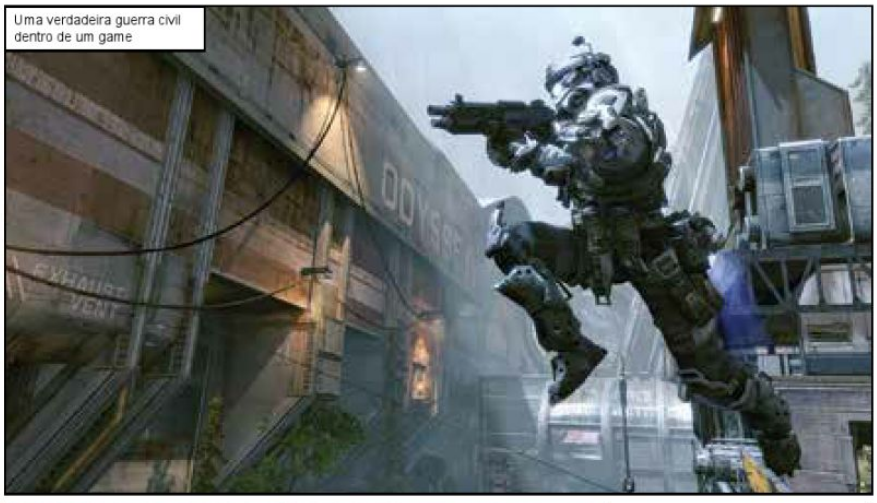


Gameplay do próximo *Titanfall 2*

guerra colonial que reconta os eventos da Revolução Americana e da Guerra Civil dos Estados Unidos, no espaço": "Nós pensamos na próxima geração de imigrantes buscando novas fronteiras em planetas inabitáveis. Ao invés de seguirmos a abordagem tradicional da ficção científica, buscamos mostrar como isso funcionaria na prática, qual seria a aparência das naves que foram desenhadas para escavação e construção, demolição e trabalho com a terra, e também o que acontece quando essas mesmas máquinas se transformam em instrumentos de guerra".

Faz sentido: sabe o que se usava bastante nos dois eventos históricos? Espadas.

Em outra entrevista — desta vez, Abbie Heppe, community manager da Respawn —, também ficamos sabendo que *Titanfall 2* terá uma variedade maior de armas (de novo: espadas). Conversando com o The EXL Podcast, ela garante que, ainda que o objetivo seja criar algo ainda maior que seu predecessor, o desenvolvimento da continuação está mais fluido e simples: "O mais bacana de se criar uma sequência é o fato que nós já estabelecemos a ideia do que é *Titanfall*. Já temos arquivos, recursos, artes conceituais, já temos o motor gráfico — já temos todas essas coisas que usamos como a fundação do primeiro jogo e agora podemos aprimorar no segundo".


Uma verdadeira guerra civil dentro de um game

Primeiros testes ao vivo foram feitos em Venice, Califórnia, em fevereiro último

PARA TODOS OS GOSTOS

O primeiro *Titanfall* era, tecnicamente, multiplataforma — apesar de todas as plataformas do jogo serem da Microsoft: Windows PC, Xbox 360 e Xbox One. Por meio de seu CEO, Vince Zampella, o time da Respawn Entertainment já confirmou que não será o caso com a continuação: *Titanfall 2* trará suas espadas para PS4, Xbox One e (provavelmente) PC. Em entrevista concedida ao IGN durante a premiação do BAFTA Awards, em março deste ano, Zampella disse que a decisão que levou o primeiro à exclusividade da Microsoft foi bem mais "negócios" do que "técnica". "Nós precisávamos disso. Não poderíamos levar o jogo adiante se não fosse assim", disse Zampella.

Além do componente singleplayer e da multitude de plataformas a ser lançado, *Titanfall 2* também pode abraçar outras mídias: um anúncio feito pela própria Respawn fala de uma parceria do estúdio com a Nexon — publisher de diversos jogos online free to play — para levar a franquia aos sistemas iOS e Android ainda em 2016. Junto delas, está a Particle City, uma desenvolvedora de jogos mobile — e que grande parte é propriedade da Respawn.

O CEO dessa empresa, Owen Mahoney, até já explicou que o projeto não se trata simplesmente de um port, mas sim um investimento contínuo, com experiências exclusivas da marca por diversos anos, em diversos lançamentos.

Finalmente, Jesse Stern — aquele que conversou com a Forbes —, também indicou a procura por um parceiro para a criação de uma série spin-off para a televisão. Stern, que tem no currículo o roteiro de *Call of Duty: Modern Warfare 2*, além de participações em episódios da série policial NCIS, mencionou a Lionsgate TV nessa empreitada, mas isso até agora não foi confirmado.

Ainda não dá para cravar uma data exata para o lançamento (pelo menos até o fechamento desta edição). Diversas reportagens mencionam a EA marcando "o ano fiscal de 2016" como período de lançamento do jogo. Para quem não sabe, "ano fiscal" é aquele zodíaco financeiro que comprime 1º de abril de 2016 até 31 de março de 2017.

Mesmo com tudo isso, o fato que se faz presente é: *Titanfall 2* ainda é uma incógnita. Ora, seria *Titanfall 2* seu nome oficial? O teaser certamente indica que sim, mas nesse ponto *Final Fantasy* mudou de *Agito XIII* para *Type-O*. Ainda estamos na neblina quando o assunto é a continuação daquele que possivelmente foi o FPS mais bacana de 2014. E assim continuará sendo até junho, alguns dias antes da E3 deste ano, onde a Electronic Arts apresentará seu evento "EA Play".

"Esse enredo envolve a visão de uma guerra colonial que reconta os eventos da Revolução Americana e da Guerra Civil dos EUA – só que no espaço"

Jesse Stern

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Respawn Entertainment | **Editora**: EA | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Filipe Siqueira

UMA QUESTÃO DE BOAS ESCOLHAS

Sequência de *Human Revolution* mostra que o grand finale do jogo anterior foi mesmo canônico: todos os finais são verdadeiros, mas ao mesmo tempo nenhum deles é. Nós vamos tentar explicar isso direitinho para você...

Deu tudo errado. Esse não é apenas o mote do novo capítulo de *Deus Ex*, como de todas as obras cyberpunk. Quando os primeiros anúncios pessimistas do nosso futuro surgiram com *Neuromancer*, na colorida década de 1980, entendemos o aviso apenas como a visão de um autor — até sermos submetidos a um mundo de vigilância total e corporações cada vez mais poderosas. Bem-vindos a 2016. Não podemos dizer que não fomos avisados. *Mankind Divided* parece ser uma nova evolução da mitologia cyberpunk e se apresenta igualmente pessimista. Por isso mesmo promete ser um dos grandes games do ano.

Apesar de suas inovações em mecânicas e de ser um bom RPG, a beleza de *Deus Ex* está em sua história. Complexa e realista, como um bom sci-fi pede, ela mira no futuro para falar de nós como humanos no presente. É uma obra que se propõe a entender não apenas nossos limites como espécie, mas dá uma alinhada geral em nossas bases como sociedade. E ainda é muito divertido.

Apesar de ser um game aclamado, *Deus Ex: Human Revolution* tinha lá suas deficiências. Era possível ser totalmente focado no modo stealth do protagonista Adam Jansen, para logo depois se deparar com um chefão que exigia chumbo grosso. Havia ainda certas limitações técnicas um pouco berrantes quando você decidia explorar cenários e se deparava com áreas impossíveis de fazê-lo por questões de puramente cosméticas.

CORRIGINDO AS FALHAS

Os cenários também não se integravam como deveriam, com cortes um pouco aparentes demais entre eles. Embora fossem questões secundários dentro da proposta grandiosa do projeto, eram defeitos que deixavam um gosto desagradável em curto prazo em quem buscava um game histórico.

Mankind Divided vem exatamente para suprir esses problemas. Uma das ideias dos produtores foi tornar o uso do cenário para técnicas stealth mais intuitivo. Não raro, em *Human Revolution* o jogador sofria um pouco para encontrar o equilíbrio perfeito entre se esconder e atacar, o que quebrava um pouco o gameplay equilibrado do game — que segundo seus produtores, é nivelado entre quatro aspectos distintos: Combate, Stealth, Hacking e Social. A ideia dessa sequência é limitar as mortes bobas de sua rotina na pele de Adam Jensen a problemas de escolhas, não de design ruim.

Nas informações divulgadas pela Eidos Montreal, e nos previews publicados por sites do mundo inteiro, é possível entender um esforço massivo da desenvolvedora para colocar o jogador no centro da ação e fornecer no game elementos para você nunca ficar longe dela. Isso é um reflexo direto da restrição que era a corrida por sobrevivência do game anterior, com uma barra de vida curta e uma falta de ligação

entre as principais habilidades de Jansen. Agora a energia de Jensen se renova, ao invés de ser drenada violentamente pelo uso de qualquer habilidade especial. Isso dará muito mais liberdade para inovações por parte dos jogadores.

Os desenvolvedores devem negar, mas essas melhorias e uma maior liberdade parecem ser reflexos diretos das qualidades de *Dishonored*, que transformou a Inglaterra Vitoriana em um playground sangrento para jogadores cada vez mais inventivos no uso de habilidades do seu protagonista misterioso. O próprio designer Harvey Smith, de *Dishonored*, tem um passado ligado a *Deus Ex*. É mais ou menos como fez *Bioshock*, alguns anos antes: se energia e munição fossem muito limitadas, o jogo se torna um survival horror que sugará muito da qualidade narrativa presente dentro de si.

A palavra-chave aqui é "opções", algo obrigatório entre RPGs de respeito. Terminar missões da forma como desejar não é apenas desejável, mas quase obrigatório.

Mas o game design precisa oferecer certos subterfúgios para o jogador não se sentir oprimido. Nesse sentido, *Mankind Divided* pode ser não apenas uma evolução no espírito da série, mas uma forma de encararmos o futuro do game design de um estilo de jogo.

Dawn, o novo engine do jogo, possibilita maior interação com o cenário

O modo stealth, como sempre, é um dos pontos altos da ação

NOVAS HABILIDADES DE ADAM

Apesar de questões mecânicas estarem no centro do sucesso de qualquer jogo, quando falamos de *Deus Ex* queremos ouvir sobre coisas mais subjetivas, como ambientação, narrativa e trama. Queremos saber sobre imersividade. Sobre e-mails para hackear. E queremos saber de habilidades novas em folha de Adam Jensen.

Desta vez, Jensen vai para Praga na esteira dos eventos apocalípticos do game anterior (sem spoilers, não se preocupe). Os seres humanos biônicos enfrentaram problemas com controle por causa dos dispositivos criados pelos Illuminati. O resultado é uma espécie de "apartheid mecânico", com seres humanos modificados perseguidos em guerra praticamente aberta com humanos "puros". Adam trabalha em uma força anti-terrorista internacional, ao mesmo tempo que integra um grupo de hackers que luta contra os Illuminati.

No meio de uma guerra cada vez mais próxima de acontecer, e com potencial para sacudir todo o planeta, Adam precisa trafegar no meio de uma conspiração planetária envolvendo um poderoso grupo tecno-econômico. Parece o desdobramento óbvio da trama de *Human Revolution*, uma distopia cyberpunk sombria acerca não apenas de evolução tecnológica, mas sobre como nossa mente é atrasada.

ESTÃO TODOS CERTOS NO FINAL

Já que *Human Revolution* ganhou uma sequência, jogadores angustiados quiseram saber qual dos finais do game foi o canônico. Segundo Mary Demarle, escritora da série, todos eles. Sim, todos os finais são verdadeiros e nenhum deles é. A declaração foi dada em entrevista ao site da revista PC Gamer no final de 2015, onde a autora também deixa claro o desejo corrente de não tratar os temas pesados que a série aborda de forma maniqueista.

E evolução tecnológica é também um dos trunfos da Eidos para garantir o sucesso dessa nova sequência de uma de suas principais séries. O novo motor é o Dawn Engine, baseado no Glacier 2, da IO Interactive, que deu vida a *Hitman Absolution*. Segundo informes detalhados da PC Gamer, a tecnologia permite o dobro de NPCs animados ao mesmo tempo na tela (prevemos problemas para Jensen), além de mais objetos controlados na tela — como cadeiras voadoras e pedaços de paredes que podem ser lançados sobre inimigos.

No final de tudo, todos esses artifícios técnicos são um veículo para *Deus Ex* explorar o que tem de melhor: deixar que jogadores filosofem sobre as consequências sociais da evolução tecnológica acelerada. E, no meio tempo, desbaratar as tradicionais "conspirações globais".

"Muita gente me pergunta qual o final correto do jogo anterior e eu sempre respondo: todos os finais estão 'corretos', é questão de escolha"

Mary Demarle

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Eidos Montreal | **Editora**: Square Enix | **Lançamento**: Agosto/2016

WARHAMMER 40,000: INQUISITOR/MARTYR

Filipe Salles

UNIVERSO WARHAMMER PARA O RPG

Sandbox em mundo aberto, com narrativa dinâmica, moldada de acordo com eventos criados pela equipe e as ações de cada jogador: o universo de *Warhammer* poderá ser explorado com o seu gigantesco mapa estelar

Talvez uma das franquias mais abrangentes no mercado de games, *Warhammer 40,000* irá se aventurar novamente por mais um gênero estabelecido: os RPGs de ação. Iniciado por *Diablo*, a busca incessante por loot, equipamentos brilhantes e hordas de inimigos foi o combustível para muitos jogos semelhantes — inclusive os MMO e até mesmo determinados títulos para mobile.

Warhammer 40,000: Inquisitor/Martyr pega algumas dessas referências, mas tem ambição de trazer algumas novidades ainda não vistas em jogos como o já citado *Diablo* e o indie *Torchlight*.

São nessas novas mecânicas e em um expansivo modo em mundo aberto que o título da Neocore Games (que também assinou *The Incredible Adventures of Van Helsing*) e a Games Workshop estão apostando para 2017.

A TRAMA BIFURCADA

A narrativa será dividida em dois pontos: o primeiro é a história para um jogador, no qual seu Inquisidor irá explorar uma nave espacial que havia desaparecido, tomada por um culto secreto a um deus maligno. Nessa trama, a premissa é dar um clima de survival horror. Por isso, a campanha não poderá ser cooperativa.

O segundo é um sandbox em mundo aberto, que contará com uma narrativa dinâmica, moldada de acordo com eventos criados pela equipe e as ações de cada jogador. Nele, será possível explorar um gigantesco mapa estelar do universo de *Warhammer*. Nessa modalidade, o co-op estará liberado. O modo também contará com um modo indireto de PvP (jogador contra jogador).

No momento, é difícil avaliar gráficos, sons e animações. Entre o material liberado até o fechamento da matéria, todos são de uma versão pré-alfa, ou seja, um trabalho demasiado inicial para que possamos avaliar.

Apesar disso, boa parte das mecânicas já foram reveladas. Uma delas é o sistema de cobertura, encontrado em jogos de ação e tiro como *Gears of War* e *Uncharted*.

PADRÕES PARA ATAQUE

A novidade revela uma das intenções da Neocore: em vez de trazer hordas intermináveis de monstros, eles serão dispostos em pequenas equipes. Cada time terá uma figura de liderança, padrões de ataque e também se aproveitará do sistema de

DIRETO DAS MESAS PARA OS VIDEOGAMES

Lançado em 2004, *Warhammer 40.000* se tornou conhecido pelo público como um RTS (estratégia em tempo real) para PC, apesar de *Space Hulk* (1993) ser o primeiro jogo eletrônico situado nesse universo. No entanto, essa não é sua origem: o título é inspirado no jogo de tabuleiro com miniaturas, criado por Rick Priestley. Sua primeira edição estreou em 1987 e está atualmente em sua sétima edição, de 2014.

cobertura. Apesar disso, nem você nem as criaturas serão invencíveis quando cobertas, pois o título permitirá a destruição de quaisquer elementos do mapa, influenciando os combates.

As batalhas contra chefes também contarão com um elemento pouco visto no gênero. A promessa continua sendo a de trazer inimigos tão grotescos quanto colossais, marca registrada da franquia.

Apesar disso, no jogo é possível atacar determinadas partes do chefão, anulando habilidades ou defesas que ele poderá eventualmente ter, de maneira semelhante aos combates de *Fallout 3* e de seus desdobramentos.

CAIXINHA DE AREIA

Voltando ao modo sandbox, chamado Inquisitorial Campaign, vemos como agem as diversas facções do serviço secreto do Imperador. Ao criar seu próprio inquisidor, você ganha uma fortaleza, da qual pode partir para missões em diferentes planetas do universo de *Warhammer*.

As tarefas o levarão para diversos mapas gerados aleatoriamente. Além disso, a equipe planeja lançar conteúdo novo para mais de um ano de jogo, com eventos nos quais os jogadores poderão tomar lados e assim moldar o enredo.

Mesmo com essa liberdade, não será possível encarar outros Inquisidores diretamente. Na narrativa, embora a Inquisição seja dividida por diversas facções, elas não se atacam abertamente. Por isso, será possível atacar fortalezas de outros jogadores, que se defendem com seu exército, armas e armadilhas, mas sem participar diretamente.

ALGUNS FATORES BOMBÁSTICOS

Ainda é cedo para dizer se *Warhammer 40,000: Inquisitor/Martyr* será bombástico ou não, principalmente pela falta de maioria de aspectos técnicos, como gráficos, animações, sons, entre outros. No entanto, a ideia parece bastante promissora, principalmente pelas mudanças previstas em sua fórmula.

Apesar de receber o rítulo de RPG de ação, a parte "ação" normalmente indica apenas que o ritmo será frenético. Já neste *Warhammer*, a utilização das mecânicas de jogos como *Gears of War* o aproximam mais do subgênero. Mas será que tudo isso junto funcionará?

Lembra do *Space Wolf*, de 2014?

DO RTS AO ACTION-RPG

Mais de 20 anos desde o lançamento do primeiro título baseado no universo de Warhammer, o mundo ficcional de Rick Priestley navegou pelos mais diversos gêneros de jogos eletrônicos. Confira:

RTS Inspirado pelos jogos de tabuleiro, foi natural a transição para o gênero estratégia em tempo real. Neste, temos os dois títulos da série *Dawn of War* e suas cinco expansões. *Dawn of War III* foi anunciado recentemente e está nas mãos da Relic Entertainment, que desenvolveu os dois episódios anteriores. Além da série *Dawn of War, Storm of Vengeance* deu ares de *Plants vs. Zombies* no Windows e dispositivos móveis. Só que com mais sangue.

TURNOS Como esperado de um jogo vindo dos tabuleiros, foi na estratégia por turnos o maior destino dos jogos que iniciam com *Warhammer 40.000*. Em ordem cronológica: *Chaos Gate* (1998), *Rites of War* (1999), *Glory in Death* (2006), *Squad Command* (2007), *Space Wolf* (2014) e *Regicide* (2015).

PLATAFORMA Carnage é um título de ação com plataforma para iOS e Android lançado em 2014, ainda disponível nesses dispositivos.

FPS e TPS A única representação de *Warhammer* nos famigerados FPS foi no desconhecido *Fire Warrior*, lançado para PC e PS2, em 2003. Já em terceira pessoa, *Space Marine* e suas expansões foram mais bem-sucedidas, tornando-se conhecido pelos fãs, principalmente após o estabelecimento de *Dawn of War*. Além dele, *Warhammer 40.000: Freeblade* também traz RTS com robôs gigantes para iOS e Android.

ARCADE *Warhammer* também possui um jogo ao melhor estilo arcade, com tiroteio frenético visto por cima. Lançado em 2011 para Xbox 360, PS3 e PC, *Kill Team* trouxe quatro classes diferentes de guerreiros para espalhar sangue pela sua tela.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Neocore Games | **Editora**: Games Workshop | **Lançamento**: Início de 2017

Os gráficos serão arrasadores

Pre-Alpha ingame footage

BATTLEFIELD 1

Lucas Moura

AGORA VAI PRA 1ª GUERRA MUNDIAL

A série desembarca nas trincheiras do conflito mundial do início do século 20 e promete um alto grau de foco no trabalho em equipe, que pode ser o maior diferencial desse novo projeto e contraria a tendência geral do gênero

Nos últimos três anos, as desenvolvedoras olham para as estrelas e para o combate quase-futurístico em busca de inspiração para seus games. A DICE contraria a tendência do mercado e anuncia *Battlefield 1*, o primeiro da franquia ambientado na Primeira Guerra Mundial. É uma escolha que pode parecer óbvia aos olhos da maioria das pessoas, mas que na realidade por pouco não se tornou um projeto-fantasma.

Na reunião de investidores da Electronic Arts, o chefe da EA Studios, Patrick Söderlund, apontou que a ideia da DICE foi inicialmente completamente rejeitada. Ele defende que devido a natureza da guerra — que teve boa parte dos embates realizados em trincheira — não havia chance alguma de o jogo ser divertido.

"A equipe insistia no fato de que o jogo podia sim ser divertido. Eles conseguiram criar uma pequena demonstração que me convenceu que era o caminho certo a seguir", disse Söderlund, ao site IGN.

Não querermos ser pessimistas, mas de fato *Battlefield 1*, em teoria, teria tudo para dar errado. A Primeira Guerra Mundial é um cenário muito mais complexo de ser apresentado do que a Segunda Guerra. Os acontecimentos que antecederam a guerra não são tão "românticas", com forças do "bem" e do "mal" bem definidas, mas sim um encontro de poderes que estavam no final do imperialismo, começado no século 18 e o impressionante avanço tecnológico tanto civil como militar.

UM ESFORÇO DE GUERRA

O período histórico escolhido apresentou-se como uma monstruosa tarefa para a DICE, ficando a indagação: como transformar algo que foi muito menos "monumental" e dinâmico com a atual jogabilidade da série? Lá em 2002, *Battlefield 1942* era diferente do que temos em *Battlefield 4*, por exemplo. Diferente em tudo.

As partidas em mapas como El Alamein de *1942* ou até mesmo Dragon Valley, de *Battlefield 2* (depois recriado em *Battlefield 4*) podiam durar horas. Isso é resultado não só do tamanho dos mapas, que foram reduzidos com os lançamentos subsequentes, mas também pela própria movimentação do jogador. *Battlefield 3* e *4* seguem o ritmo mais frenético, prendendo o jogador pelas explosões, destruição e um sistema de progressão enraizado na constante busca de "mais pontos de experiência".

O primeiro trailer de *Battlefield 1* oferece poucas informações concretas sobre o ritmo das partidas, apenas pequenas menções de que a DICE aprimorará ainda mais o sistema de destruição, um dos pontos que mais atraem o interesse do público. Construções pequenas e grandes podem ser demolidas completamente e o chão terá crateras criadas a partir do uso de morteiros ou equipamentos com um poder destrutivo ainda maior.

Com um novo *Battlefield* chegando e com esse período histórico escolhido, surge a oportunidade de se criar e de se implementar novas mecânicas, de dar uma "sacudida" no que pode ser visto como um sistema de jogabilidade estagnado. Uma das novidades serão os veículos, como ameaçadores zeppelins que cruzam o céu, e até a possibilidade de se usar cavalos. Com isso, temos um refinamento no

"Estamos facilitando o trabalho em equipe. Você deve desenvolver o seu grupo. Queremos fazer com que o jogador sinta que contribui para a batalha"

Aleks Grondal

sistema de classes com a inclusão de duas novas: pilotos e comandantes de tanque.

Em entrevista ao Eurogamer, o produtor Aleks Grondal explica que a inclusão das classes é para evocar uma sensação de fantasia de que cada classe é muito diferenciada uma da outra. Com isso, ela pode incluir novas mecânicas e equipamentos adequados para essas classes.

"O que estamos facilitando é o trabalho em equipe. Jogar como classes diferentes não precisa ser apenas de suporte, de médico e de reconhecimento. O ponto é que você deve desenvolver o seu grupo frente ao tipo de situação que se encontra. Em alguns momentos, pode ser que haja muitos veículos — OK, então você precisa de muitos explosivos e talvez um médico como suporte. É preciso tomar decisões e se adaptar à situação. Queremos fazer com que o jogador sinta que ele contribui para a batalha", comentou Grondal.

A DICE já apontou que haverá mudanças no sistema de combate corpo a corpo, a adição de equipamentos que o tornarão mais significativo e variado. Há um problema com tal retórica, porém: a partir do momento que um jogo tenta mesclar o combate corpo a corpo com armas de longo alcance e este aspecto é colocado em grande escala — um dos pontos fortes de *Battlefield* —, cedo ou tarde um deles terá de ser deixado de lado.

Acertar o balanço entre ter uma jogabilidade recompensadora em primeira pessoa ao usar armas de curto alcance é uma tarefa complicada em sua grande parte por não existir um bom ponto de referência para mensurar a distância entre o jogador e o inimigo. Muitos jogos tentaram, muitos falharam. Este é, possivelmente, um dos motivos da DICE ainda não ter entrado em detalhes e cita somente que uma das possibilidades será usar baionetas.

Com breve menção durante o anúncio inicial, a DICE comentou que *Battlefield 1* não terá um protagonista único, mas vários deles, que lidam com o mundo "do seu próprio jeito". Não se sabe exatamente quais partes do conflito serão abordadas, mas locais como Berlim, Alpes Italianos e o deserto da Arábia — que já teve um DLC baseado em T.E. Lawrence, conhecido também como Lawrence da Arábia — podem dar as caras na campanha.

Explosões e pirotecnia já fazem parte da tradição da série

"A equipe insistia no fato de que o jogo podia ser divertido. Eles criaram uma demonstração que me convenceu que era o caminho certo a seguir"
Patrick Söderlund

PRECISA DE UMA CAMPANHA?

A necessidade ou não de uma campanha para *Battlefield* é um ponto discutível. Os antecessores foram capazes de produzir cenas interessantes, mas pouco memoráveis. Multiplicidade de personagens e formas de completar um objetivo são atraentes, mas que correm o risco de cair na armadilha da superficialidade. É melhor uma narrativa fortalecida por personagens desenvolvidos do que o mar de "mundos abertos" que assola o mercado de jogos.

Por outro lado, *Battlefront* — ainda que não seja um título da franquia — foi lançado sem e, pior ainda, com um conteúdo demasiadamente escasso. Em menos de um ano desde o lançamento, o nível de jogadores caiu de 100 mil para míseros 4 mil de acordo com a plataforma. *Battlefield* nunca teve problema de conteúdo, mas de servidores instáveis. Parece que isso é o que a DICE sabe fazer de melhor. *Battlefield 4* teve um lançamento tranquilo na medida do possível — pelo menos até a segunda semana, quando os servidores começaram a apresentar instabilidade e as partidas saíram do divertido para o frustrante em poucos segundos.

Battlefield 1 já tem confirmado o uso de servidores, possivelmente com o serviço Battlelog no PC. Porém, será que os consoles ficam fora dessa? Serão estes jogadores afetados mais uma vez por um "bloqueio" de região que os impede de jogarem caso não haja muitos brasileiros no horário? *Halo 5* é um claro exemplo disso, que basicamente "matou" o cenário brasileiro. *Battlefront* foi pelo mesmo caminho, com modos de jogos menos favoritos sendo largados pelos fãs.

Battlefield 1 precisa mostrar o trabalho competente da DICE nos aspectos de estabilidade e conectividade online. É uma ambientação completamente nova para a empresa, com inúmeras oportunidades. Serão todas elas aproveitadas? Ainda não é a hora para responder isso. Por ora, torcemos que seja um jogo com uma base realmente sólida e não somente um show de pirotecnia e explosões.

Uma nova classe na área: o piloto de tanques

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: DICE | **Editora**: EA | **Lançamento**: Outubro/2016

POKÉMON GO

Rafael Peccioli Moreno

CORRA, ESTAMOS SENDO INVADIDOS!

Duas décadas após o surgimento do sucesso mundial de Pokémon, a antiga fórmula de capturar tudo o que se movesse ganhou uma dose de realismo graças aos smartphones – e os resultados são muito surpreendentes

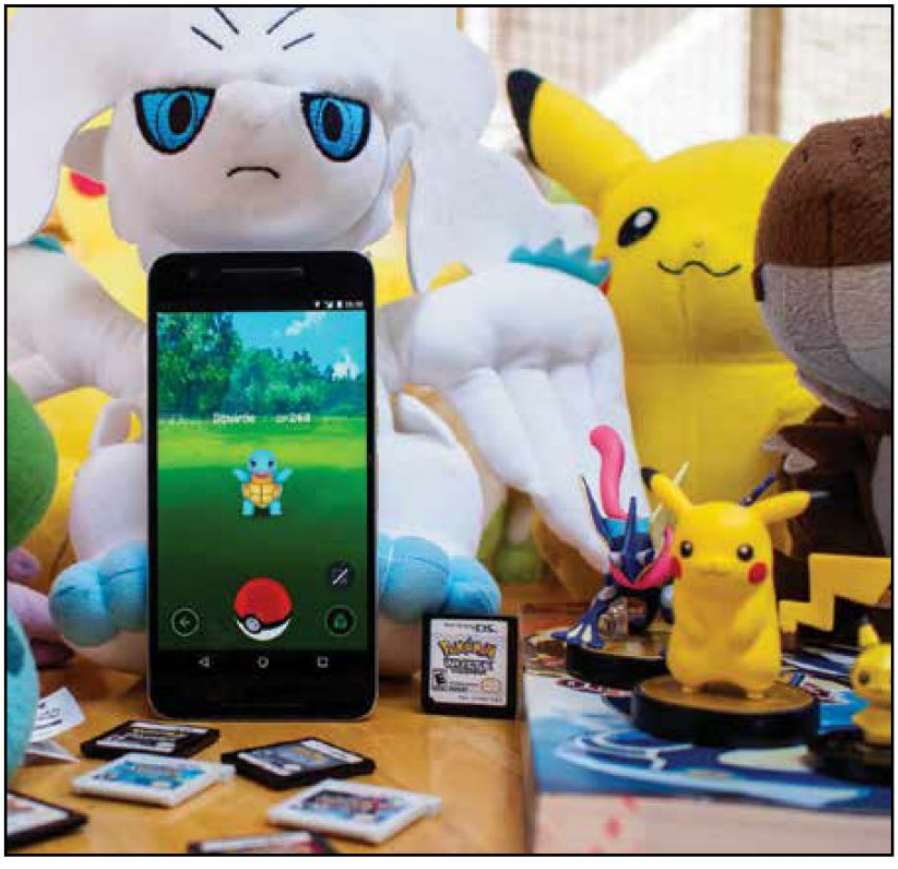
Quem diria que a febre dos Pokémon, que começou em 1996, aguentaria duas décadas ainda com fôlego. A direção que *Pokémon GO* adota pode estar longe do padrão da franquia, vindo para smartphones, mas se mantém fiel à essência da série: fazer o jogador explorar novos lugares, capturar tudo o que se move, trocar com os amigos e usar seu arsenal de criaturas em batalhas.

A Nintendo está em um momento de transição, abraçando aos poucos a produção de jogos em plataformas que não são suas — o que é bom para fãs que possuem sistemas Android e iOS. Usando a câmera do celular, é possível vistoriar seu bairro em busca dos monstros de bolso. Na proposta original, cada região seria mais propícia ao surgimento de certas criaturas: zonas costeiras e florestas, por exemplo, tenderiam a apresentar mais seres de água e grama, respectivamente.

Quando você estiver próximo de um alvo, seu smartphone vibrará para lhe avisar. Na tela surge a opção de arremessar Poké Balls e outros tipos de bolas para capturá-los, tudo através da tela de toque. Para obter mais armadilhas, é preciso achar PokéStops, pontos de referência em que se pode achar diversos itens e até ovos de criaturas raras.

Até o momento, há confirmação dos 151 Pokémon originais. É de se imaginar que a Nintendo adicione as outras gerações com o passar do tempo, mas por enquanto a empresa não se pronunciou sobre acréscimos.

Você pode evoluir seus Pokémon capturando uma certa quantidade de seres similares e colocando-os para batalhar contra os de outras pessoas. Cada criatura possui um número de CP (Capture Points, ou Pontos de Captura), que indica quão poderosos são. Para se achar monstrinhos mais raros e com mais CP é preciso aumentar o seu nível de treinador participando de batalhas, completando sua Pokédex e realizando desafios. Ao se completar esses challenges, seu perfil também vai acumulando medalhas.



VAI QUE É TUA, PIKACHU!

É possível criar e personalizar seu avatar escolhendo o sexo, cor de cabelo e acessórios. Em certo momento, você será convidado a integrar um time — são três ao todo. Eles competem entre si pelo domínio dos ginásios.

Se você achar um desses lugares, pode lutar para dominá-lo, e se ele já pertencer à sua equipe, é possível se escolher um de seus Pokémon para defendê-lo. Raramente Pokémon lendários ou místicos, como Mewtwo, aparecerão em uma área, e os treinadores por perto deverão cooperar para vencê-lo. Caso consigam, todos recebem uma cópia dele.

O app estará disponível gratuitamente. Ainda não se sabe de que forma ele será monetizado, se através da venda de acessórios para customizar seu personagem, de itens como Poké Balls e pedras de evolução, ou sequer se haverá um sistema de pagamento. O que a Niantic Labs e a Nintendo não perderam tempo de confirmar foi o periférico Pokémon GO Plus, que avisa sobre certos eventos do jogo e realiza ações simples como capturar monstrinhos ao ser pressionado.

Ataques, natures e outras mecânicas dos jogos principais da série estão simplificadas aqui, mas para quem é fã o jogo já está merecendo uma conferida só pela inovação.

Plataformas: Mobile (Android, iOS) | **Estúdio**: Niantic Labs | **Editora**: Nintendo | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

THE CLIMB

Rafael Arbulu

ATÉ FRIOZINHA NA BARRIGA É REAL

Esqueça seus mosquetões e torça para a acrofobia não atacar na hora errada: a Crytek quer você desafiando os mais altos cumes por meio do seu Oculus Rift, testando seus reflexos mais primários pela realidade virtual

Para se entrar no ambiente da realidade virtual, é preciso uma mente aberta, que abrace novas experiências de imersão e interação. É com essa mentalidade que a Crytek espera que você jogue *The Climb*, a empreitada do estúdio nos jogos do gênero VR (realidade virtual). Falando por quem teve a oportunidade de testar um modelo recente do Oculus Rift — a plataforma onde o jogo será lançado —, esse pensamento é especialmente dedicado a mim, já que não gostei muito dessa nova forma de jogar (OK, eu sou chato e provavelmente me renderei depois de um tempo — me deixa!).

The Climb tem uma premissa bastante simplista: você é um alpinista. Mas não o tipo comum, com mosquetões, cordas e afins: aqui, você é um entusiasta do "free solo climbing" — aquela versão da escalada sem equipamentos de proteção, prendedores, amigos ou segurança: você, suas mãos e pés, uma montanha e um belíssimo de um cenário. Nesta função, o jogo o fará executar as mais empolgantes escaladas, imerso em paisagens dignos de cartões postais, ao mesmo tempo em que o faz experimentar — dentro da segurança da realidade virtual — a adrenalina de um dos esportes mais extremos do mundo.

De acordo com algumas avaliações de preview builds (lançadas no final de abril último), *The Climb* possuirá diversas localidades inspiradas na vida real - como o Grand Canyon, em Nevada, Estados Unidos. Dentro do jogo, modos de campanha, demonstração e até um Modo Turista se farão presentes. Ou seja, independente de você gostar de rotas pré-programadas e desafios de tempo, ou se você prefere seguir seu instinto e criar suas próprias rotas, descobrir novos caminhos e progredir por sua conta, *The Climb* promete agradar ao seu gosto.

MAS OLHA SÓ ESSA VISTA...

A parte visual está, obviamente, muito bem feita. A julgar pelos vídeos de demonstração e artes do jogo, estamos falando de algo bem próximo de uma experiência vívida e verdadeira. Mas isso é de se esperar da Crytek, conhecida por entregar jogos com belíssimos gráficos e extrema sanguinolência. Uma vez que *The Climb* só precisa de uma dessas duas coisas, todos os recursos do estúdio alemão foram direcionados na construção das mais belas vistas e paisagens, além de uma transição fluida de tempo e clima que farão uso extremo e constante do head tracking do seu Rift.

Mas não pense muito em parar e admirar o cenário: há um medidor de fadiga que entra em desgaste quando você se pendura em uma das mãos, dando-lhe apenas um tempo curto para que possa apoiar a outra ou escorar-se em uma encosta e se recuperar. Deixe esse medidor acabar e... Bom, pense na acrofobia... Além disso, é importante considerar que você, dentro de um ambiente de realidade virtual, não estará apenas mexendo braços e pernas para uma posição: a jogabilidade exige que você incorpore a função de escalador e relaxe/contraia musculatura, incline-se em posições desfavoráveis e use a visão do Rift também para se ajustar em determinados locais de acesso mais complicado.

Em suma, é até possível jogar *The Climb* sentado (compatível com controles do Xbox One), mas o jogo encoraja a participação mais ativa. Provavelmente, será mais fácil se você ficar em pé.

The Climb não é o primeiro título da Crytek para o gênero da realidade virtual. O estúdio alemão também trabalha em *Robinson: The Journey*, a ser lançado para o PlayStation VR ainda em 2016. Nele, você assumirá o papel de um jovem astronauta que caiu em um planeta distante, habitado por formas de vida similares às eras dos dinossauros. É possível perceber elementos de *The Climb* em *Robinson*, já que seu mote é a exploração e isso envolverá escaladas — mas por ora, apenas um trailer no site oficial está disponível.

Plataforma: PC | **Estúdio**: Crytek | **Editora**: Crytek | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016 (versão final)

CHAMPIONS OF ANTERIA

Rafael Barbosa

ACERTANDO ONDE SETTLERS ERROU

Depois de tentar sem sucesso revitalizar a série *The Settlers* dois anos atrás, a Ubisoft reformula seu projeto, começa do zero e o transforma em um jogo mais brincalhão, focado na estratégia de combate e na exploração

Champions of Anteria se prepara para chegar aos PCs depois de um desenvolvimento turbulento. O game foi anunciado em 2014 como *Kingdoms of Anteria* e era uma tentativa da Ubisoft de revitalizar a franquia de estratégia em tempo real *The Settlers*, unindo estratégia e multiplayer cooperativo.

Mas quando a demo do jogo foi disponibilizada, ficou claro que o projeto não havia agradado os jogadores, o que obrigou os desenvolvedores da Blue Byte a voltar à mesa de planejamento e repensar o conceito do jogo. O resultado dessa reformulação é um novo game, que se afasta da franquia *The Settlers* e traz uma proposta mais bem-humorada,centrada em uma aventura de exploração e combates estratégicos.

No game, você deve enviar seus heróis pela terra mágica de Anteria para conquistar novas áreas e anexá-las ao seu reino, enquanto defende suas fronteiras de monstros e outros inimigos que estão sempre ávidos para roubar o que você já conquistou. Entre uma missão e outra, você sempre poderá voltar à base para ver com calma o que ganhou em sua última jornada e melhorar seus personagens, construindo novos itens e armaduras.

DE OLHO NOS CLÁSSICOS

O game tem uma pegada estratégica muito forte, em um estilo parecido com o usado no primeiro *Dragon Age* e principalmente em grandes clássicos como *Baldur's Gate*. Você controlará seus personagens através do ponteiro do mouse, indicando onde cada um deve ir, quais itens coletar e, principalmente, quem deve atacar, podendo pausar suas ações.

Temos cinco heróis disponíveis e cada um utiliza um elemento a seu favor (fogo, raio, metal, natureza e água), sendo que cada um deles é forte contra um elemento e fraco quando confrontado com outro — um sistema muito parecido com a clássica brincadeira "Pedra, Papel e Tesoura".

A grande sacada é que, assim como os mocinhos, todos os inimigos também utilizam um elemento a seu favor, o que quer dizer que você terá que escolher com cuidado quem atacar. Utilizar, por exemplo, os ataques elétricos do seu monge contra inimigos com foco em natureza tornará sua batalha muito difícil, porém ele será de grande valia para inimigos que utilizem o elemento água, principalmente se utilizar a habilidade especial do personagem e fizer com que todos os membros do grupo utilizem ataques de raio por um período de tempo. Assim, cabe a você escolher com cuidado, afinal você só pode enviar três heróis a cada missão.

Apesar dos problemas em seu desenvolvimento, *Champions of Anteria* é uma aposta interessante da Ubisoft em um gênero pouco explorado por ela, o que sempre é terreno fértil para novas ideias que podem fazer com que o game seja uma pedida interessante para os amantes de jogos de estratégia.

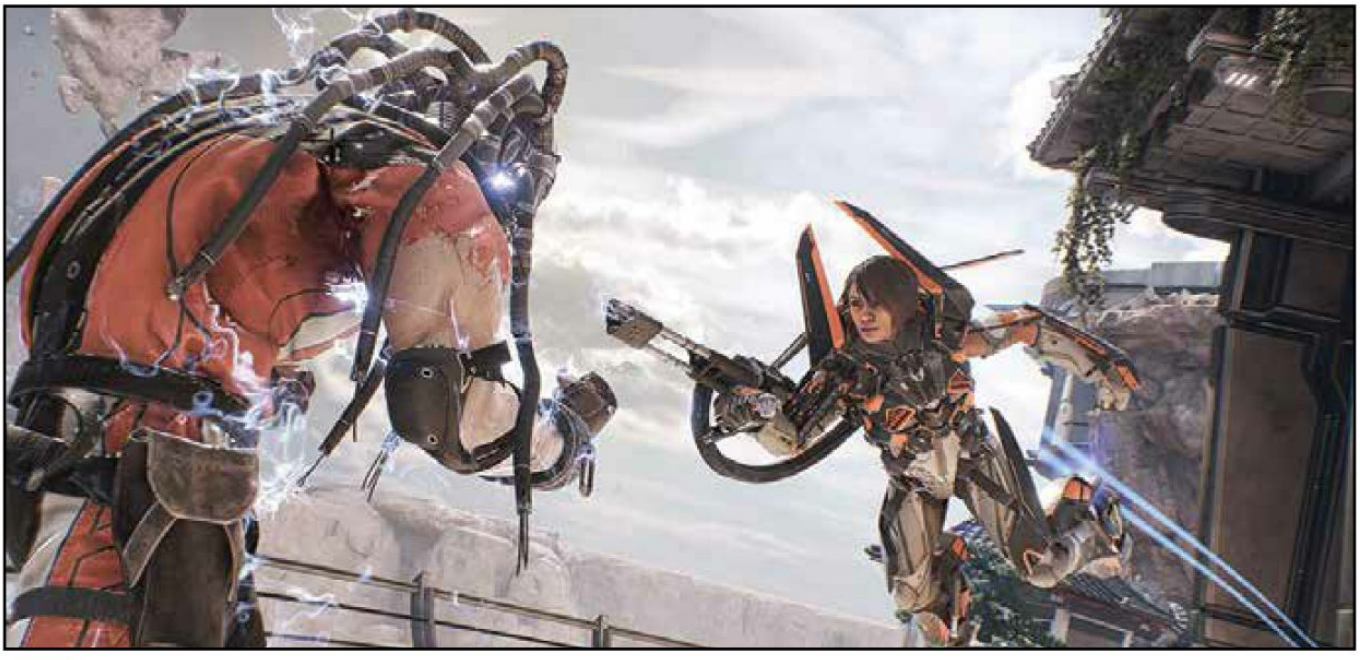
Plataforma: PC | **Estúdio**: Ubisoft Blue Byte | **Editora**: Ubisoft | **Lançamento**: Agosto/2016

LAWBREAKERS

Thiago Ávila

MAIS HORDAS NO SHOOTER ONLINE

Tem mais um FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) vindo por aí no Steam, mas agora chega com algumas diferenças dos shooters tradicionais: tentará renovar o gênero e tem a mão de Cliff Bleszinski no projeto todo



Todo dia, os funcionários do estúdio americano Boss Key dedicam pelo menos duas horas de seu dia jogando seu próximo shooter multiplayer, *Lawbreakers*, no qual eles trabalham avidamente para concluir nos próximos meses. "Josh estava jogando como o *Breacher* e ele acha que ele vai fazer alguma coisa", disse Tramell Isaac, diretor de arte da Boss Key, referindo-se ao artista de ambiente Josh Rife. Isaac estava correndo ao redor como um Vanguard, um tipo de personagem do game. O modo era Overcharged, que eu particularmente testei na versão alfa, lançada em abril último.

Esse tipo de jogo é configurado de modo que mesmo uma equipe recebendo pancada atrás de pancada pode conquistar a vitória no final. Na GDC 2016, a Boss Key anunciou que tinha abandonado os planos de free to play e liberaria o jogo como um título premium, embora não tenha revelado o preço. Microtransação será apenas para itens de cosméticos.

O modo alfa do game mostrou um foco apertado sobre o que pretende fazer que tornou o game ambicioso, mas sem ostentação. Há dois lados na história: a lei e os foras da lei. Você pode escolher entre quatro classes, chamados de "papeis", cujas habilidades e armas especiais estão disponíveis para ambos os lados. O mapa que funcionou em Grand View colocou os lutadores em ação rapidamente.

ESCOLHA DE GUERREIRO

Os papeis têm habilidades especiais e armas que apresentam uma certa curva de aprendizado, mas em geral evocam classes vistas na maioria dos outros shooters — o guerreiro é mais maleável, enquanto o atirador tem baixa precisão, por exemplo. Mas o maior curinga do game são as anomalias de gravidade, que se destacaram bastante e competiam pela atenção com outras características do jogo. Há uma explicação canônica para elas (algo sobre a quebra da lua), mas o efeito está restrito a áreas específicas no mapa, em vez de mostrar-se como uma espécie de evento programado afetando todo o campo de jogo. Nas zonas de anomalia, os jogadores podem elevar a estruturas de outra forma inacessíveis, disparando debaixo deles como eles vão.

Armas balísticas também irão alterar a dinâmica e a precisão de um jogador. Ao movimentar-se em baixa gravidade, é necessário um olhar firme, na direção que se queira seguir. Eu não poderia chegar ao topo de um quiosque a menos que eu aponte a mira para ele. Os jogadores podem ainda apontar e disparar nos jogadores acima e abaixo deles, da mesma forma que em um tradicional FPS.

Cliff Bleszinski (*Gears of War, Lost Planet, Unreal Tournament*), diretor do estúdio, quer um jogo continuamente competitivo, no qual um jogador ainda pode conseguir uma vitória difícil, independentemente do que a sua condição de vida mostra. "Essa é a história de Cinderela, acho que é exatamente esse o tipo de jogo que fizemos. Eu pedi minha equipe de design para começar a fazer games mais dramáticos. E eu acho que eles conseguiram."

"Essa é a história de Cinderela... Eu pedi minha equipe de design que começasse a fazer games mais dramáticos. E eu acho que eles conseguiram"

Cliff Bleszinski

Plataformas: PC | **Estúdio**: Boss Key | **Editora**: Nexon | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

I AM SETSUNA

Rafael Barbosa

VAI COMEÇANDO COM O PÉ DIREITO

Estúdio fundado para desenvolver apenas os tradicionais RPGs japoneses já começa com pique total, investindo em uma narrativa que transcende todas as nuanças de sentimentos como a tristeza e a solidão mais profunda

Logo no primeiro trabalho da Tokyo RPG Factory, empresa criada apenas para desenvolver RPGs japoneses, temos um título com todas as características mais marcantes do gênero. Na minha infância e adolescência, confesso que eu era um verdadeiro fã de RPGs japoneses. Consumi muitas das maiores pérolas deste gênero na era Super Nintendo e PlayStation original e de vez enquanto sempre bate uma saudade nostálgica de clássicos como *Final Fantasy VI* e *Chrono Trigger*. Infelizmente, os RPGS orientais estão em decadência, mas a Square Enix pensa que eles ainda têm seu lugar ao Sol e criou a Tokyo RPG Factory, uma desenvolvedora cuja missão é trabalhar especificamente com este gênero de jogos. *I am Setsuna* é o primeiro trabalho do estúdio e chega trazendo os principais elementos que marcaram os RPGs orientais, a começar por um enredo cheio de drama e aventura.

O game se passa em uma ilha tomada pela neve e que sempre sofreu com ataque de monstros. Para tentar aplacar a fúria das bestas, seus habitantes oferecem jovens em sacrifício — e assim conhecemos a jovem Setsuna, que é escolhida como a nova oferenda para este ritual macabro e que parte com seus companheiros em sua jornada rumo ao seu dever. A narrativa do game é baseada no conceito da "tristeza" e promete trazer pontos muito semelhantes aos vistos em *Final Fantasy X* (talvez o último grande RPG japonês), onde acompanhamos o dilema de uma jovem e o de seus amigos entre o ao seu dever e os seus sonhos pessoais.

O SACRIFÍCIO DOS RPGs

Enquanto avançamos em nossa jornada rumo ao sacrifício, visitaremos cidades e tavernas, onde poderemos falar com os moradores em busca de informações e novas missões, investigaremos masmorras atrás de itens valiosos, além de enfrentarmos chefões em batalhas grandiosas e bem ao estilo dos RPGs japoneses.

Com uma estrutura retrô, o game traz aquele sistema simples e direto, com inventários pequenos, nos quais precisamos trocar de itens poucas vezes e as estatísticas que realmente importam são nosso HP (para sabermos quanta vida temos) e nosso MP (para entendermos quantas magias podemos usar). Itens clássicos como Poções, Ether, e Mistone, para fugirmos das batalhas quando necessário, também estão disponíveis.

Como não poderia deixar de ser, nossos combates são baseados em turnos, em que somente podemos atacar quando nossa barra de Active Time Battle (ATB para os íntimos) estiver completa, o que pode terminar em ataques físicos, mágicos ou em dupla, rendendo diversos efeitos (dependendo da combinação de personagens).

I am Setsuna é o jogo que os saudosos dos tempos de glória dos RPGs japoneses estavam pedindo e, já que também faço parte desta patota, fico ansioso para colocar minhas mãos nele.

Plataformas: PC, PS4, PSVita | **Estúdio**: Tokyo RPG Factory | **Editora**: Square Enix | **Lançamento**: Julho/2016

SPACE HULK: DEATHWING

Thiago Ávila

BATALHE EM NAVES COM MONSTROS

Batalhas intergalácticas contra monstros e criaturas estranhas pelo espaço sideral. Essa é a proposta do game em primeira pessoa do estúdio francês Streum On, de *E.Y.E.: Divine Cybermancy* e *SBO: Syndicate Black Ops*

Este é um jogo de ação em primeira pessoa que se passa dentro dos universos de *Warhammer 40,000*. O projeto está sendo produzido com o engine Unreal Engine 4 pelo Streum On Studio e co-produzido pelo Cyanide Studio. Segundo os desenvolvedores do game, todas as imagens dele que já foram exibidas até hoje, incluindo o primeiro trailer do ano passado, são 100% in-game.

Para aqueles que ainda não estão familiarizados com *Space Hulk*, a premissa é que o jogador faz parte da elite de um time de Space Marines enviado para recuperar uma nave abandonada cheia de Tyranid Genestealers. Outras ameaças encontradas no jogo de tabuleiro (incluindo Nightmarish Chaos Gods, Transient Orks e Warp Demons) não estavam em evidência durante a mais recente demo e também nem vimos nada que indique que os jogadores podem jogar como Genestealer. Dito isto, tudo parece possível devido à base modular do jogo.

UM SHOOTER COOPERATIVO

A Focus Home Interactive divulgou recentemente o primeiro trailer com o gameplay: o shooter cooperativo está em desenvolvimento e previsto para sair neste ano. Os jogadores devem explorar os Space Hulks, que são destroços que vagam pela Via Láctea sem razão aparente. Muitos deles são usados por raças como os Genestealers e Orks, para atacarem as frotas do império.

O trailer possui pouco mais de dois minutos e mostra um pouco desses cenários, assim como as armas e muita ação e aventura contra os Genestealers. Cada uma das missões se passa em uma nave diferente e é possível usar o cenário para se defender — ou trancar as portas para prevenir que os monstros invadam. O game terá grande ênfase na criação de personagens e personalização e também um sistema de danos muito curioso: caso você tenha uma parte da armadura danificada, não poderá utilizar certas armas, por exemplo. Há ainda a árvore de habilidades e a possibilidade de jogar com os Genestealers, mas esses detalhes ainda não foram divulgados.

O game faz uma interessante mistura de puzzles e mechwarrior. No lado do quebra-cabeças, os jogadores têm de decidir quais portas para derrubar e permanentemente bloquear assim que avançam seu caminho através da nave, impedindo os inimigos de atacar a partir de partes já exploradas, mas também privar jogadores de suas rotas de fuga e retrocesso.

Sentiu uma familiaridade com *Warhammer 40,000*?

VENHA PRO LADO DOS MECHS

No lado do mech, os limbs têm o seu próprio conjunto de pontos de vida. A perda de um braço priva os jogadores de uma arma ou escudo e a perda de uma perna retarda o jogador consideravelmente. Agora, caso perca tudo, você está morto. A inteligência artificial dos squadmates pode ser rapidamente atribuída para vigiar um caminho ou parte de um quarto — algo que parecia vir a calhar em batalhas onde os inimigos se espalham em quantidade a partir de vários locais ao mesmo tempo.

Atribuições em tempo real são interessantes para fazer algumas opções táticas bacanas. Você pode equipar um squadmate com garras ou um escudo e um martelo e colocá-lo para proteger outra squadmate com um lança-chamas — uma arma que propaga chamas até 20 pés à frente.

Tudo em *Space Hulk: Deathwing* é exagerado, deliciosamente gótico e romântico. Deixando a jogabilidade de lado, o jogo parece mais um *Warhammer 40,000* do que qualquer outra coisa.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdios**: Streum On, Cyanide | **Editora**: Focus Home Interactive | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

SHATTERED SKIES

Thiago Ávila

NOVO MMO COM ALIENÍGENAS VILÕES

Sobreviva em um mundo devastado por aliens: esse game coloca o jogador na pele de um dos sobreviventes do mundo pós-apocalíptico, onde ficar vivo não é uma questão de opção. Será que você vai conseguir sobreviver?

Desenvolvido pelo estúdio Free Reign (mesmo de *Romero's Afterdeath*), *Shattered Skies* é um MMO que se passa em um mundo pós-apocalíptico infestado por aliens, que coloca o jogador frente a frente contra aliens, humanos mutantes e outros sobreviventes em um vasto mundo aberto, cheio de vales, cidades, vilarejos e montanhas. O gameplay é baseado em jogo de tiro focado na terceira e na primeira pessoa, dando ênfase à procura de itens preciosos e equipamentos raros. Aqui, você pode ajudar as pessoas ou caçá-las. A escolha é sua.

Tudo começa após um cometa atingir uma montanha e uma misteriosa força alien desconhecida começa a sair de dentro do cometa, se espalhando pela Terra, mudando o planeta como conhecemos e transformando os humanos em monstros. Como um dos sobreviventes, você vai lutar contra hordas de monstros do tipo nunca visto pela humanidade.

ASCENSÃO AS TERRAS MÁS

Shattered Skies é o primeiro de uma série de jogos que se passam em um mundo chamado Rise of the Badlands. Cada um dos jogos está sendo desenvolvido para um público levemente diferente um do outro, com muitos dos itens colecionáveis compartilhados entre os games.

"*Shattered Skies* é uma boa novidade ao mundo do survival horror e finalmente soluciona uma das maiores dúvidas que infestam os fóruns de survivor shooters", disse Adam Skidmore, o game designer da Free Reign. "Graças à experiência em jogos de mundo aberto, nós colocamos no *Shattered Skies* um sistema de anti-trapaça top de linha: ficou até mais fácil de jogar com os amigos."

Você pode jogar contra outros jogadores ou contra a CPU, além de poder escolher se prefere a câmera em primeira ou terceira pessoa. É um sistema que permite jogar com os personagens do mal ou com os heróis, centenas de armas customizáveis, edificações, proteger uma edificação com barricadas, armadilhas e outras coisas para manter os aliens e outros jogadores à distância. Pode-se ainda colecionar, guardar e trocar itens raros, com personagens totalmente customizáveis, incluindo roupas, rosto, corpo e até calçados.

Os aliens presentes no game são criaturas inteligentes, ágeis e rápidas. Portanto, não os confunda com zumbis no estilo do primeiro *Resident Evil*, que eram bobos e lentos. O jogador terá que usar muitas de suas habilidades e destreza para vencê-los e isso exigirá bastante treino e dedicação por parte do jogador.

Você pode jogar com mais de 100 pessoas ao mesmo tempo online

NA TERRA DO VALE-TUDO

Vale tudo por aqui, inclusive juntar uma pilha de tranqueiras que encontrar para fazer uma barreira e se proteger. Se você tiver as ferramentas necessárias, é possível transformar qualquer edifício no jogo em uma fortaleza quase impenetrável. Portanto, construir algo do tipo é muito importante para sobreviver no game e viver para contar.

Há também as tradicionais "safe zones", que são locais nos quais os jogadores podem se reunir, conseguir suprimentos e se reagrupar, antes de voltar para o mundo do terror mais uma vez. É possível jogar com mais de 100 pessoas no servidor, procurar por armas e suprimentos e evitar os aliens ao máximo.

São realmente muitas opções, o que torna o game bastante interessante e divertido de se jogar.

Plataforma: PC | **Estúdio**: Free Reign | **Editora**: Free Reign, Arktos Entertainment | **Lançamento**: final de 2016

ACE ATTORNEY – SPIRIT OF JUSTICE

Rafael Peccioli Moreno

AGORA ATÉ A JUSTIÇA ESTÁ EM JOGO

Phoenix, o respeitador de leis, volta pela décima vez metendo o pé na porta do tribunal máximo de um país distante sem ser convidado e acaba tendo que enfrentar espíritos em nome da justiça... Espíritos? É, espíritos!

Quem acompanha a série *Ace Attorney* já sabe que por trás da premissa de encarnar um advogado entre investigações e sessões na corte se escondem pessoas com poderes mediúnicos de quase telepatia, conspirações internacionais, personagens diversos que vão de samurais a espiões e coisas do tipo. Faz parte do charme da franquia e se você se permite aceitar os exageros e o humor, se apaixona.

Dito isso, admito que a trama de *Phoenix Wright: Ace Attorney – Spirit of Justice* é a mais incomum até o momento. O renomado advogado Phoenix Wright visita sua amiga médiun Maya Fey no estranho Reino de Khura'in, uma nação na porção mais ocidental do extremo Oriente. Quando seu guia é acusado de assassinar um guarda, Wright descobre que em Khura'in não se utiliza mais advogados, substituídos pelos poderes mediúnicos da princesa e sacerdotisa real Rayfa Padma Khura'in em cerimônias conhecidas como Divination Séances ("Sessões Divinatórias"), capazes de mostrar o que as vítimas enxergaram em seus últimos momentos.

Lógico que o simples fato de que o sistema de justiça de uma nação em que está a passeio não prevê mais advogados não iria impedir Wright de impor sua visão estrangeira sobre a corte máxima do país e se propor a defender casos a esmo sem ter sido solicitado. Ironias à parte, as Divination Séances não são absolutas e cabe ao jogador provar que mal-entendidos estão ocorrendo em muitas ocasiões.

Diferente dos jogos anteriores, aqui há outros desafios acontecendo em um lugar diferente: Los Angeles. O amigo de Wright e advogado com o sobrenome mais adequado para sua função, Apollo Justice, enfrenta um caso com sérias repercussões (que a Capcom até o momento ainda não revelou quais serão).

Este é o 10º jogo da sequência, então, se você não jogou os anteriores não vai pegar certas referências espalhadas ao longo do enredo. Mas como os casos não são continuações propriamente ditas, é possível sim curtir *Spirit of Justice* numa boa mesmo se você for um novato na arte do "Direito risca-faca" da série.

VEJO GENTE JUSTA... O TEMPO TODO

As mecânicas vistas nos jogos anteriores estão de volta. Há momentos de investigação – em que se procura pistas pelos cenários e interroga testemunhas – e de julgamentos, nos quais as provas são apresentadas e se tenta destruir o discurso da promotoria achando contradições entre as acusações e os fatos.

Os cenários 3D que podem ser vasculhados em busca de pistas retornam junto das Revisualization, em que questões de múltipla escolha são apresentadas para se rever o caso em momentos críticos nos tribunais; e da Mood Matrix, onde as emoções dos interrogados são percebidas ao se tocar em determinados temas.

A grande novidade mesmo é a introdução das Divination Séances, visões dos instantes finais dos mortos em espelhos d'água onde se pode buscar pistas. Os desenvolvedores explicaram que achavam que ninguém mais podia encarar Phoenix em sua terra natal e resolveram colocá-lo em um país com formas diferentes de se resolver casos para complicar e tornar as coisas mais emocionantes.

Plataforma: 3DS | **Estúdio**: Capcom | **Editora**: Capcom | **Lançamento**: Setembro/2016

Fernando Souza Filho

21 EASTER EGGS MUITO DIVERTIDOS

Eles estão escondidos nos games e na maioria das vezes passam despercebidos pelo jogador menos atento. Escolhemos 21 desses easter eggs muito divertidos que fazem você querer jogar de novo só para encontrá-los...

1. RED DEAD REDEMPTION

No maravilhoso jogo de 2010, há muitos easter eggs espalhados ao longo do mapa do Velho Oeste. Na capela de Blackwater, por exemplo, você encontra um dos túmulos com a inscrição "Wake me... If something interesting happens" ("Acorde-me... Se algo interessante acontecer"), que tem dupla referência: era uma prévia de *Undead Nightmare* – que viria depois e traria os zumbis para o Velho Oeste – e também uma brincadeira com *Halo*, cujo protagonista dizia "Acorde-me... Se precisar de mim!" antes de entrar em sono profundo em uma câmara criogênica. Na capela de Coot, há também uma referência a Clint Eastwood, ícone dos filmes americanos de faroeste: há uma tumba para um tal de Clinton Underwood com a inscrição "A cowboy without a name", uma clara referência ao filme *Man with no Name*, de Eastwood.

3. SILENT HILL 4: THE ROOM

Lembra do coelho Robbie, boneco que sempre aparece com sangue na série *Silent Hill*? Em *Silent Hill 4*, ele aparece como um bicho de pelúcia que fica na cama de sua vizinha. Se você espioná-la através de um buraco na parede para vê-la trocando de roupa (e nem venha com a história de "Nunca fiz isso, não!"), vai ver o coelho sobre a cama. Mas prepare-se para tomar um susto quando ele se virar e ficar apontando pra você, como se dissesse: "Seu tarado!"

2. GTA V

A fantasma do Monte Gordo é quase uma lenda urbana em *GTA V*. Mas ela existe. Vá até ao famoso monte um pouco antes da meia-noite (não adianta ir em outro horário) e você verá a fantasma ao longe. Não tente chegar perto que ela desaparece. Para vê-la, use binóculos ou a mira de seu rifle sniper e perceba que tem um nome escrito em sangue embaixo dela: "Jock". O que significa isso? A tal fantasma é a ex-mulher de Jock Cranley, candidato a governador no game.

4. POKÉMON X/Y

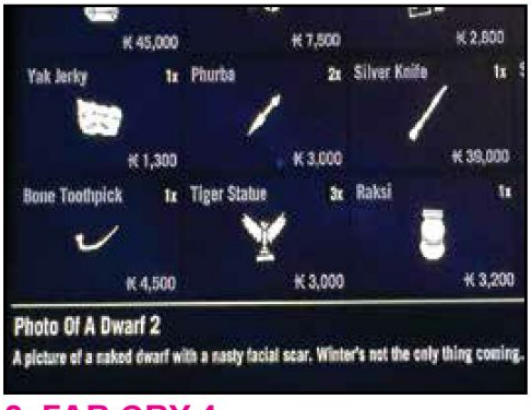
Você já ouviu falar da Fantasma do Elevador? Quando estiver no segundo andar do prédio de Lumiose City, fique parado do lado de fora do elevador. Após alguns segundos, a tela vai piscar e a mulher de cabelos roxos aparece atrás de você. Ela faz alguns barulhos e diz: "No, you're not the one..." Depois ela some. No quarto andar, você encontrará outra fantasma semelhante, mas essa só diz "Don't talk to me... If you do, I can't hear the elevator".

5. WATCH DOGS

Sabe o Olivier Garneau (veja o easter egg de *Black Flag*)? Você também vai encontrá-lo em *Watch Dogs*. Durante a missão "Requiescat in Piece", você vai entrar no comboio e encontrará o próprio Olivier, que é diretor da Abstergo, a empresa fictícia de tecnologia da série *Assassin's Creed*. Mate-o.

6. UNCHARTED 4

Se você for do tipo fuçador, que gosta de olhar o cenário em busca de coisas escondidas, certamente vai topar com um easter egg fácil de achar no novo *Uncharted*: na casa de Nathan Drake e da esposa Elena, há na estante um CD do clássico *Crash Bandicoot*, de 1996. Você pega o CD, coloca em um PlayStation 1 que está na sala e pode jogar uma fase inteira de *Crash Bandicoot*. E depois tem que aguentar Elena rindo de sua cara...



8. FAR CRY 4

Fuçando nos escombros de Kyrat, você vai encontrar a foto de um anão. Ao colocá-la no seu inventário, vai encontrar a seguinte mensagem: "Foto de um anão nu. O inverno não está chegando". Qualquer referência a Tyrion Lannister, personagem de *Game of Thrones*, não é mera coincidência.

7. ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

No prédio da Abstergo, se você fuçar bem, vai encontrar diversas referências a livros e a outros games. Mas também há uma estante de vidro na sala do diretor Olivier Garneau com algumas armas, como o famoso sabre de prata sírio, a adaga de Maria Auditore da Firenze e quatro réplicas de rifles de *Red Steel 2*, jogo que a Ubisoft produziu em 2010.

9. FAR CRY PRIMAL

Sabe aquele carro clássico feito de madeira dos desenhos animados dos Flintstones? Pois é, você vai encontrá-lo no fundo do rio que fica no extremo oeste do mapa de *Far Cry Primal*. Basta mergulhar para observá-lo bem de perto. Ah, você queria dirigi-lo, como faziam Fred e Barney, usando as pernas como pneus? Não vai rolar, não. E, sim, é claro que nós tentamos...

10. BEYOND: TWO SOULS

No capítulo Black Sun, dê uma olhada de perto no novo passaporte que a personagem Jodie recebe: a foto nele é da própria atriz Ellen Page, que interpreta a protagonista do game. Diversas referências cinematográficas também podem ser percebidas nas cenas em que o ator William Dafoe lida com a versão pré-adolescente da protagonista: preste atenção à famosa cena da festinha dos adolescentes: qualquer semelhança com *Carrie, A Estranha* talvez não seja coincidência não — mas aqui pelo menos você tem a opção de não ter o mesmo fim triste que Carrie teve.

11. TOMB RAIDER: LEGEND

Na fase em que Lara Croft vai ao Peru, perceba que há uma bola de futebol largada na rua do primeiro vilarejo em que ela chega. Aproxime-se dela e aperte o botão de interação para chutá-la. Você vai ouvir não apenas um grito de gol, mas até da torcida comemorando.

12. BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Depois de resgatar Aaron Cash de uma armadilha do Coringa, fique de frente para a sala onde ele estava preso e preste atenção na mensagem que aparece: "Dr. Clooney, compareça à ala de ginecologia". A mensagem é uma autêntica "piada interna" com o ator George Clooney, que interpretou o Homem-Morcego no filme *Batman & Robin*.

13. FALLOUT 4

Esse easter egg vai ser reconhecido por quem é fã do mestre dos contos de suspense, Edgar Allan Poe. Vá ao castelo que fica próximo à delegacia de polícia do sul de Boston, desça às catacumbas e você encontrará um esqueleto dentro de uma parede, com garrafas de xerez. Trata-se de uma referência a *O Barril de Amontillado*, conto clássico de Poe em que um homem é enterrado vivo atrás de uma parede. E vale lembrar que, na vida real, o escritor nasceu em Boston.

14. DEAD ISLAND

Procure o bangalô nº4 do resort da ilha. Lá dentro você encontrará luzes vermelhas e uma zumbi chamada Nenja Samejon amarrada em uma cama, cercada de câmeras. O nome da zumbi é um anagrama para Jenna Jameson, famosa atriz pornô norte-americana. Já imaginou o que ela estava fazendo nesse bangalô quando virou uma zumbi, não é?

15. BATTLEFIELD HARDLINE

Indo para o mapa Dust Bowl no modo HotWire, você encontrará um confortável sofá chamado de American Dream. Ali só cabem três pessoas de cada vez do seu time e todos estarão vulneráveis aos tiros inimigos, mas o sofá se movimenta mais rápido do que qualquer outro veículo do jogo. Pra que serve isso na ação? Pra nada. Mas é ridiculamente divertido.

16. METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

Logo que você inicia o jogo, o sistema pede para que você informe o dia do seu aniversário. E quando esse dia chegar na vida real, basta ligar o jogo e ir pra Mother Base para ganhar uma festa de aniversário surpresa feita por Miller e Ocelot, com participação dos soldados já recrutados, que estão servindo na base. Se a personagem Quiet também estiver na sua base, ela trará um presentinho especial de aniversário para você. Você já sabe o que significa "especial" com a Quiet, não sabe?

17. DYING LIGHT

Uma pausa na caça aos zumbis para jogar *Super Mario* dentro de *Dying Light*! Vá até a área Old Town do mapa, dê uma olhada nas casas mais altas, com chaminés. Uma delas vai parecer bem familiar pra quem é fã de Mario: entre lá e você será transportado para uma sala em 8-bit, com trilha sonora típica daquela época. Corra e pule exatamente como Mario faria, mas não esqueça de pular no bloco cor-de-rosa para pegar sua roupa Pyza, que permite que você voe/plane igual ao Mario com seu uniforme de guaxinim.

19. CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

Você conhece o modo Dead Ops Arcade 2, de *Black Ops 3*? Após finalizar a Missão 2: Novo Mundo no modo Campanha, vá ao terminal (parece um computador antigo) de sua safehouse, aperte o botão quase invisível no alto, à esquerda (perto de onde está escrito "Data Vault"). Pronto, assim você entra numa verdadeira viagem no tempo para os combates de arcade.

18. SUPER MARIO RPG

Você pode levar Mario para descansar em diversas hospedarias em *Super Mario RPG*. Em uma delas, você encontrará Link (da série *Zelda*) dormindo em uma cama e até Samus (da série *Metroid*) descansando em outra. Não, eles não acordam.

20. GEARS OF WAR 3

Logo no Act 1, s evocê for para a área do deck, encontrará quatro imensos tubos cilíndricos, dois em cada extremo do lugar. Aproxime-se de cada um deles e aperte X para atirar. Ao chegar no último, uma galinha de ouro gigante vai aparecer. Se você conseguir matar a galinha (o que não é nada fácil), vai desbloquear uma Cluckshot, uma arma especial que por si só também já é um easter egg que você encontra nos Acts 1 e 4.

21. BORDERLANDS 2

Ainda não cansou de matar aqueles malditos Creepers de *Minecraft*? Sério mesmo? Então, aproveite pra matá-los um pouquinho mais em *Borderlands 2*. Vá até a área das Caustic Caverns, onde estão diversas minas abandonadas. Siga o caminho em que encontrar alguns blocos típicos de *Minecraft* e logo você chegará a uma câmara secreta cheia de Creepers. Após matá-los, procure itens que estão com eles, incuindo uma máscara de *Minecraft* que você pode usar no seu personagem de *Borderlands 2*.

Makson Lima

HOMENAGEM AOS VELHOS ANOS 1980

Estúdio paulistano Webcore investe na pixel art e no saudosismo da cultura pop dos anos 1980 para lançar um game genial, cheio de referências divertidas que vão arrancar suspiros dos fãs do cinema de horror da época

Jogos de porradaria (ou beat'em ups, caso você queira estipular rótulos) renasceram lá pelos idos de 2008, quando *Castle Crashers* surgiu arregaçando tudo, literalmente. Muitos outros apareceram a partir de então — como os excelentes *Double Dragon Neon* e *Scott Pilgrim vs. The World: The Game* —, mas o gênero, mais uma vez, parece ter adormecido nos últimos anos. O brasileiro *My Night Job* surge para quebrar esse marasmo, metendo soco, chute, cadeirada e tudo mais o que tem direito em monstros e demais criaturas sobrenaturais.

Para celebrar esse lançamento tão legal quanto surpreendente, conversamos com Fernando Chamis, diretor da produtora Webcore Games, e com Philip Mangione, diretor geral do projeto *My Night Job*. Olha aí o resultado desse papo:

EGW - Há quanto tempo a Webcore Games está no mercado?
Fernando Chamis – A Webcore Games é uma das desenvolvedoras mais antigas de games aqui no Brasil, atuamos nesta área desde 2007 e a empresa mesmo já existe desde 1999. Começamos em 1999 desenvolvendo sites para internet com o selo Webcore Interactive e em 2007 abrimos a divisão de games chamada Webcore Games. Além de jogos como produtos, a Webcore desenvolve diversos games sob encomenda para grandes marcas, como TIM, Globo, MAM, Ambev, Samsung e B2W, entre outros. Na área dos games para entretenimento, o time já esteve envolvido em produções como *CaveDays* [para PC e Mac], *Freekscape* [para PSP] e *A Turma do Chico Bento* [para redes sociais como Facebook e como o falecido Orkut]. Mais recentemente, além do *My Night Job*, lançamos diversos jogos mobile para o público infantil, como *O Nome das Coisas*, *Bob Zoom* e *Menino Maluquinho*.

"Nunca faça um game apenas para seguir alguma tendência ou estará fazendo o mesmo que milhares de outros e estará sempre um passo atrás"
Philip Mangione

***My Night Job* é um beat'em up muito divertido e bem ao estilo arcade. Como nasceu o projeto e quanto tempo ficou em produção?**
Chamis – O projeto inicial era uma proposta simples de um side-scroller, ainda que utilizando gráficos 3D, no qual o personagem Reggie iria combater os anões infernais, em uma homenagem à série de filmes *Phantasm*. Philip Mangione e Bruno Speranzoni começaram a desenvolver essa ideia em 2009, mas com poucos recursos e pouco tempo livre, logo ela acabou ficando somente no papel. Com o passar dos anos, Philip foi aprimorando as ideias e mecânicas, para englobar mais filmes dos anos 1980 e também evoluir para algo bem mais divertido e dinâmico. Durante esse processo, seguindo sugestões de amigos, a proposta da arte também acabou caminhando para o pixel art 2D. A ideia de tudo se passar numa grande mansão também surgiu nessa época, para que o jogo lembrasse mais os arcades ambientados em espaços limitados, como *Pac-Man*, por exemplo.

O SEGREDO É A MANSÃO

Ao contrário de grande parte dos jogos desse estilo, não há profundidade de campo e há uma imensa casa para explorar...
Philip Mangione – A mansão é na verdade um grande campo de jogo, como em uma partida esportiva. A ideia em *My Night Job* não é que o jogador avance em uma sequência de enredo, mas sim que ele cada vez mais se familiarize com o seu campo de batalha, aprenda seus segredos, melhores rotas, estratégias que se encaixem em seu estilo de jogo. Além de salvar os sobreviventes através dessa estratégia de campo, ele precisa manter a casa em pé. Então são dois objetivos em um, que só são possíveis através desse tipo de ambientação fechada.

A pixel art presente no jogo é realmente excelente. Por que vocês preferem pixels em vez dos polígonos?

Mangione – Os gráficos em 3D muito dificilmente têm a rapidez e precisão de animações que os arcades baseados em habilidade. O 3D sempre traz uma certa demora, mesmo que pequena, nas movimentações. Isso é esperado pelo jogador, porque senão fica estranho, não natural. Esse tipo de movimentação não é rápido o suficiente para um jogo onde cada milissegundo conta, e onde o combate é focado muito mais em diversão e reação rápida do que em realismo e movimentos estratégicos. Queríamos dar a mesma sensação dos arcades dos anos 1990.

Aquela Audrey II [*Pequena Loja dos Horrores*] no teto da mansão é igualmente incrível. *My Night Job* tem muitas referências a filmes e jogos, de *Poltergeist* a *The Warriors* e *Pennywise*. Quais suas principais referências para fazer o jogo?
Mangione – A ideia era homenagear o horror dos anos 1980 e, além disso, era necessário definir o estilo de cada uma das quase 30 áreas da mansão. Unindo as duas ideias, foi legal pensar em usar a temática de cada um dos filmes para cada um dos cômodos. O importante para manter uma consistência foi que 90% dos filmes utilizados como referência seguissem o critério "personagens desesperados por socorro, em um ambiente restrito ou difícil de sair, fugindo de um assassino ou ameaça que os assola" [risos]. Quem gosta dos filmes dessa época conhece muito bem essa sensação.

UMA MISTURA DAQUELAS...

Juro que senti um ar de *Two Crude Dudes* enquanto jogava *My Night Job*. É meio que uma mistura daquele clássico de Mega Drive com gráficos de Lucas Arts, tipo *Day of the Tentacle* misturado com *Invasor Zim* [desenho da Nickelodeon]. *My Night Job* é mesmo uma mistura disso tudo?
Mangione – Acertou em cheio em todos, parece até que você leu os documentos dos projetos iniciais [risos]. *Invasor Zim* foi uma inspiração desde o começo, desde a época em que o jogo seria um side-scroller simples. *Day of the Tentacle* também, com os cenários angulados e movimentações bizarras dos personagens. E vale lembrar: não só *Two Crude Dudes*, mas todos os jogos estilo arcade daquela época influenciaram muito a gente.

> **"A cena de games no Brasil está no seu melhor momento. Estamos vendo cada vez mais empresas competentes, que cuidam também da parte de negócios"**
> Fernando Chamis

O Brasil tem se destacado na cena indies de uns anos pra cá – desde a série *Momodora* até *Chroma Squad* e *Odallus*, entre outros. Ainda é muito difícil fazer esse tipo de arte no país?
Chamis – A cena de games no Brasil está realmente no seu melhor momento, com diversos títulos de sucesso e equipes cada vez mais profissionais. Estamos vendo cada vez mais empresas competentes, que criam bons jogos e cuidam também da parte de negócios dele. Além disso, acredito que as equipes não se limitam mais a fazer os games que gostam de jogar e sim os que têm apelo comercial. Antes, era comum uma equipe fazer um grande MMORPG apenas porque era o tipo de jogo que eles gostavam e que estavam acostumados. No fim, o projeto ficava grande demais, acabava o dinheiro e o game nunca era lançado. Hoje, vejo as empresas escolhendo um tipo original de game para produzir e também pesquisando o mercado, estudando se existe público para aquele tipo de jogo, quais são os concorrentes. O preparo para exportação também está cada vez melhor, as empresas já criam os games pensando no mercado internacional.

Como anda a receptividade da comunidade gamer ao jogo?
Chamis – É muito legal ver a quantidade de vídeos que são postados no YouTube com pessoas fazendo review do game. São pessoas que baixaram, gostaram e acabaram fazendo uma superpropaganda para nós. Os reviews no Steam também foram superpositivos e nós torcemos para continuar assim. É importante estar nesse contato constante com a comunidade. Para dar um exemplo, quando lançamos o jogo ele tinha um bug bem específico quando se usava o controle do Xbox One no Windows 10. Um usuário reclamou no sábado e no domingo fez um review negativo para nós. No dia seguinte, nós subimos uma correção, falamos com esse jogador e ele mudou o review dele para positivo. Isso mostra como o contato com os jogadores é essencial para o sucesso de um projeto.

UMA DICA PARA COMEÇAR

O que você poderia dar de dica para quem está almejando entrar na área de desenvolvimento de jogos?
Chamis – Antes de qualquer coisa, faça um jogo. Pode ser sozinho, com um grupo, tanto faz, é importante começar a trabalhar na área, se acostumar com as ferramentas e exercitar a criatividade. Além disso, quando você fizer uma entrevista em uma empresa de games, você já vai ter um portfólio para mostrar.
Mangione – Outra coisa muito importante é não fazer um game apenas para seguir alguma tendência. Se for por esse caminho, estará fazendo o mesmo que milhares de outras pessoas e vai estar sempre um passo atrás. Pegue as tendências de exemplo, mas coloque inovação e originalidade suficientes para que as pessoas queiram jogar o seu jogo e não os similares.

As referências aos anos 1980 estão por todo cenário

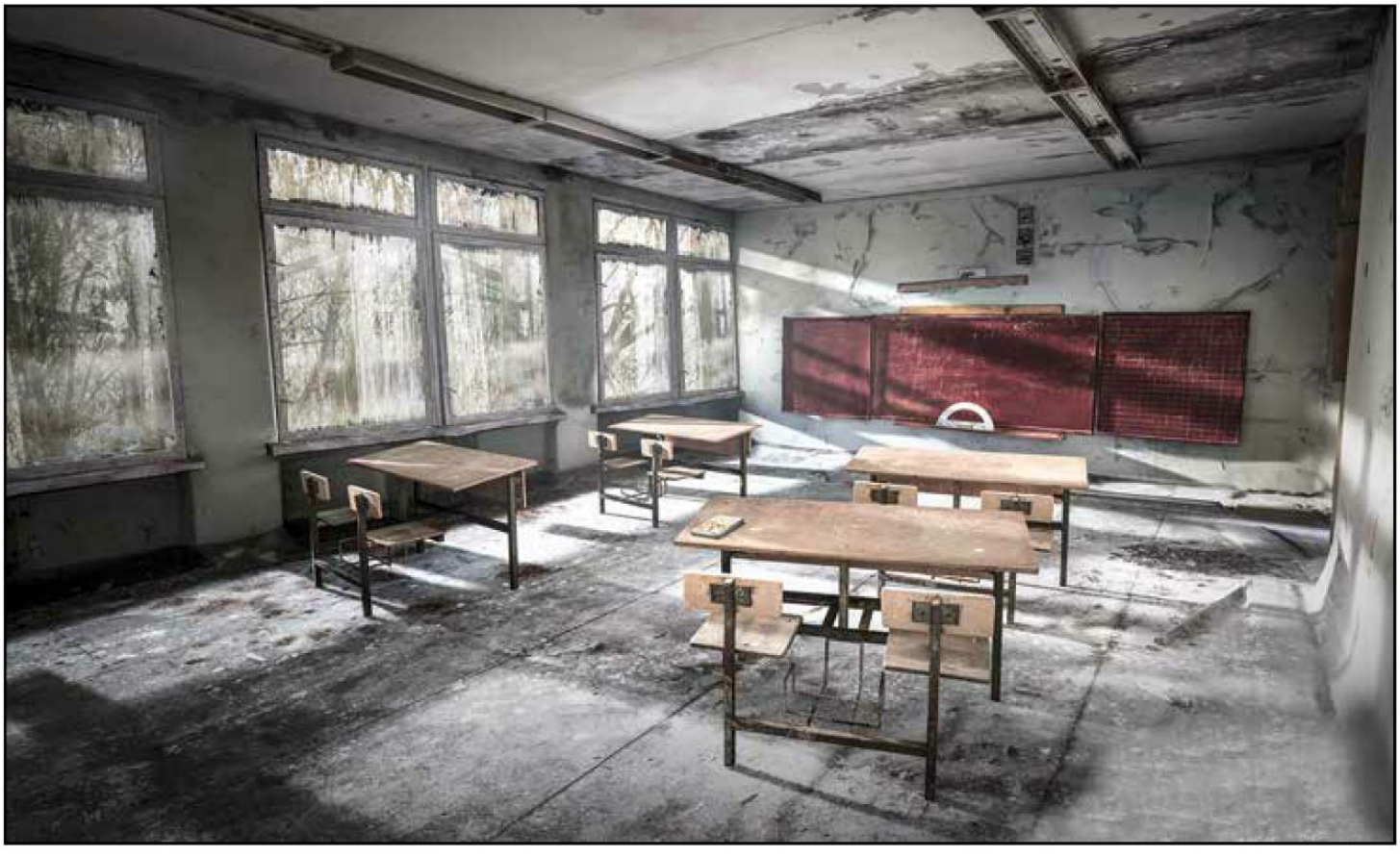
Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: Webcore | **Editora**: Webcore | **Lançamento**: Abril/2016

CHERNOBYL VR PROJECT

Fernando Souza Filho

DENTRO DE UMA TRAGÉDIA NUCLEAR

Projeto ambicioso do estúdio polonês The Farm 51 mistura realidade virtual, documentário e videogame para mostrar como está hoje a região de Chernobyl, onde aconteceu um dos maiores desastres nucleares da História



Elá se foram 30 anos do maior acidente nuclear da história, que fez mais de 350 mil pessoas terem que abandonar suas casas e que até hoje não se tem uma ideia exata das consequências a longo prazo do desastre. Sobre o tema, em 2012 tivemos um filme interessante chamado *Chernobyl Diaries*, do diretor Bradley Parker (de *Planeta dos Macacos: O Confronto*), que foi filmado na própria cidade de Pripyat e mostra um passeio turístico clandestino de seis jovens pelo local. Como é um filme de terror, traz todos os clichês do gênero, mas despertou uma imensa curiosidade sobre como o lugar está nos dias de hoje. E é essa curiosidade que *Chernobyl VR Project* vai matar.

Trata-se de um projeto do estúdio polonês The Farm 51 (*Painkiller: Hell & Damnation*, *NecroVisioN*, *Deadfall Adventures*), que é composto por desenvolvedores que fizeram parte do primeiro *The Witcher*, de 2007. A ideia aqui é uma mistura de documentário com videogame e realidade virtual, em que você faz uma "visita" às regiões mais afetadas de Pripyat, a cidade onde se localizava a usina de Chernobyl. A tecnologia de realidade virtual do projeto usa Oculus Rift, Samsung Gear VR, Morpheus (Sony), HTC Vive ou PlayStation VR para literalmente colocar você dentro do que é Chernobyl hoje em dia.

Ao contrário da maioria dos vídeos de realidade virtual, que transforma uma imagem panorâmica com tecnologia tridi-

Integrante da equipe polonesa, em Pripyat

Trabalho de captura das imagens reais...

...Que se transformaram em realidade virtual

mensional, *Chernobyl VR Project* mapeou imagens reais para dentro de shapes de 3D. O resultado é que temos cenas de absoluto fotorrealismo, que permitem que você "entre" nos cenários e veja "de perto" a cidade-fantasma na qual se transformou Pripyat. Essa tecnologia já está em uso em diversos projetos de games AAA e consiste em reproduzir tridimensionalmente imagens previamente escaneadas.

A equipe visitou a região e criou um banco de dados imenso com imagens por toda a cidade, capturadas com um sistema de câmeras Lytro Immerge VR, que usa a luz natural de cada ambiente para que o resultado fique ainda mais realista. Drones também foram usados para captura de imagens aéreas da localidade.

Há ainda a intervenção de determinados ambientes que são totalmente virtuais, construídos em 3D para reproduzir com exatidão os cenários originais, geralmente dentro das edificações abandonadas. A mistura dessas diversas tecnologias permitiu uma verdadeira "reconstrução" de Chernobyl e de Pripyat, bem ao estilo como se faz nos videogames convencionais.

PESQUISA DE CAMPO

A equipe do Farm 51 fez um trabalho de pesquisa de campo profundo na região, conseguindo acesso a lugares e escombros que ninguém tem permissão para ir — vale lembrar que visitas turísticas ao lugar são controladas e extremamente restritas. Um desses pontos totalmente restritos é o parque de diversões de Pripyat, com carrinhos e roda-gigante abandonados durante a evacuação da região.

Claro que um estúdio especializado em videogames não deixaria de dar seu toque pessoal à tour virtual: um reator abandonado ainda cheio de uma gosma nojenta e o fantasma que aparece se escondendo nos escombros dão aquele toque especial para o projeto dos poloneses.

"Nós defendemos que a tecnologia VR [realidade virtual] não deve ficar restrita ao entretenimento, pois ela é também uma ferramenta excelente para educação e para propósitos sociais. A tragédia de Chernobyl não poderia ficar restrita a um game de ação, queríamos usar todas as mecânicas do desenvolvimento de um game para levar às pessoas um pouco do que foi uma das maiores tragédias ambientais de todos os tempos", defende o pessoal do Farm 51, em comunicado sobre o lançamento de *Chernobyl VR Project*, que aconteceu em 26 de abril último, data do 30º aniversário do desastre.

"O que temos aqui é uma combinação de videogame com um software de narrativa com propósitos educacionais. É a primeira tour virtual hiperrealista pelas áreas de Chernobyl e de Pripyat — dois dos lugares mais perigosos do mundo —, que você visita sem sair de casa", complementa o comunicado. "Não queremos que seja apenas um projeto 'comercial', queremos que as pessoas vejam o outro lado do desastre, o drama pessoal das famílias envolvidas. Foi esse propósito que nos fez receber o apoio de gente como Svetlana Alexievich [escritora ucraniana, autora do livro *Chernobyl Prayer*] e Vitali Klitschko [boxeador ucraniano que hoje é prefeito de Kiev] para esse projeto."

O resultado impressiona não apenas pela tecnologia em si, mas por de fato despertar um sentimento incômodo na gente, afinal, mesmo o mais apocalíptico dos games se curva à realidade que foi um dos capítulos mais tristes da história da humanidade.

Usina de Chernobyl, no dia seguinte à explosão, em 1986

O QUE FOI A TRAGÉDIA DE CHERNOBYL

No dia 26 de abril de 1986, aconteceu um superaquecimento de um dos reatores da usina nuclear de Chernobyl, localizada na cidade de Pripyat, então da União Soviética. O reator virou uma verdadeira bomba de hidrogênio, que explodiu e atirou fogo e substâncias radioativas na atmosfera, chegando a espalhar-se por toda a região oeste da antiga URSS e da Europa Oriental.

O desastre de Chernobyl alcançou a escala 7 no INES (International Nuclear Event Scale), classificação máxima estabelecida para esse tipo de acidente. Apenas o recente desastre nuclear de Fukushima, no Japão (em 2011), também recebeu essa classificação até hoje.

No dia do acidente, "apenas" 31 pessoas morreram, mas cerca de 500 mil pessoas foram afetadas diretamente na região, sendo que 350 mil precisaram abandonar suas casas em uma ação de evacuação de áreas que hoje são da Rússia e da Ucrânia. Casos de câncer e fetos deformados foram apenas algumas das consequências que duram até hoje para ex-moradores e seus descendentes.

Cena de *Chernobyl VR Project*: chega a ser claustrofóbico

Parque de diversões de Pripyat: um dos lugares mais restritos da região

Lucas Moura

VERDADEIRA COVARDIA NO ESPAÇO

É muita maldade largar a gente no espaço sideral com uma nave com pouco combustível e pouca munição, mas é exatamente essa a premissa do novo projeto do estúdio alemão Rock Fish, que nós testamos em primeira mão

O espaço é um local perigoso, cheio de planetas e seres desconhecidos. Nada melhor do que explorá-lo com uma nave quase sem combustível e com pouquíssima munição, não é mesmo? Esse enredo sarcástico é a premissa básica de *Everspace*, o novo shooter do estúdio alemão Rock Fish Games, que também assina *Galaxy On Fire HD II*.

Desenvolvido no poderoso motor gráfico Unreal Engine 4, o jogo mistura um pouco dos elementos roguelike de *FTL: Faster Than Light* (de 2012, do estúdio Subset) com uma ação espacial bem no estilo arcade. A versão alfa que testamos nos coloca em frente a uma nave que chamar de "modesta" seria até um elogio.

Armada de apenas uma metralhadora e 12 mísseis, tínhamos que chegar do outro lado da galáxia com o mínimo consumo de combustível possível e o máximo de munição. Pareceu uma tarefa difícil? É porque é bem difícil mesmo.

TENTATIVA E ERRO

As nossas primeiras jornadas ao desconhecido foram na base da tentativa e erro até o jogo nos mostrar um interessante sistema de progressão bem similar aos encontrados em títulos que pegam apenas alguns aspectos do gênero em vez de abraçá-lo completamente, como é o caso de *Enter The Gungeon*.

Os controles são extremamente simples, tanto para aqueles que querem jogar com um teclado e o mouse como aqueles que optarem pelos controles. Ainda nos estágios iniciais, o tamanho de polimento na resposta de comandos e a fluidez do combate — mesmo quando éramos mortos da maneira mais ridícula possível — já impressiona.

Cada vez que morríamos, coletávamos um pouco de Scrap, que funciona como uma moeda do jogo para melhorar a nave a cada partida. Isso inclui melhorias nos motores, economia de combustível e poderio das armas. É aquela dose de motivação necessária para fazer você se animar para tentar mais uma vez.

Mesmo assim, *Everspace* nunca deixa as coisas fáceis para o seu lado. Um setor é descrito em três categorias — fácil, médio e difícil. Seria simples decidir para qual ir se não fosse pela constante onda de inimigos. Eliminar todos os inimigos do mapa não significa que outros não virão:

Teste da versão alfa de *Everspace*

é um interessante sistema de risco vs. recompensa.

Os recursos não são necessariamente visíveis no mapa, portanto, navegar pelas galáxias em busca de mantimentos é correr o risco de se deparar com uma patrulha alienígena — ou ainda pior: uma nave de batalha imensa repleta de torres de defesas pronta para dizimar você em questão de segundos.

Quando chegamos no segundo setor, vimos um pouco da falta de variedade presente nessa versão. Os cenários começaram a se repetir, ainda que estivessem tão perigosos quanto o outro. A desenvolvedora prometeu que isso será resolvido até a versão final.

Infelizmente, *Everspace* até então não consegue capturar de maneira "realista" a sensação claustrofóbica de estar perdido no espaço. Claro que não esperávamos algo realista demais para esse contexto, mas a ambientação em si está mais para um jogo arcade supercolorido e divertido do que algo que traga alguma tensão.

VISUAL BELO ATÉ NA ALFA

Outro problema é a própria visualização das naves em si, que pode ser um pouco frustrante por conta da coloração da mira. Pode parecer um pequeno problema, mas quando se está no calor do combate, ter todas as informações na tela é mais do que essencial para uma vitória.

E por falar em visual, não podemos deixar de mencionar o já espetacular visual que a versão alfa apresenta. Há alguns probleminhas nas texturas e na própria resposta visual de certos comandos da nave, porém, como se trata de um produto ainda em desenvolvimento, não é nada que a Rock Fish Games não consiga solucionar até seu lançamento oficial.

2016 será marcado por games que tem o espaço como uma das principais ambientações, alguns mais realistas, como as últimas atualizações de *Elite Dangerous*, aos focados na exploração — como *No Man's Sky*. *Everspace* até então consegue mesclar muito bem o desafio sem causar frustração e uma jogabilidade que qualquer um pode aprender em questão de minutos. É bom ficar de olho, pois do jeito que as coisas andam, vem coisa boa por aí!

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

Igor Andrade

O VERDADEIRO DESPERTAR DA FORÇA

Releitura feita de tijolinhos virtuais da saga de *Star Wars* está realmente fascinante, com um capricho nos cenários, cerca de 200 bonequinhos desbloqueáveis e potencial para reconquistar os fãs mais antigos e trazer muitos novos

Chewie, estamos em casa. *Star Wars* está de volta ao universo dos jogos da Lego, algo que não pode ser desprezado. Foi por meio da ficção científica que a companhia de brinquedos dinamarquesa resolveu se aventurar com mais profundidade no mercado de games. Não por acaso, *O Despertar da Força* é tratado como o título que inaugura uma nova era. Pelo menos é a sensação que tive ao testá-lo no final de abril.

A demo, que durou cerca de 25 minutos, começa com Rey deslizando pelo interior dos destroços das naves do Império e da Aliança Rebelde, resultado da Batalha de Jakku. Logo seus pés tocam o deserto e capangas, semelhantes a aqueles do Povo da Areia de Tatooine, aparecem para brigar. Aí, conte com seu cajado polivalente.

Claro, você não estará sozinho por aqui. BB-8, apesar de não dar choque nos inimigos, o que seria ótimo, vai toureá-los. Usando a mira, o droide atira um cabo para abrir portas, equilibrando-o com o direcional, em vez daquele apertar incessante de botões.

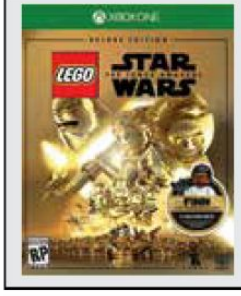
QUEBRA E MONTA DE NOVO

O primeiro puzzle introduz a mecânica dos Multi-Builds. As peças saltitantes, antes de serem montadas, simulam no ar diferentes resultados. Você escolhe qual objeto montar usando o direcional. Se não for a forma correta, basta quebrá-lo e montar novamente.

Ágil, a garota atira o bastão para ir de um ponto a outro e até anda pelas paredes, algo que foi vital para entrar na segunda área, na qual tive que resolver outros puzzles para que o acesso fosse liberado para o nosso simpático droide. Torço aqui para que Rey aprenda alguns "pequenos truques" durante o progresso do game, como ocorre no próprio longa-metragem.

Na sequência, assisti a cutscene de Finn correndo feito um louco atrás de um pouco de água. Aquilo precedeu o um momento mais do que esperado da demo: controlar a Millennium Falcon. O jogo terá diversos estágios nos quais você controlará veículos pelas galáxias. Este era sobre fugir da frota da Primeira Ordem, grupinho que quer tocar o terror, capitaneada por Phasma.

O esquentadinho Kylo Ren, visto em um quarto repleto de pôsteres de Darth Vader, dá um chilique de adolescente mimado ao descobrir que o robozinho do exímio piloto Poe Dameron escapou de Jakku.



O QUE É A CAPA DOURADA?

O primeiro lote do jogo para PlayStation 4 e para Xbox One terá uma versão com conteúdos especiais. Limitado, contará com o Season Pass, que dá direito a baixar os DLCs (pacotes de expansão), um minipôster 3D e um boneco exclusivo de Finn com o uniforme de Stormtrooper. Também estará à venda no país a partir de 30 de junho, assim como as versões para PlayStation 3, Xbox 360 e PC.

Stormtroopers versão Lego

Chewie, faça alguma coisa, você parece um boneco de montar...

UMA NOVA ESPERANÇA

As cenas entre as ações contam com diálogos extraídos diretamente do sétimo capítulo da saga de George Lucas. Até aí, nenhuma novidade. O legal mesmo é saber que os atores originais foram convidados para ajudar nas fases paralelas. Até mesmo Harrison Ford deu um tostão da sua voz.

No Brasil teremos o mesmo lance. Além de menus em português, o game terá o talento dos dubladores dos principais personagens do longa-metragem — ou seja, as atuações de Adriana Torres (Rey), Renan Freitas (Finn), Sergio Cantú (Kylo), Guilherme Briggs (Solo), Mabel Cézar (Leia), Luiz Carlos Persy (Snoke) e Philippe Maia (Poe).

Assim como o retorno de *Star Wars* ao cinemas foi motivo de celebração dos fãs, a volta ao mundo da Lego é também motivo de admiração. Ou, pelo menos, exige que fiquemos de olho. A releitura feita de tijolinhos virtuais está realmente fascinante. Houve um capricho nos cenários ao redor, como nos rastros deixados por BB-8 na areia.

Com cerca de 200 bonequinhos desbloqueáveis, alguns adquiridos através de DLCs, *O Despertar da Força* tem potencial para reconquistar e trazer novos fãs. É aquele gás que a franquia, que já vendeu 33 milhões de cópias de seus inúmeros títulos, merece para continuar entretendo, repetindo a façanha do filme homônimo nos cinemas.

São ao todo 200 bonecos desbloqueáveis em *O Despertar da Força*

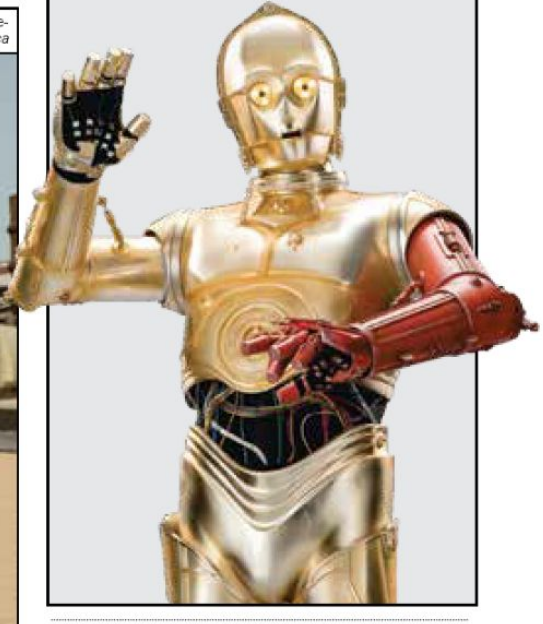
BRAÇO VERMELHO

Se você assistiu a *O Despertar da Força*, é provável que tenha reparado no braço vermelho de C-3PO. O filme não explica por que o droide de protocolo teve que recorrer à peça para estar completo. Essa função coube ao jogo.

Seguindo um esquema semelhante ao que está acontecendo com os heróis da Marvel, a Lucasfilm está produzindo conteúdo canônico através de outras mídias. Além dessa pequena trama, o game conta como Han Solo e Chewbacca foram contratados para capturar e levar três criaturas insanas, semelhantes a polvos e com fome de carne humana, ao colecionador King Prana. Isso despertou o interesse de uma galera mal-encarada, motivando uma enorme confusão.

Da parte da Resistência, grupo militar liderado pela Princesa Leia que defende a Nova República, há um capítulo que mostra a importância de Lor San Tekka, que entrega a Poe Dameron, logo no início do longa, um fragmento do mapa com o paradeiro do Mestre Jedi Luke Skywalker. Por falar no piloto, ele protagoniza uma missão na qual deve resgatar o Almirante Ackbar.

O mais curioso dos extras é a jornada de Sidon Ithano. Um dos piratas mais famosos do universo, Finn, para fugir da Primeira Ordem, tenta se tornar um dos seus marujos ao encontrá-lo na castelo da ex-corsária Maz Kanata. Para acessar tais conteúdos adicionais será preciso colecionar tijolos dourados.



Plataformas: PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, X360, XO | **Estúdio**: TT Games | **Editora**: Warner | **Lançamento**: Junho/2016 (Brasil)

THE KING OF FIGHTERS XIV

Rodrigo Brasiliense

A MAESTRIA COMEÇOU MUITO CEDO

No caminho da constante evolução, a SNK mira todos os tipos de jogadores: a jogabilidade tornou-se mais coesa, mas contará com um modo história interativo, que mostra o surgimento de um misterioso novo poder

De volta à época de ouro dos games de luta! O que é que tínhamos na avenida principal? *Street Fighter* e sua jogabilidade transcendental, *Mortal Kombat* com sua violência exorbitante e *The King of Fighters* com todo o resto. Veja bem, além da qualidade absurda que o exalavam os jogos da antiga SNK, sobretudo *The King of Fighters*, que juntava em um só game algumas de suas mais icônicas franquias, não é exagero dizer que *KOF*, para os mais próximos, trazia "todo o resto" que faltava nos outros jogos de luta.

Sabe essa preocupação que todo game de luta atual tem em construir bons personagens, envolvê-los em um grande enredo e mover tudo de forma que uma grande história seja contada? Pois é, a maior franquia da SNK já tinha essa preocupação lá no meio dos anos 1990. Desde pequena, a companhia sempre teve um compromisso todo particular com a arte de criar jogos de luta, preocupando-se muito mais em tecer um universo e deixá-lo influenciar o gameplay naturalmente, de um jeito que poucos estúdios conseguiram fazer.

E estamos lembrando de tudo isso por um motivo especial: 2016 marca o retorno triunfal da série como parte do line-up principal do PlayStation 4 e, independente de como o game virá a ser recebido lá no próximo mês de agosto, todo o seu desenvolvimento já conta uma história mais do que espetacular.

Ó AÍ OS SUL-AMERICANOS!

Nelson, Zarina e Bandeiras Hattori, o novo trio representando a América do Sul não poderia ser mais original. Ele um boxeador aleijado que encontra o caminho das artes marciais novamente após receber uma milagrosa prótese; ela uma ágil lutadora com uma ligação especial com os animais: e Banderas é o ninja brasileiro que faz tudo que qualquer Ninja Gaiden que se preze sabe fazer, porém, com um sorrisão na cara.

GAME DE LUTA NO DNA

Sim, "game de luta está no DNA". Essa foi a resposta que o diretor do novo *The King of Fighters XIV* deu à Famitsu, lendária publicação nipônica, quando questionado sobre porque relançar a série após um hiato tão grande.

De volta à outubro de 2015, quando o jogo foi mostrado pela primeira vez durante a feira Tokyo Game Show, o mundo não abraçou com tanta vontade a ideia do novo exclusivo da Sony. A primeira aparição do jogo era artificial, de gráficos simples, uma jogabilidade blocada e um tanto lenta. A SNK Playmore vinha de uma súbita compra pela gigante chinesa Leyou Technology, especialista no desenvolvimento de tecnologias mobile, e para os fãs da antiga SNK esse era de fato o fim. Mas a realidade estava longe disso.

"Um dia nosso presidente simplesmente entrou na sala e disse: 'Nós vamos voltar a

Visões gerais do gameplay do novo *KOF*

TOP 7: OS LUTADORES MAIS QUERIDOS

KYO KUSANAGI

Eterno herói da franquia, foi protagonista da saga Orochi de 1994 a 1998, mas até hoje tem seu lugar garantido no coração dos jogadores com sua atitude arrogante, preguiçosa e estilo de luta todo icônico, combinando kenpo (uma espécie de ancestral do caratê) e manipulação de chamas.

IORI YAGAMI

Rival de Kyo Kusanagi, surgiu em 1995 e nunca mais deixou os ringues. Iori possui controle sobre as chamas sagradas também, mas elas assumem uma coloração púrpura em suas mãos devido ao pacto que sua família fez com os vilões Orochi milhares de anos atrás. Sua personalidade calma não faz jus ao estilo de luta violentíssimo.

K' (K DASH)

Protagonista da *Saga Nests* de 1999 a 2002, K', que desconhece seu verdadeiro nome, foi um garoto raptado pela sociedade secreta Nests. Misturando forças místicas e tecnologia incomparável, os cientistas da Nests fundiram os poderes de Kyo Kusanagi em seu corpo, na busca do soldado perfeito. Desconfiado e recluso, K' parece tranquilo só de longe, mas guarda um temperamento tão explosivo quanto seus poderes de chamas. O rapaz não possui um estilo de luta certo, preferindo utilizar o bom e velho instinto pessoal.

MAI SHIRANUI

A ninja de vermelho que apareceu pela primeira vez em *Fatal Fury 2* dispensa apresentações: é uma das mais queridas de *The King of Fighters* desde o início e sua beleza não tem nada a ver com isso. Diferente do que se espera de um ninja do mundo dos games, Mai não é levinha e ainda bate pesado com seus leques (sim, isto mesmo). Ela faz miséria nos ringues com contra-ataques perfeitos para todo tipo de investida. Como não amar?

ASH CRIMSON

Quando todos pensavam que K' já havia sido um protagonista diferente, eis que surge Ash, principal da *Saga Ash*, que durou de 2003 ao *KOF XIII*. Narcisista, cínico e imprevisível, Ash descende diretamente do maligno clã Gaia, cujo poder vai longe ao ponto de controlar o tempo. Sua missão era roubar o poder de Orochi, dormente após os eventos de *KOF 97*, e utilizá-lo como combustível para ressuscitar Gaia, que em seu poder absoluto traria total controle para os vilões. O que eles não contavam é que Ash enganaria a todos: o trágico herói se fez de vilão para dar um fim aos planos malignos de seu próprio clã e no fim desapareceu da existência em um paradoxo do tempo, após derrotar seu mais antigo ancestral. Magrelo e eterno coringa, Ash tem muito mais força física do que aparenta.

ATHENA ASAMIYA

Diretamente do desconhecido game *Psycho Soldiers*, Athena debutou em *KOF 94* para se tornar uma das favoritas desde então. Além de lutadora dotada de incríveis poderes psíquicos, há quem diga que ela é a reencarnação da própria deusa, mas Athena brilha mesmo é como cantora e "idol" internacional. Além do estilo de luta todo único, a lutadora ganha um traje temático a cada edição do game.

KULA DIAMOND

Kula pegou o mundo de surpresa em *KOF 2000* e desde então está entre as mais adoradas do público. A órfã criada ao lado de K' foi submetida à engenharia reversa para que fosse criada com poderes de gelo capaz de extinguir as chamas de Kusanagi. Kula foi desenvolvida para ser a Anti-K', a arma perfeita caso um dia o herói decidisse trair seus mestres. Com isso, ela detém ataques que espelham cada um dos movimentos especiais de seu par romântico.

Perceba os detalhes das texturas que vão interagir com o 3D

ser a número 1 no mundo da luta'. E assim todos nossos esforços foram voltados para *KOF XIV*: passamos a buscar a maioria dos nossos antigos funcionários, que saíram após a queda da antiga empresa [em 2000]. O único problema é que muitos não tinham experiência com a tecnologia 3D", explicou Yasuyuki Oda, veterano da antiga SNK, que viu o desenvolvimento desde os antigos *Art of Fighting* até o clássico cult *Garou: Mark of the Wolves*, e mais para frente viria até mesmo a trabalhar no rival *Street Fighter IV*.

DO 2D PARA O NOVÍSSIMO 3D

De fato esse foi um dos maiores questionamentos por parte dos fãs: por que justo *The King of Fighters*, que sempre foi tão belo em 2D, teve que se tornar 3D? Para os desenvolvedores, o salto foi inevitável. Apesar de igualmente fãs dos bons e velhos sprites, tornou-se humanamente impossível para os desenvolvedores manterem um jogo de luta 2D bem abastecido de grandes novidades. Para se ter uma ideia, um único personagem criado no bom e velho estilo do anterior *The King of Fighters XIII* tomava no mínimo três meses de desenvolvimento.

The King of Fighters já havia sofrido por essas limitações no passado. Para o ressurgimento, a coisa tinha que ser diferente. A nova e ambiciosa SNK quer contar uma história com seus lutadores, quer mostrar o que faz seu universo diferente dos demais e por isso o novo game tinha que ser 3D.

The King of Fighters XIV chega em sua primeira versão já com 50 personagens. Não tem como ser fã da boa e velha pancadaria e não sorrir com essa afirmação. Uma lista contando com os mais clássicos lutadores que já marcaram o mundo dos antigos fliperamas, além de uma série de novatos que introduzem os mais diversos estilos de luta a equação, incluindo um time composto apenas por lutadores sul-americanos, com direito a uma arena em Foz de Iguaçu, um dos mais belos cartões postais do nosso Brasilzão, e o inesperado Bandeiras Hattori — um ninja brasileiro que mistura toda a descontração do nosso país ao estoico estilo ancestral do ninjutsu. Bandeiras já é um dos preferidos desde sua revelação.

"Um dia nosso presidente entrou na sala e disse: 'Vamos voltar a ser a n°1 no mundo da luta'. E assim fomos buscar os funcionários da antiga empresa"

Yasuyuki Oda

ADEUS, PLAYMORE!

Apesar de SNK Playmore ter sido o nome pelo qual a gigante ressurgiu após sua falência no início dos anos 2000, o nome ficou marcado por uma série de decepções. Foi quando a companhia confiou na coreana Eolith para terminar a épica *Saga Nests* em 2001 (e não deu muito certo...), foi quando ela tentou criar versões 3D de suas mais amadas franquias (também não deu certo) e boa parte dos seus esforços foram para o desenvolvimento dos chamados Pachislots, máquinas de caça-níquel japonesas. Resumindo: o nome Playmore assusta os fãs.

É por isso que, na mais inteligente decisão, a companhia anunciou que deixava o nome Playmore para trás para se tornar somente a SNK que todo mundo sempre amou. Nada mais justo para o renascimento da lendária série, não é? O melhor disso tudo: o lema da nova SNK também é "The Future is Now". Igualzinho como era na época de ouro dos fliperamas!

OUVINDO QUEM INTERESSA

Bem diferente do que estamos acostumados a ver, a lista final de personagens do novo *The King of Fighters* é resultado de muita pesquisa e interação com os eternos seguidores da franquia. Na realidade, interação com a comunidade é a palavra que rege o time dirigido por Oda: quem viu a primeira aparição do jogo tem noção de como ele evoluiu imensamente em meros seis meses.

A velocidade do game se equipara aos títulos anteriores, a animação agora flui naturalmente de golpe a golpe e o tão

criticado visual aos poucos ganhou nova forma: tornou-se mais colorido, menos artificial, os personagens ganharam muito mais detalhes e os efeitos foram levados às alturas: chamas distorcem os cenários com calor, socos precisos movem os cabelos dos personagens e cenários racham com o impacto da trocação de golpes.

Do lado do gameplay, o 14º episódio da série abraça uma nova versão do chamado Max Mode, de *The King of Fighters 2002*, na qual os jogadores podem sacrificar uma de suas barras para entrar em um estado temporário. E é aí que versões EX (mais poderosas) de seus especiais podem ser desferidas à vontade. Uma vez nesse modo, combos antes impossíveis se tornam reais e é possível também executar os exclusivos Neomax Super Special Moves, versões mais destruidoras e histéricas dos Super Especiais.

Ainda no território dos super-especiais, foi adicionado à fórmula também os Climax Super Specials, os movimentos mais poderosos de cada personagem, acompanhados das mais belas e mirabolantes animações. É nesse ataque que o eterno Terry Bogard (de *Fatal Fury*) enterra seu oponente no chão com um forte soco e desfere toda sua força em um verdadeiro vulcão de energia. Coisa fina.

PRA TODO TIPO DE FÃ

Nesse caminho de inovações e constante evolução, a SNK busca com o novo jogo um pacote para todos os tipos de jogadores. Não apenas a jogabilidade tornou-se muito mais coesa — para que não apenas os veteranos da série se divirtam —, mas contará também com um modo história todo interativo de ponta ponta, que mostra o surgimento de um misterioso novo poder no planeta.

Está também em desenvolvimento diversos modos extras, como os Challenge e Trial, nos quais o jogador deve superar uma série de desafios pré-definidos pelo computador.

Mas será que alguém se veste assim pra lutar...?

Ainda não se sabe exatamente para onde o novo enredo de *The King of Fighters* irá, mas uma coisa é certa: a nova história pode girar em torno dos dois jovens escolhidos por ninguém mais, ninguém menos, do que Tung Fu Rue, para ser seus novos discípulos: Shun'ei e Meiteikun. A última vez que o mestre Tung acolheu duas crianças foi com os órfãos Terry e Andy Bogard de Fatal Fury — veja só as lendas que eles se tornaram!

Ao mesmo tempo, surgem os misteriosos Kukri, Mian e Sylvie Paula Paula, três místicos lutadores que parecem estar trabalhando junto ao novo organizador do torneio, Antonov, que se diz o primeiro vencedor existente de *The King of Fighters*.

O modo online, desfalque das últimas versões, promete voltar todo revisto e com um diferencial: agora será possível montar um trio com seus melhores amigos da internet e desafiar outros trios por todo o mundo. É uma espécie de evolução final do famoso "vamos dividir uma ficha?"...

É por essas e outras que fica difícil não entrar de vez nesse clima todo de renascimento da série. Agosto nunca pareceu tão distante.

Plataforma: PS4 | **Estúdio**: SNK | **Editora**: SNK | **Lançamento**: Agosto/2016

TIMELINE PARA ENTENDER A HISTÓRIA

Não há como negar: gostar de *KOF* não é apenas aproveitar o máximo de sua jogabilidade 2D contagiante, mas também abraçar o enredo todo único que a SNK se esforça tanto para construir. Com isso em mente, pensamos: e como ficam os novatos? Cair de cabeça no misterioso novo enredo de *The King of Fighters XIV* pode ser uma experiência frustrante para os marinheiros de primeira viagem. São muitos nomes, personagens, organizações, poderes e acontecimentos... O que melhor então do que um guia com os jogos necessários para se entender tudo que já aconteceu e pode vir a acontecer neste incrível universo?

Melhor ainda, como *KOF* é um jogo de luta com vários finais e interpretações, listamos também os finais que precisam ser vistos para que você entenda o máximo de cada título. É claro que o ideal é terminar os jogos com todos os times, mas quem tem tempo para tudo isso hoje em dia...?

Vamos à listinha:

Primeiro *KOF*, de 1994

KOF 94 (Agosto/1994) – O primeiro *KOF*, apesar de incrível, pode ser ignorado em termos de enredo.

KOF 95 (Julho/1995) – Finais necessários: Japan Team, Rival Team.

KOF 96 (Julho/1996) – Finais necessários: Japan Team, Sacred Treasure Team (formado no edit mode por Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Chizuru Kagura).

KOF 97 (Julho/1997) – Finais necessários: Hero Team, Shingo Team (qualquer time criado com Shingo no time), Sacred Treasure Team (formado no edit mode por Kyo Kusanagi, Iori Yagami e Chizuru Kagura).

KOF 98 (Julho/1998) – Não tem enredo.

KOF 99 (Junho/1999) – Finais necessários: Hero Team, Ikari Warriors Team.

KOF 2000 (Julho/2000) – Finais necessários: Hero Team, Benimaru Team, Ikari Warriors Team, Kula Team (qualquer time criado com Kula).

KOF 2001 (Novembro/2001) – Finais necessários: Hero Team, Ikari Warriors Team, NESTS Team.

KOF 2002 (Outubro/2002) – Não tem enredo.

KOF 2003 (Dezembro/2003) – Finais necessários: Hero Team, K' Team, Ikari Team, Sacred Treasure Team (formado por Kyo, Iori e Chizuru).

KOF XI (Outubro/2005) – Finais necessários: Hero Team, Kyo & Iori Team, Elizabeth Team, Ikari Team.

KOF XII (Abril/2009) – Não tem enredo (e o jogo é muito ruim!).

KOF XIII (Julho/2010) – Finais necessários: jogue o Story Mode com o Hero Team e não perca nenhuma batalha.

BIOSHOCK: THE COLLECTION

Fernando Souza Filho

DIRETO DE RAPTURE PARA COLUMBIA

Coletânea vai reunir os três primeiros títulos da série *Bioshock*, fazendo ajustes tecnológicos para que se adaptem à nova geração de consoles sem perder o feeling de universos fantásticos que tornaram jogo de Ken Levine famoso

Nos idos de 2007, o desenvolvedor americano Ken Levine lançou a pérola *Bioshock*, que viria a se tornar o grande sucesso de sua carreira, cujo portfólio tem outros títulos de peso como *Thief: The Dark Project*, *System Shock 2* e *SWAT 4*. Ele não participou muito diretamente do jogo seguinte, *Bioshock 2*, mas foi diretor, produtor e roteirista do maior de todos, *Bioshock Infinite*, que vendeu mais de 6 milhões de cópias pelo mundo afora. Agora, quase uma década mais tarde do primeiro título, os três jogos vão sair em um pacote único, tipo 3 em 1 mesmo, direcionado para a nova geração de consoles.

OK, é só "mais uma coletânea", mas é a chance de ter os três títulos juntos rodando lindamente no seu PlayStation 4 ou no seu Xbox One. Curiosamente, a 2K ainda não anunciou nada oficialmente, porém, em fevereiro último o jogo já aparecia na lista de órgãos oficiais reguladores de classificação indicativa dos EUA, da África do Sul, de Taiwan e do Brasil.

A situação em si é curiosa, pois o estúdio Irrational Games, criado pelo próprio Ken Levine, fechou as portas no início de 2014. Todo o acervo da série *Bioshock* ficou nas mãos do estúdio 2K Marin, localizado na cidade californiana de Novato. Desde então, nenhum novo título da série foi anunciado, porém, o lançamento da coletânea pode indicar sim que existem planos nesse sentido, assim como aconteceu recentemente com a série *Uncharted*.

"Por enquanto, tudo que posso dizer é que estou iniciando um projeto novo e bem menor junto com a Take-Two Interactive", despistou Ken Levine à imprensa americana, em fevereiro último.

O OBJETIVISMO E OS GAMES

A série *Bioshock* tem seus princípios baseados nas ideias do objetivismo, filosofia literária que tem como baluarte a escritora russo-americana Ayn Rand. Basicamente, essa filosofia prega que a realidade existe independentemente da consciência, pois o ser humano tem contato com a realidade através de seus sentidos. Pois é exatamente isso que encontramos na primeira Rapture, a cidade submersa que serve de background para o primeiro jogo da série, ambientado em uma realidade paralela dos anos 1960. Sim, também há fortes influências de George Orwell, principalmente nos arcos do enredo que descrevem esse universo utópico da cidade submersa.

Em 2013, *Bioshock Infinite* trouxe uma nova face à série, pois não é uma sequência direta da história. Aqui, a ação acontece em na cidade flutuante de Columbia, no ano de 1912, em um ambiente distópico de múltiplos universos e ambientação steampunk. O jogo teve uma expansão intitulada *Burial at Sea*, que volta para Rapture no final da década de 1950, retomando a ligação direta com o game principal.

Agora chegou a hora de ter tudo isso junto, afinal... Temos que admitir: Rapture e Columbia, já estávamos com muita saudade de vocês.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: 2K Marin, Irrational | **Editora**: 2K | **Lançamento**: segundo semestre de 2016

Rafael Barbosa

21 PERSONAGENS MAIS MATADORES

Overwatch é não apenas uma grande surpresa, mas também um grande jato de ar fresco na Blizzard. O grande dilema aqui é escolher o personagem, por isso escolhemos os 21 mais letais para você começar com o pé direito

1. D.VA

Função: Tanque. Ex-gamer profissional que usa suas habilidades para pilotar um mecha de última geração, criado para defender seu país, a Coreia do Sul.
Armas: Canhões de fusão e arma de luz.
Habilidades: Propulsores para alcançar locais distantes; Barreiras laser para defletir ataques.
Especial: A jovem pode explodir seu mecha, causando uma devastadora onda de choque – mas não se preocupe, ela pode invocar o guerreiro metálico novamente.

2. GENJI

Função: Ofensiva. Antes pertencente ao famoso clã Shimada, Genji se recusou a participar dos negócios ilegais da família, o que fez com que lutasse com seu irmão Hanzo. O lutador aprimorou seu corpo.
Arma: Shurikens.
Habilidades: Consegue desviar ataques e lançá-los de volta no inimigo; Golpes poderosos com sua katana.
Especial: Genji energiza sua katana, tornando seus ataques mortais.

3. ROADHOG

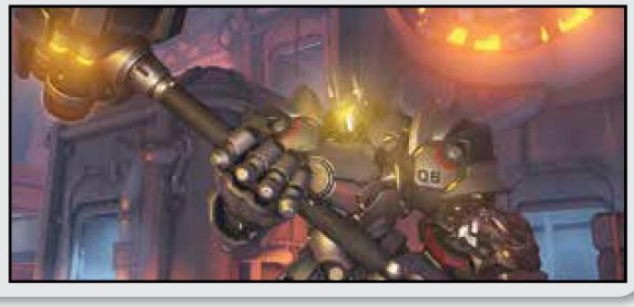
Função: Tanque. Após ver sua terra natal Austrália ser devastada pela Omni Crisis, Roadhog se tornou um matador sanguinário, com uma reputação extra (merecida) por sua crueldade.
Arma: Arma de Sucata.
Habilidades: Curar-se e usar seu gancho para puxar inimigos.
Especial: Transforma sua arma em uma metralhadora de estilhaços que causa enormes danos.

4. MEI

Função: Defensiva. Cientista especializada em clima, que usa o clima ártico a seu favor.
Arma: Aniquilador Endotérmico.
Habilidades: Congelamento criogênico que cura a personagem e ignora o dano externo.
Especial: Mei pode convocar uma nevasca que desacelera, causa dano e congela os inimigos.

5. REINHARDT

Função: Tanque. Guerreiro nobre, que acredita nos códigos do valor, da justiça e da coragem, escolhendo se vestir como os guerreiros de antigamente para mostrar sua visão de mundo aos seus inimigos.
Arma: Martelo propulsor.
Habilidades: Projeta barreira frontal que absorve dano; Colide contra um inimigo e o joga contra a parede; Lança um projétil flamejante.
Especial: Bate ao chão gerando uma onda de impacto que derruba os inimigos.



6. WINSTON

Função: Tanque. Gorila geneticamente modificado que se tornou um gênio. É um cientista brilhante que usa suas habilidades para ajudar a humanidade.
Arma: Canhão de Tesla.
Habilidades: Saltar a grandes alturas e causar dano ao aterrissar; Criar um campo de força em forma de bolha que absorve dano.
Especial: Fica mais resistente, forte e pode usar suas habilidades com mais frequência.

7. JUNKRAT

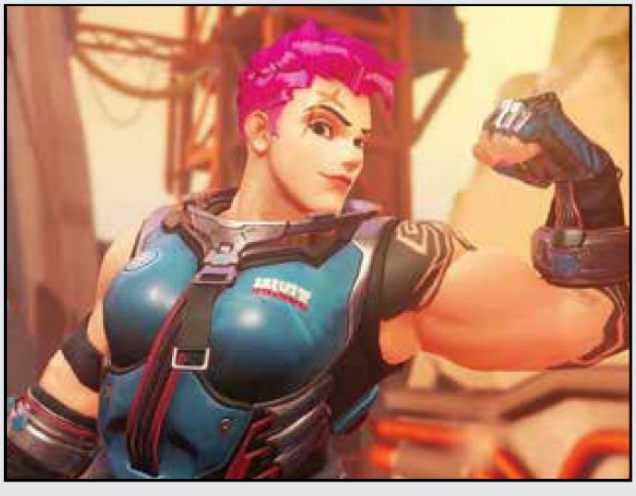
Função: Defensivo. Obcecado por explosivos, ele teve seu corpo e sua mente mudados pela radiação vinda das terras australianas. Associou-se a Roadhog e agora é um criminoso que deixa apenas caos e destruição por onde passa.
Arma: Lançador de Granadas.
Habilidade: Minas que causam dano ao inimigo; Armadilhas que prendem, causam dano e imobilizam o adversário; Deixa granadas após sua morte.
Especial: Usa uma bomba-relógio motorizada e a envia pelo campo de batalha, subindo em paredes e obstáculos.

9. SOLDADO 76

Função: Ofensivo. Soldado de origem desconhecida, caçado pelas autoridades, que busca expor a verdade por trás a da queda do grupo Overwatch.
Arma: Rifle de pulso pesado.
Habilidades: Disparar pequenos foguetes nos inimigos; Supervelocidade; Curar aliados.
Especial: Trava a mira nos alvos mais próximos, permitindo tiros perfeitos.

8. LÚCIO

Função: Suporte. O DJ brasileiro levou sua música do Rio de Janeiro para o mundo e tenta inspirar a sociedade através de suas ações e canções.
Arma: Amplificador Sônico.
Habilidades: Aumentar a velocidade dos aliados ou curá-los; Ampliar os efeitos de suas habilidades.
Especial: Protege os aliados com uma barreira contra danos.



10. ZARYA

Função: Tanque. A atleta Russa tinha fama internacional e a possibilidade de um futuro brilhante, mas sacrificou sua carreira para lutar por aqueles que ama.
Arma: Canhão de partículas.
Habilidades: Cria barreira contra dano; Cria uma barreira ao redor de um aliado, absorvendo o dano e aumentando a potência de sua arma.
Especial: Lança uma bomba de gravidade que atrai e causa dano aos inimigos.

11. TRACER

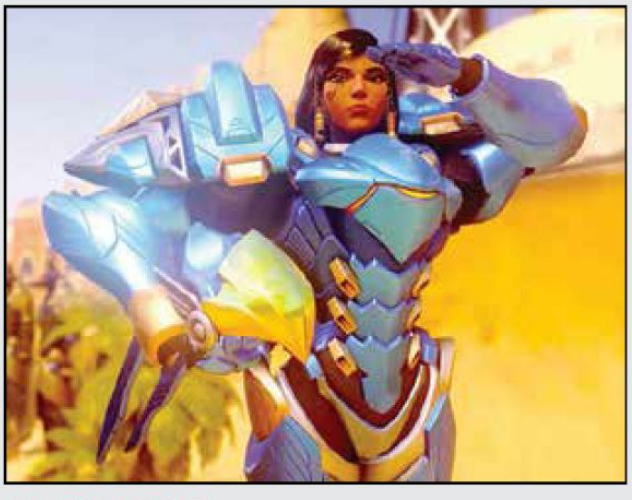
Função: Ofensivo. Ex-agente da Overwatch, é conhecida pelo senso de humor e por suas habilidades de controlar o tempo.
Arma: Pistolas eletromagnéticas.
Habilidades: Dash supersônico; Voltar alguns segundos no tempo restaurando sua vida, munição e posição anterior.
Especial: Bomba aderente que causa uma enorme explosão e dano ao redor.

12. McCREE

Função: Ofensivo. Pistoleiro fora da lei que busca fazer justiça com as próprias mãos e com seu revólver, o Pacificador.
Arma: Pacificador (revólver).
Habilidades: Polar para fora do perigo enquanto recarrega sua arma com incrível velocidade; Granada que atordoa inimigos próximos.
Especial: Executa disparos certeiros em todos os inimigos próximos.

13. REAPER

Função: Ofensivo. Terrorista que se tornou uma lenda urbana no mundo do crime, com identidade e motivações desconhecidas. Ele deixa um rastro de morte por onde aparece.
Arma: Espingardas infernais.
Habilidades: Assumir forma etéreas; Teletransporte.
Especial: Esvazia suas espingardas com supervelocidade, atingindo os inimigos ao redor.



14. PHARAH

Função: Ofensiva. Combatente vinda de uma extensa linhagem de guerreiros. É uma mulher "comprometida com seu dever e casada com sua arma".
Arma: Lançador de foguetes.
Habilidades: Usar propulsores para alcançar áreas distantes; Lança uma rajada que atira o inimigo para longe.
Especial: Lança uma saraivada de minifoguetes nos inimigos.

15. WIDOWMAKER

Função: Defensiva. Uma das maiores assassinas do mundo, predadora tão paciente quanto impiedosamente e eficiente, conhecida por não mostrar emoção nem remorso.
Arma: Sniper (Beijo da Viúva).
Habilidades: Utilizar um gancho para alcançar locais altos e distantes; Minas que envenenam os inimigos.
Especial: Ela e seus aliados podem ver os inimigos através das paredes.

16. SYMMETRA

Função: Suporte. Guerreira que pode manipular a realidade através da luz e que escolheu usar seus poderes para o bem, na esperança de criar uma sociedade perfeita.
Arma: Projetor de Fótons.
Habilidades: Cria torres com a habilidade de retardar as ações dos inimigos; Envolve aliados em uma barreira que absorve dano.
Especial: Cria portais para que os jogadores viagem rapidamente entre dois pontos do estágio.

17. TORBJÖRN

Função: Defensiva. O antes armeiro do grupo Overwatch foi responsável pelo armamento do grupo, mas após a extinção da equipe ele agora atua sozinho para construir um mundo melhor.
Arma: Pistola de rebite; Martelo de forja.
Habilidades: Construir e reparar armas; Aprimorar armadura dos aliados.
Especial: Ganha resistência a dano e aumenta a velocidade dos seus ataques e da construção ou reparo de suas armas.

18. BASTION

Função: Defensiva. Ex-combatente da Omni Crisis, este robô agora explora o mundo, conhecendo suas maravilhas, mas ainda temeroso com as atitudes humanas, quase sempre insensatas.
Arma: Submetralhadora.
Habilidades: Invocar uma barreira que absorve dano; Curar-se.
Especial: Transforma-se em um tanque com grande poder destrutivo.

19. HANZO

Função: Defensiva. Após a morte do pai, Hanzo assumiu os negócios ilícitos da família, mas continua aperfeiçoando suas habilidades como arqueiro para tornar-se um assassino sem igual.
Arma: Arco e flecha.
Habilidades: Usa uma flecha sônica para encontrar seus inimigos; Usa flechas que ricocheteiam nas paredes até alcançarem o inimigo.
Especial: Invoca um dragão que atravessa paredes e destrói os inimigos.

20. MERCY

Função: Suporte. Cientista brilhante e defensora ferrenha da paz, ela usa seus conhecimentos para ajudar seus companheiros antes de recorrer à violência.
Arma: Desintegrador Caduceu.
Habilidades: Restaura vida ou aumenta dano dos aliados; Alcança rapidamente aliados; Reduz velocidade ao cair de grandes alturas.
Especial: Revive rapidamente os aliados ao seu redor.

21. ZENYATTA

Função: Suporte. Monge robótico que vaga pelo mundo em busca de sua iluminação espiritual, levando uma mensagem que muda a vida das pessoas que cruzam seu caminho.
Arma: Orbe da Destruição.
Habilidades: Curar os aliados; Amplia a quantidade de danos aos inimigos nos ataques diretos.
Especial: Torna-se imune a dano enquanto regenera sua vida e dos aliados ao redor.

TECNOLOGIA GAMER

Demétrio Valente

NOVIDADES PARA QUEM AMA JOGAR

MOUSE STEEL MS-305

A primeira coisa que chama a atenção é o visual elegante, com belíssimos detalhes em laranja, base metálica e design ergonômico com textura emborrachada, que deixa seu uso muito confortável. De fato, o modo como nosso dedão encaixa na lateral torna seu uso bem suave, mesmo quando estamos em um jogo que exige troca de armas rápida e mira eficaz para disparar tiros com armas de fogo. Há inclusive um botão específico chamado Fire apenas para facilitar a ação do gamer heavy user. Mas há ainda outros seis botões personalizáveis com função macro - e para tanto sugerimos baixar o software que a fabricante oferece no site orangeexperience.com.br. É um mouse bem leve (152 gramas) e fácil de manusear e o cabo USB é bem adequado para não atrapalhar o uso do acessório. A resolução é ajustável e apertando um dos botões de cor laranja você pode pular de 1600 para 2400, 3200 ou 4000 DPI. São resoluções mais do que suficientes para a maioria dos usos que você fará com o mouse para jogar e navegar pela internet, com um excelente custo-benefício.

Fabricante: OEX | **Preço médio**: R$ 80,00

HEADSET USB TARGET HS-203

Esse é um headset pensado para o gamer. Ele é extremamente confortável, o design e o acabamento permitem horas de jogatina sem que a gente sinta aquele incômodo típico que machuca a região das orelhas e do topo da cabeça. O controle do volume fica no cabo reforçado com saída USB, em uma posição que permite uma ação rápida para baixar o volume durante o combate em um FPS (jogo de tiro em primeira pessoa). A haste é ajustável e o revestimento acolchoado do fone e da parte superior interna da haste trazem maior isolamento acústico e maior conforto. O áudio é obviamente de alta fidelidade: conseguimos inclusive ouvir barulho de passos no ambiente de uma batalha que normalmente não ouvimos com outros acessórios. Também vale destacar que o custo-benefício desse produto é excelente.

Fabricante: OEX | **Preço médio**: R$ 140,00

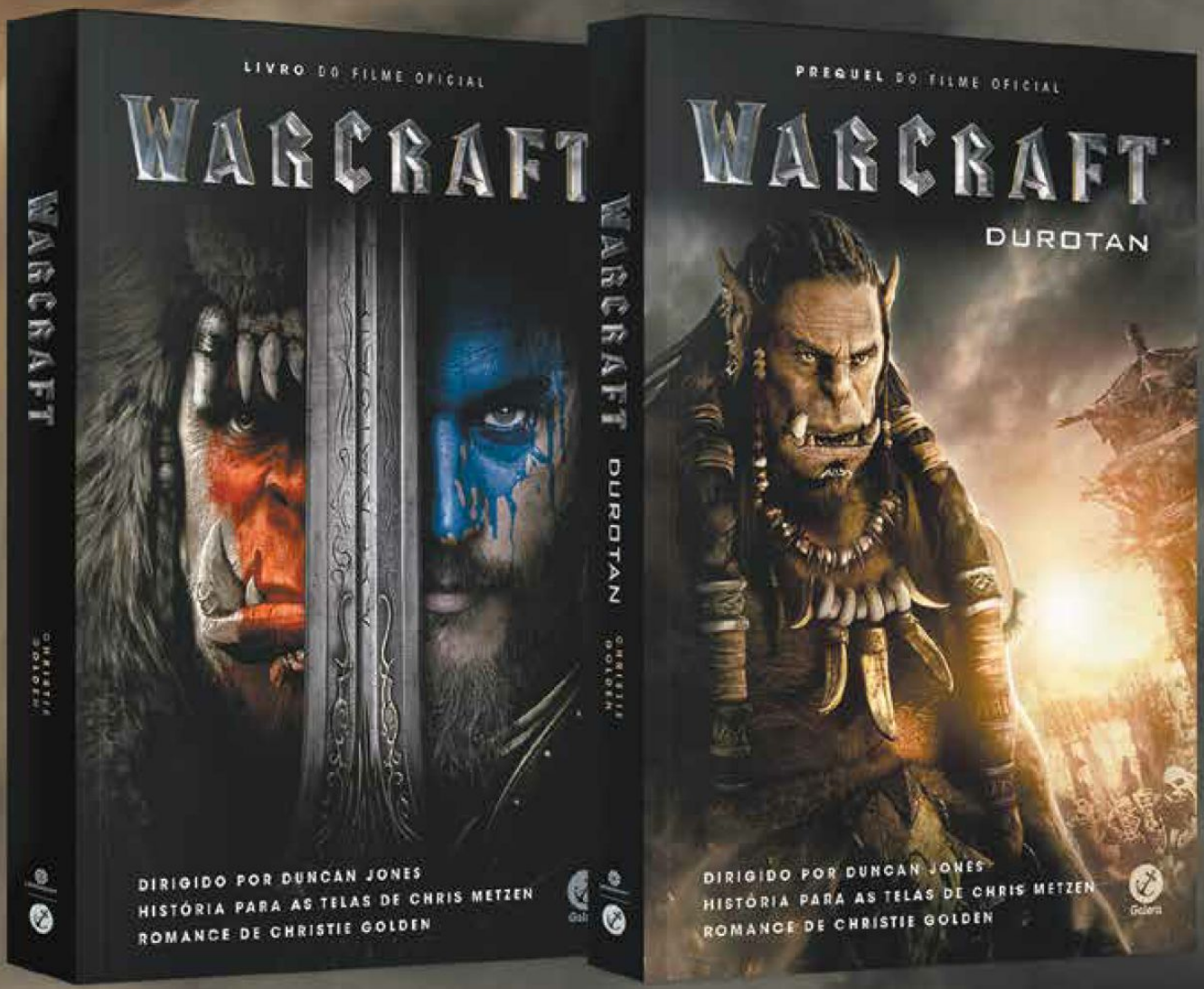
GEFORCE GTX 1080

Direcionada ao público gamer, a placa de vídeo GeForce GTX 1080 é a primeira da Nvidia baseada na arquitetura Pascal, que promete o dobro de desempenho em games de realidade virtual, em comparação com a GeForce GTX Titan X. A Pascal oferece grandes saltos em desempenho, largura de banda de memória e eficiência energética em relação à sua predecessora, além de introduzir recursos gráficos e tecnologias que prometem "redefinir" o PC como a plataforma ideal para jogar games AAA e aproveitar a realidade virtual. Seus 7,2 bilhões de transistores oferecem um aumento drástico em desempenho e eficiência, permitindo que ela opere em velocidades de clock que nunca foram possíveis antes (acima de 1.700 MHz), consumindo apenas 180 watts de potência.

Fabricante: Nvidia | **Preço médio**: (não informado)

BASEADOS NO FENÔMENO GLOBAL
DA BLIZZARD ENTERTAINMENT

WARCRAFT



LIVRO DO
FILME OFICIAL

A HISTÓRIA ANTES
DE *WARCRAFT*

LEGENDARY

Galera

WWW.GALERARECORD.COM.BR

/GALERARECORD

@GALERARECORD

GALERARECORD

@GALERARECORD

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

Fernando Souza Filho

A MAIOR AVENTURA DESSA HISTÓRIA

A Naughty Dog se superou em todos os sentidos e fecha (pelo menos nesta etapa) a série com aquele que é não apenas o maior game de toda a franquia, mas quiçá um dos melhores de todos os tempos. E aqui está a razão...

Jogamos quase 20 horas de *Uncharted 4* para finalizá-lo e, durante esse tempo tudo, enchi um caderno de anotações com as observações que geralmente faço sobre cada jogo. Nessas anotações, costumo separar os pontos positivos de um lado e os negativos de outro. Pela primeira vez em sete anos como editor da **EGW**, o lado com os pontos negativos ficou em branco. Ainda assim, é um troço muito complicado dar uma nota 10, pois com isso parte-se do pressuposto que o jogo não tem defeitos, que é perfeito, e a prudência jornalística exige que se tenha em mente que absolutamente nada é perfeito. Porém, sinceramente, não dá para agraciar *Uncharted 4* com nenhuma outra nota que não seja 10, pois seria injusto, muito, muito injusto.

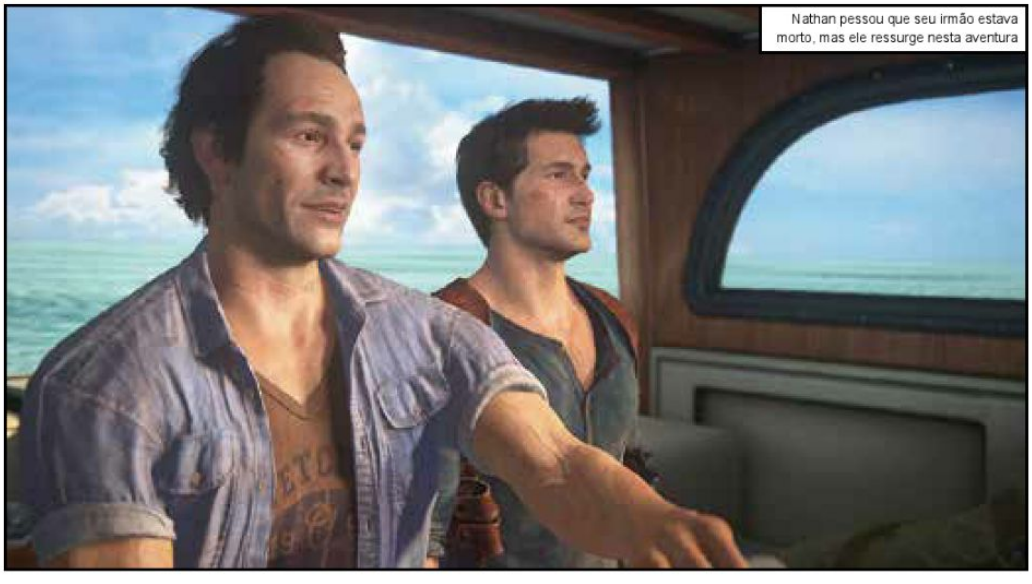
O fato é que temos aqui um game divisor de águas, pois muito já se discutiu sobre jogos que são "cinematográficos demais" (*Call of Duty: Black Ops III*, *The Last of Us*, *Beyond: Two Souls*), uma vez que em tese eles prejudicariam o gameplay. Mas, uma coisa é você ter os tradicionais cinematics (filminhos que são apresentados entre fases) mesclados com QTEs (quick time events), outra coisa é você ter uma produção cinematográfica hollywoodiana na qual você interage de forma direta — não apenas virando para os lados ou apertando botões, mas atirando, lutando, fugindo, dirigindo carros/barcos, escalando lugares altíssimos e interagindo diretamente com o enredo, com o destino dos personagens. E é exatamente isso que você encontra em abundância em *Uncharted 4*.

SPOILER AQUI, NÃO!

É lógico que dá uma vontade imensa de dar um spoiler gigantesco e contar como é o final espetacular que enfim desvenda o "fim do ladrão" indicado no título do jogo (*A Thief's End*), mas isso seria desonesto demais. No entanto, fica aqui a recomendação: jogue até o último minuto para ver o desfecho emocionante que a Naughty Dog deu pra história. É algo muito "familiar", mas sem ser piegas.

E nesse ponto é preciso tirar o chapéu: o enredo de *Uncharted 4* é envolvente, empolgante, é impossível não se sentir dentro de um filmão de primeira linha, do tipo que a gente nem pisca enquanto assiste — a diferença é que aqui você nem pisca enquanto joga. A história do irmão que volta depois de 15 anos dado como morto, os desencontros com a esposa Elena Fisher, a relação com o velho amigo Victor Sullivan, o reencontro com vilões de aventuras anteriores: tudo se entrelaça e se encaixa, pois o protagonista Nathan Drake cada hora atua com um aliado diferente e termina por enfrentar facetas distintas de seus antagonistas.

A aventura envolve uma caça a um tesouro pirata perdido há séculos, mas o desenrolar da



Nathan pessou que seu irmão estava morto, mas ele ressurge nesta aventura

O enredo de *Uncharted 4* é envolvente, empolgante, é impossível não se sentir dentro de um filmão de primeiríssima linha

jornada acaba se transformando em uma trama muito maior, com a volta desses antigos antagonistas e a descoberta de mapas e enigmas que levarão para um verdadeiro El Dorado dos piratas. Para se chegar a essas reviravoltas do enredo, porém, você vai passar por muitas missões cheias de adrenalina, afinal, não pense que alcançar a tal ilha mítica dos piratas será uma tarefa tão simples.

Paralelamente, a história aborda dramas de traição e conflitos pessoais do protagonista com sua esposa e com o irmão, dando cores mais dramáticas ao que deveria ser "apenas" uma jornada de aventureiros inveterados. E o grand finale desse drama pessoal vai levar muita gente às lágrimas, acredite!

SEM ESQUECER O PASSADO

As referências aos títulos anteriores da série — *Uncharted: Drake's Fortune*, *Uncharted 2: Among Thieves*, *Uncharted 3: Drake's Deception* — se espalham pelos capítulos, mas ganham um toque final emocionante na última cena do game, que salta muitos anos no futuro. É uma homenagem tão legal a tudo o que a série representa não apenas para os fãs de PlayStation, mas também pra quem ama um game bem-feito, que atravessa os anos sem perder sua magia aventureira.

Tão emocionate quanto isso, aliás, é o easter egg de *Crash Bandicoot*, lançado 20 anos atrás junto com o primeiro PlayStation, que você pode jogar "dentro" de *Uncharted 4* usando um PSOne original virtual. Mas isso não é algo que está muito evidente: na casa-barco de Nathan e Elena, procure na estante da sala um CD com a capa do *Crash Bandicoot* original. Ele não está lá só de enfeite: coloque-o para rodar no PlayStation original (aquele de 1994) que está na sala e Elena vai sentar ao seu lado para ficar tirando barato enquanto você joga. Tente não se emocionar e dar boas gargalhadas... Apenas tente!

Da parte gráfica nem precisa acrescentar muita coisa, pois tanto as animações quanto as texturas, a movimentação dos personagens e os cenários são de tirar o fôlego. É uma verdadeira obra de arte. Sério mesmo: experimente subir no alto de uma das torres da ilha dos piratas, por exemplo, e olhe o cenário ao redor. É um troço realmente cinematográfico — no sentido mais literal da expressão!

Se por um lado a história traz todo aquele clima de qualquer filme de Indiana Jones ou do injustiçado *Allan Quatermain e a Cidade do Ouro Perdido* (de 1987), por outro o gameplay é bem clássico e faz jus a qualquer título da série *Uncharted*, com um "cheiro" delicioso de *Tomb Raider* dos anos 1990. Saltos espetaculares, puzzles de literalmente quebrar a cabeça e escaladas em lugares absurdamente altos tornam cada missão inesquecível. Alguns puzzles inclusive "soam" como verdadeiras homenagens a *Tomb Raider II* (1997), especialmente aqueles em que você precisa pular uma sequência exata de blocos para que um enorme buraco não se abra no chão. Dica de ouro: olhe sempre o caderno de anotações do protagonista.

Os puzzles ficam mais complexos a medida que a história avança

Opa, peraí, já vimos isso antes...

EASTER EGG OU MANCADA?

Um dos primeiros trailers de *Uncharted 4* mostrava de relance um quadro na estante da casa de Nathan Drake com uma imagem bem familiar para quem fuça nos mínimos detalhes dos jogos: era uma artwork de *Assassin's Creed IV: Black Flag*, da Ubisoft. Inicialmente, a gente imaginou que era um easter egg, só que depois o trailer foi relançado sem esse quadro. Mas aí os devotos de Nossa Senhora do Print Screen já tinham feito o registro pra posteridade...

MAS ESSA DUBLADORA...

OK, pra não dizer que o jogo não tem defeitos, a versão brasileira tem uma dublagem muito ruim da personagem Elena: é inexpressiva e parece ter sido feito por uma amadora. Mas como isso não é "culpa" do estúdio original e nem influi no gameplay, a gente nem vai considerá-lo como um "defeito" propriamente dito, afinal, bugs mesmo, não encontramos nenhum.

As 20 horas da missão principal singleplayer passaram rapidamente e a vontade de jogar tudo de novo para colecionar todos os itens escondidos nos cenários é enorme, dá uma justa dimensão do que é o game. Daqui pra frente, caro leitor, nenhuma lista de Top 10 dos melhores games de todos os tempos estará completa se não tiver *Uncharted 4*. Sério mesmo.

10

Plataformas: PS4
Estúdio: Naughty Dog
Editora: Sony
Lançamento: Maio/2016

FLAT KINGDOM

Filipe Salles

PASSANDO LONGE DO AMBIENTE 3D

Esta é uma homenagem aos clássicos: você vive em um mundo 2D que está sendo ameaçado por vilões que querem transformar tudo em 3D. Soou familiar, não é? Pois o fator diversão do jogo será ainda mais familiar!

Financiado através do Kickstarter e desenvolvido no México, *Flat Kingdom* é um jogo de plataforma 2D inspirado nos clássicos do gênero. A proposta não é nova, mas traz mecânicas inteligentes, intuitivas e de uma fofura que chega a competir com *Paper Mario* e *Super Mario World 2: Yoshi's Island*, tornando-o uma experiência única.

No papel do protagonista Flat, você viverá um pequeno herói de um reino bidimensional que está sob grande ameaça: ficar tridimensional. Para piorar as coisas, a princesa desse reino foi sequestrada e, assim como um certo encanador que conhecemos muitíssimo bem, deverá resgatá-la das mãos do vilão. O enredo parece apenas ser um pano de fundo para sua excelente jogabilidade, mas fomos pegos de surpresa pelo fato de ele contar também com algumas reviravoltas, algo inesperado neste tipo de jogo — ainda que ele não seja exatamente "revolucionário".

ESCOLHA A FORMA

Podendo adotar três das principais formas geométricas (círculo, quadrado e triângulo), cada uma confere diferentes habilidades ao protagonista. As formas se relacionam diretamente com o formato dos inimigos ou elementos do cenário no conhecido esquema pedra-papel-tesoura, consagrado no passado pelos saudosos jogos de Alex Kidd.

A primeira fase do game é responsável por explicar os comandos e habilidades básicas, também ensinando como as formas geométricas se relacionam. Estar no formato de triângulo, por exemplo, danifica inimigos redondos. Fora deste estágio, a grande maioria dos elementos são apresentados de forma intuitiva, sem a necessidade do jogo ficar pegando em sua mão a cada obstáculo. Outro ponto positivo é que, após conseguir uma habilidade nova, o jogo imediatamente aponta onde ela pode ser utilizada.

O título não enfatiza ataques específicos para inimigos. O simples ato de esbarrar em um deles estando no formato correto é suficiente para causar dano. Nos momentos iniciais, foi difícil não nos posicionarmos para dar aquele pulo certeiro, mas essa pequena mudança já mudou consideravelmente a perspectiva em relação aos combates do game.

Por conta disso, não existem efeitos sonoros de ataque ou dano, o que torna as coisas um pouco confusas no início. Assim como em todos os elementos descritos aqui, não demora muito para que se adapte a essa mecânica e passe a usá-la em seu favor, já que são poucos os ataques que "travam" Flat.

Como mencionamos anteriormente, a estética do game nos faz lembrar de *Paper Mario*, principalmente nas cenas de introdução e do final do game. Como um reino sendo ameaçado pelo 3D, é hilário ver elementos de fundo simplesmente pulando na frente de seu personagem. O próprio Flat, inclusive, possui expressões tão adoráveis que vão fazer com que queira uma pelúcia do personagem.

CARISMA EM CENA

Flat Kingdom impressiona por, a princípio, parecer apenas mais uma homenagem à era dos jogos em 2D. Mas na primeira hora de jogo tais impressões caem por terra e, embora ainda tenha o jeitão de homenagem, traz reviravoltas em um enredo que poderia ser facilmente esquecido por conta do carisma dos personagens e dos cenários envolvidos.

Isso tudo é muito bem recheado por mecânicas inteligentes, intuitivas e com pontos fora da curva das convenções estabelecidas no gênero. Muito animador, não?

8,5

Plataformas: PC
Estúdio: Fat Panda
Editora: Games Starter
Lançamento: Abril/2016

VALKYRIA CHRONICLES REMASTERED

Makson Lima

REPAGINANDO EVENTOS HISTÓRICOS

Um dos RPGs de estratégia mais interessantes da geração passada chega remasterizado, com conteúdo extra. E é merecedor de sua atenção: se você o deixou passar batido da primeira vez, não repita esse deslize...

Reimaginações de eventos históricos sempre acontecem nos videogames. Seja com algo mais Hideo Kojima e seu *Metal Gear*, seja com *This War of Mine*, há espaço para todo tipo de reinterpretações e liberdades poéticas. A Segunda Guerra Mundial de *Valkyria Chronicles* encontra espaço para inserir raças ancestrais de Asgard, clichês de mangás e animes, mas com o foco ainda sendo a perda, o medo e a falta de esperança. *Valkyria Chronicles*, por mais paradoxal que isso possa soar, foge de convencionalismos do gênero para entregar uma história densa e um esquema de jogo bastante próprio. E quem nos estrega isso é o mesmo time responsável pelo já clássico *Skies of Arcadia*, de Dreamcast.

Há oito anos acompanhamos as páginas do livro *On the Gallian Front*. O cronista responsável nos apresenta a luta dos moradores de uma pequena cidade fictícia europeia, Bruhl, contra um império mesquinho do Leste. A guerra tem início quando tal império, necessitado do minério Ragnite (uma espécie de petróleo cristalizado), avança contra o pequeno vilarejo. É assim que o naturalista Welkin e a padeira Alicia abandonam suas vidas pacíficas e se alistam no exército.

A trama do jogo conversa magistralmente com sua arte em cel-shading, colorida de forma bem particular. A estética de estarmos acompanhando as páginas do livro de crônicas de guerra cria um todo conciso, até elegante, diria. A trilha sonora de Hitoshi Sakimoto, o mesmo de *Final Fantasy Tactics*, é maravilhosa, apesar de triste. *Valkyria Chronicles* toca pontos sensíveis enquanto desenvolve seus jovens personagens, transformados pela violência dos conflitos.

LÁ NO CAMPO

O sistema central de jogo contribui para tornar *Valkyria Chronicles* único. As batalhas são divididas em dois momentos, intrínsecos entre si e ambos de suma importância. Primeiramente, precisamos fazer uso de Command Points para movimentar nossas tropas, e essas incluem soldados de infantaria, de choque, lanceiros, engenheiros, snipers e tanques de guerra. Cada qual com funções únicas e importantes, após dispensarmos esse ponto de comando, o aspecto tático se transforma num jogo de tiro em terceira pessoa. Dessa forma, nos sentimos no campo de batalha, controlando os soldados e investindo contra as forças adversárias. Aqui, Action Points são necessários para realizar as mais diversas funções, de correr a agachar-se no mato alto ou em trincheiras. Atacar, porém, apenas uma vez.

É possível selecionar o mesmo soldado diversas vezes, mas seus pontos de ação se esvaem mais rapidamente devido ao cansaço. Os objetivos incluem eliminar comandantes, destruir tanques, tomar terreno inimigo.

O complexo sistema de batalha encontrado em *Valkyria Chronicles* vai na contramão de como o jogo recompensa vitórias. O foco está, só e somente, na rapidez da resolução do conflito, ou seja, o jogador se sente limitado em suas estratégias. É assim que dinheiro e experiência entram para o esquadrão, essenciais para evoluir as classes de combatentes e desenvolver novos equipamentos para as tropas.

Muita gente deixou passar *Valkyria Chronicles* no lançamento, mas o sucesso de crítica levou a outras duas continuações, somente no PSP, mas com vendas aquém do esperado.

9,0

Plataformas: PS4
Estúdio: Sega
Editora: Sega
Lançamento: Maio/2016

NIFFELHEIM

Makson Lima

SOBREVIVENDO NO MUNDO VIKING

Monte seu castelo, mantenha seus domínios, evolua seu personagem, lute contra hordas de guerreiros mortos-vivos, seja um viking... O jogo consegue ser um survival clássico com fortes elementos de tensão psicológica

Há pouco tempo, lá estava eu numa roda de amigos reclamando sobre a falta de jogos inspirados na mitologia nórdica. *The Banner Saga* despertou a vontade de explorar esses mundos mágicos, fantásticos e violentos de forma quase sem precedentes. "Mas, e *Ragnarok*?", alguém comentou. Bem, não é exatamente isso que tinha em mente, e muito menos essa "continuação" do excelente *Valkyrie Profile*, lançado recentemente para celulares no Japão. E dentro dessa realidade de abnegação, surge *Niffelheim*, título independente e de estreia da Ellada Games.

É incontestável: jogos de sobrevivência andam muito em alta, especialmente nos PCs. Seja mais no estilo de *DayZ*, *Ark* ou *The Forest*, ou então algo tipo *Don't Starve*, *Sheltered* ou até mesmo *This War of Mine*, a ideia de atingir limites das capacidades mentais e psicológicas de seus mundos e personagens caiu no gosto dos jogadores. *Niffelheim* é uma mistura de muitos estilos, criando algo ambicioso demais quando colocado em prática. "É como se *Kingdom* e *Terraria* tivessem um filho, e esse filho fosse um viking corpulento e lento", alguém comentou.

O SEU CASTELO

Após uma abertura amedrontadora, onde criaturas diabólicas colidem com deuses antigos, num mundo em eterna guerra, escolhemos o local onde iremos montar nosso castelo. Desertos áridos, densas florestas ou pântanos inóspitos compõem esse mundo de jogo vasto, em eterna expansão (leia-se: em Early Access). A empolgação de início pode virar decepção quando, de fato, jogamos *Niffelheim*: a movimentação é lenta, o ritmo é moroso, porém a arte é incrível. Todo desenhado a mão, é difícil não se encantar com os cenários, com a movimentação dos personagens e até mesmo com os ícones e inventários.

Tais características jogam contra a incapacidade de empolgar diante as missões banais oferecidas a princípio. Coletar vegetais, derrubar árvores e enfrentar lobos, por exemplo, se torna rotina; Construir qualquer coisa, apenas em locais pré-estabelecidos. Em miúdos: esqueça montar seu castelo da forma como preferir. Além disso, demora muito tempo até algo de mais grandioso acontecer ou para conseguir evoluir seu personagem. Foram muitas horas até ser possível construir uma estrebaria e combater hordas de esqueletos invadindo meus domínios.

O aspecto survival de *Niffelheim* está na quantidade de pilhagem presente, no manuseio dos itens encontrados, na construção e mantença de sua área de atuação e nas eventuais interações com NPCs ou outros jogadores. Há muito a descobrir por essas terras gélidas e abandonadas, mas quanto de seu tempo você irá dispor para tal? *Niffelheim* demanda paciência e dedicação. De certo, exige mais que amor por Odin, Asgard e a mitologia nórdica para que o interesse se mantenha.

7,0

Plataformas: PC
Estúdio: Ellada Games
Editora: Ellada Games
Lançamento: Abril/2016

PS4

VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

PARAGON

EDIÇÃO FUNDAMENTOS

JUNTE-SE À LUTA EM PARAGON, O NOVO MOBA DA EPIC GAMES.

LANÇAMENTO

07 de Junho de 2016

POSSUI UM VALOR EQUIVALENTE A MAIS DE R$ 490,00

Com base no valor da moeda no jogo

INTERNET NECESSÁRIA

12

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

© 2016, Epic Games, Inc. Epic Games, Paragon, Unreal, Unreal Engine 4, UE4 e seus respectivos logotipos são marcas comerciais ou marcas registradas da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. "PlayStation", o logo da família "PS" e "PS4" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

R$ 199,00

KILLER INSTINCT: SEASON 3

Lucas Moura

QUANDO F2P DE LUTA VALEU A PENA

Novos e antigos lutadores entram no ringue para a terceira e melhor temporada até então de *Killer Instinct*, com ótima seleção de lutadores iniciais e a assistência de combos que reduz a diferença entre novatos e veteranos

Jogos de luta e o modelo F2P (free to play) são duas palavras que fazem qualquer um torcer o nariz e indagar se isso é realmente uma boa ideia. Quando *Killer Instinct* foi lançado em conjunto com o Xbox One, não apostávamos muitas fichas nele, mas quem diria que um jogo evoluiria tanto em apenas três anos!?!

A terceira temporada de *Killer Instinct* adiciona no lançamento quatro personagens: Kim Wu, O Árbitro, Tusk e Rash. Com os lutadores Mira e Gargo, além de outros dois não anunciados, e um novo modo de um jogador previstos para serem lançados ao longo do ano. Ela também anuncia a chegada da franquia de luta da Microsoft para uma nova plataforma (Windows 10) junto com um sistema de crossplay. Novamente, torcemos o nariz para um sistema como esse com o receio de que não funcionaria ou de que teríamos problemas do momento que iniciássemos uma partida no computador. Errado. A conexão de rede estava impecável em ambas as plataformas e mesmo com lutadores de outros países quase não sentíamos qualquer problema de lag ou dificuldade para conectar os combos.

AH, O WINDOWS...

A maior parte da dor de cabeça infelizmente fica por parte de quem optar por jogar no Windows 10, cujo desempenho pula de "maravilhoso" para "pior coisa que você já instalou no seu computador" em uma fração de segundo. Para começar, só é possível obtê-lo da Windows Store e se tiver todas as atualizações do Windows 10 instaladas. Deu algum problema no computador e não consegue mais acessar o jogo? Boa sorte tendo de formatar e torcer para que dessa vez dê certo. É um pesadelo.

Agora já com 22 lutadores (para quem comprou todas as temporadas), *Killer Instinct* mostra uma seleção de personagens impressionante. O sistema de combos permanece bem similar de cada um, mas com pequenas nuanças que fazem o seu aprendizado ainda mais recompensador. O Árbitro, por exemplo, pode jogar granadas pelo mapa, enquanto Tusk aposta na força bruta para vencer o oponente. Nash, de *Battletoads*, sem dúvida foi nosso favorito com seu sistema de combos agradável e aquele estilão do início dos anos 1990 de volta à tela.

A terceira temporada de *Killer Instinct* mostra não apenas a competência da Iron Galaxy em tornar o game de luta mais competitivo sem esquecer os novatos, mas um amadurecimento do serviço ao longo dos anos, refinamentos significativos do visual e uma impressionante seleção de personagens.

Nash é, de longe, nosso favorito do jogo

9,0

Plataformas: PC, XO
Estúdio: Iron Galaxy
Editora: Microsoft
Lançamento: Março/2016

ALIENATION

Makson Lima

ALIENS DO ALASCA AO FORTE ITAIPU

A editora finlandesa Housemarque prova mais uma vez ser extremamente competente nos projetos as quais se propõe ao entregar uma "continuação" digna para o seu sucesso da era do PS3, *Dead Nation*. Lembra dele?

Você pode até não concordar, mas *Alienation*, novo título do braço mais competente da Sony Europa, Housemarque, é sim uma continuação para *Dead Nation*. Saem os zumbis, o clima de sobrevivência e a personalização de equipamento metrado, entram os extraterrestres, os cientistas malucos e o arsenal tecnologicamente avançado. Depois do espetacular *Resogun*, as expectativas por *Alienation* se tornaram grandes demais e talvez isso jogue contra a própria Housemarque: *Alienation* não revoluciona o gênero que ajuda a fomentar, o do twin-stick shooter — da mesma forma que *Resogun* fizera com os shmups.

A trama é absolutamente secundária, mas acompanha uma guerra tida como perdida entre a humanidade e a raça alienígena conhecida como Xeno. Nosso planeta está decrépito e as poucas frentes de resistência dedicaram todos os seus esforços para desenvolver armas e armaduras capazes de confrontar os aliens. Daí surgem as três classes possíveis para iniciarmos a aventura: Bio-Terrorista, Sabotador e Tanque. Habilidades primárias, secundárias e arsenal próprio tornam cada escolha bastante única.

A primeira, melhor balanceada, coloca o jogador no controle de nanomáquinas hostis, excelentes como proteção, além de dash de fuga e corpo a corpo decente; Sabotadores são estratégicos, camuflando-se nos cenários e delimitando ataques aéreos; Já os tanques são aquela coisa de sempre: alto poder de artilharia e defesa, porém lentos.

JOGAR EM TURMA

Apesar de ser perfeitamente possível jogar sozinho, *Alienation* é feito para que grupos de quatro jogadores embarquem nas missões. Seu sistema de checkpoint é interessante, permitindo a jogatina solitária. São máquinas espalhadas pelo cenário que podem ser acionadas quando encontradas, gravando o avanço da missão e reiniciando a presença alienígena. Morrer significa perder seu multiplicador de pontos de experiência, mas a ação é retomada rapidamente. Na dificuldade mais alta, no entanto, morrer significa recomeçar a missão.

Não há nada de muito original nessas missões. Excetuando o fato de visitarmos locais interessantes de nosso devastado mundo, como bases militares no Alasca, Forte Itaipu (veja só você!) e Pripyat, o objetivo nunca vai além de "encontre aquela nave alienígena" ou "elimine aquele ninho nojento de ETs". E para quem jogou muito *Dead Nation* (como eu), a liberdade na caminhada pelos mapas é muito bem-vinda.

Derrotar comandantes Xenos, recuperar informações... Tenha em mente o seguinte: a quantidade de inimigos na tela em concomitância chega a ser ridícula — e o framerate raramente despenca.

8,0

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

NEVERENDING NIGHTMARES

Makson Lima

COMO EXORCIZAR SEUS DEMÔNIOS

Esta experiência interativa explora os lados mais sombrios da psiquê humana, entregando uma história tão comovente quanto perturbadora, tão tocante quanto horrorosa — e ainda assim divertida no seu videogame

Neverending Nightmares é um dos maiores exercícios de catarse que o videogame como mídia já viu. Apesar de ser uma obra extremamente pessoal — sendo Matt Gilgenbach seu Doutor Frankenstein — é incrível como consegue criar vínculos precisos com outras pessoas. Ou melhor, outra pessoa, afinal, só posso falar por mim. Este diálogo gótico, branco e preto, Edward Gorey em alma e essência (ou vampiro de ambas) estabelece entre as partes — não se trata apenas de assimilação passiva, mas imersão construtora de significado e evolução pessoal — um elo de coragem, numa exposição enorme e bonita de acompanhar.

Mas talvez *Neverending Nightmares* não tenha relação alguma com beleza, pois de certo seu protagonista, Thomas Smith, sequer se lembra do significado de tal palavra. Vivendo pesadelo atrás de pesadelo — o primeiro que testemunhamos retrata o próprio a apunhalar uma garota no estômago (sua irmã ou esposa?) — o aparentemente abastado e aristocrático sujeito não vê saída para tais tormentos. Muitíssimo pelo contrário: a crescente infernal é um trem desenfreado, piorando a cada novo despertar.

MONSTROS REAIS

Dentro desta enorme ficção rascunhada com carvão, os monstros são reais, parábolas, analogias ou apenas simbolismos, representações oníricas de traumas passados? O lado mais sombrio do ser humano é explorado aqui e nos sentimos tão presos e asfixiados quanto o protagonista desta triste experiência interativa.

Retratando de maneira fatalista distúrbios mentais, daí seus dois fundamentos, depressão e transtorno obsessivo-compulsivo, *Neverending Nightmares* segue na contramão de convencionalismos inerentes ao gênero terror.

Não há armas, embates, itens a serem coletados e maus a serem vencidos. A dificuldade aqui não se encontra em entender sistemas de jogo, resolver quebra-cabeças ou dominar controles, mas conseguir encarar a exploração de frente.

Assumir ter o problema é primeiro passo para resolvê-lo. Mas, mais que isso, haver desejo em estar bem, e talvez esta seja sua parte mais obtusa, pois acabamos nos acostumando às trevas quando abraçados por ela tempo demais.

OS TRANSTORNOS

Matt Gilgenbach, notório game designer conhecido na cena americana, vítima de transtorno obsessivo compulsivo após o fracasso de uma de suas produções, não foi tímido ao assumir ser esse jogo uma forma de terapia para com seu distúrbio psicológico.

A versão recém-chegada ao Vita e PS4 é, fundamentalmente, a mesma do PC, lapidada tecnicamente para entregar gráficos ainda mais nítidos e efeitos sonoras ainda mais cristalinos. A narrativa ramificada, com seus três finais possíveis e muito espaço para interpretação, no melhor estilo do cineasta David Lynch, está explicada de forma mais clara, não sendo mais tão complicado desvendar todas as camadas da história.

Neverending Nightmares é uma experiência alegórica compartilhada, um diálogo sincero entre criador e criatura, da forma que só videogames poderiam fazer. Absolutamente obrigatório para fãs de terror.

9,0

Plataformas: Ouya, PC, PS4, PSV
Estúdio: Infinitap
Editora: Infinitap
Lançamento: Maio/2016 (PS4)

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: PAMINI SAGA

APOIO: MUNDO GIBI UOL PUBLI GIBI SATO CO., LTD.

Local próximo ao Metrô Jabaquara

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

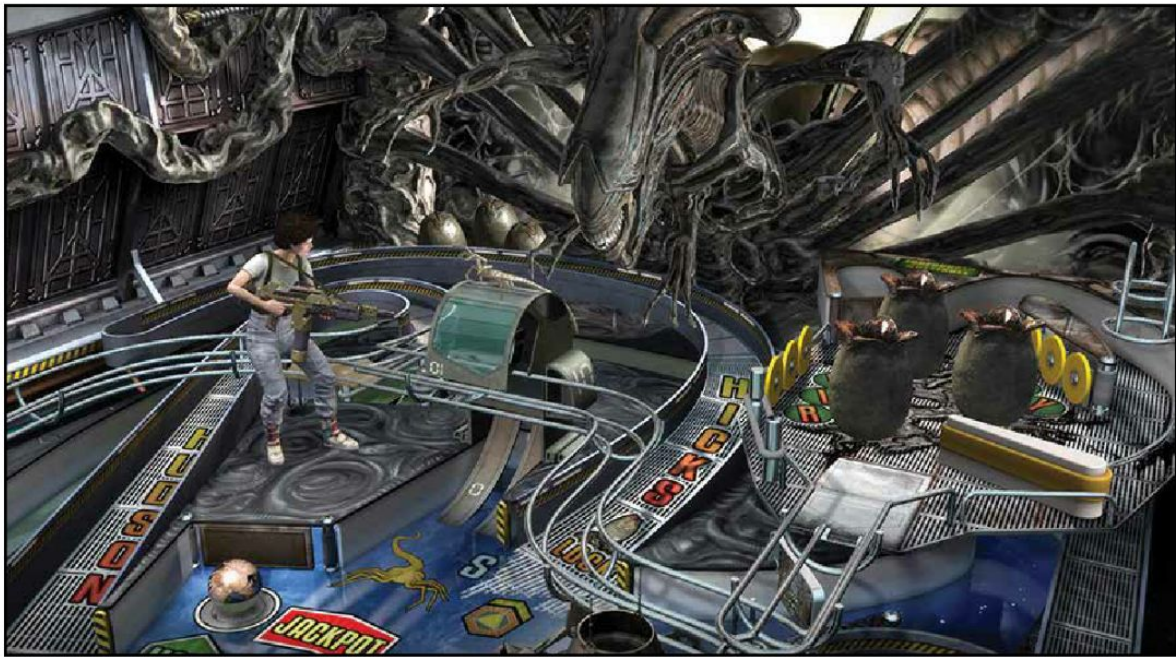
SÃO PAULO EXPO EXHIBITION & CONVENTION CENTER

ZEN PINBALL FX2: ALIENS VS. PINBALL

Lucas Moura

AS BOLADAS QUE OS ALIENS TOMAM

Reviva grandes momentos de *Alien* neste pacote de três mesas de *Pinball* com ótimas surpresas para os fãs da série, com ambientação dos filmes originais – incluindo vozes e trilha sonora –, apesar de derrapar na inovação



Esquecido em meio a tantos lançamentos todo ano, *Zen Pinball FX2* conquistou o seu lugar entre aqueles títulos que jogamos justamente por causa da ótima seleção de mesas. É louvável o constante empenho do estúdio húngaro Zen em acreditar em um gênero que ficou meio esquecido depois do fechamento dos grandes arcades no Brasil. Com *Aliens vs. Pinball* não é diferente.

Mas, afinal de contas, o que torna um pacote de mesas de *Pinball* tão interessante? Para começo de conversa, *Aliens vs. Pinball* é certamente um dos trabalhos mais detalhados que já vimos até então dos húngaros. Ele engloba as principais gerações de *Alien* — do primeiro filme até *Alien Isolation* — em três mesas diferentes.

Não falamos apenas de estética, mas também de como consegue de certa forma capturar parte da ambientação dos filmes. Apesar disso, ainda achamos estranho não termos mesas de *Alien 3* para, ao invés disso, termos uma representação do estranho e tão criticado *Alien vs. Predador*.

VOZES ORIGINAIS

A mesa favorita é a primeira, com a Alien rainha completando o cenário e vozes originais tiradas dos dois primeiros filmes. Para quem pegou a época de ouro dos pinballs, vai se deparar com uma mesa que se assemelha a de clássicos como *Jurassic Park*, *Jurassic Park: Lost World* ou até mesmo do (merecidamente) esquecido filme *Johnny Mnemonic*, com Keanu Reeves. Da arte muito usada nos anos 1980/90 à própria disposição dos objetos e os objetivos a serem completados, é tudo muitíssimo interessante aqui.

Já *Alien vs. Predator* é uma mistura de "por que diabos vocês optaram por esse filme em vez de qualquer outro da saga?" com uma série de objetivos desinteressantes a serem completados. Aliás, alguém realmente se lembra do fracasso que foi tanto desse filme quanto da sua sequência? Deveriam pelo menos criar um pacote com o primeiro filme do *Predador*, estrelado por Arnold Schwarzenegger, pois seria mais favorável para quem não está acostumado com as nuanças dos jogos e querem fazer uma pontuação alta. Divertida, mas bem dispensável.

VEM O PREDADOR

Fechando o pacote tem *Alien Isolation*, que cai nos mesmos problemas da mesa de *Alien vs. Predator*. Divertida, porém pouco memorável e coincidentemente a mais fraca — ainda mais se comparada ao ótimo game da Creative Assembly.

Sem sombra de dúvidas, é a que mais faz uso de tecnologias e artimanhas para prender o jogador: algumas ações fazem com que Ellen Ripley ou o Alien apareçam na tela, realizem algumas animações e depois somem. É como aquele show de fogos nos céus que impressiona a primeira vez que se vê, mas já se sabe o que esperar nas próximas e aí perde completamente a graça.

Nesse ponto, toda a empolgação em torno do pacote vai embora: ele é bom, pois a jogabilidade base de *Zen Pinball FX* é boa por si só. Mas não traz ideias novas, não consegue capitalizar bem na franquia que é *Alien* e muito menos fazer com que você sinta vontade de jogá-las novamente. Por um pacote que já conta com menos quantidade (três mesas ao invés das típicas quatro mesas), ele decepciona. Claro que é legal ouvir a voz de Sigourney Weaver em algumas das frases icônicas da série, mas depois da 10ª rodada ela vira barulho de fundo e ficamos concentrados apenas em fazer o máximo de pontuação possível. De pouco vale tantos efeitos audiovisuais quando a mesa em si cansa rápido.

6,0

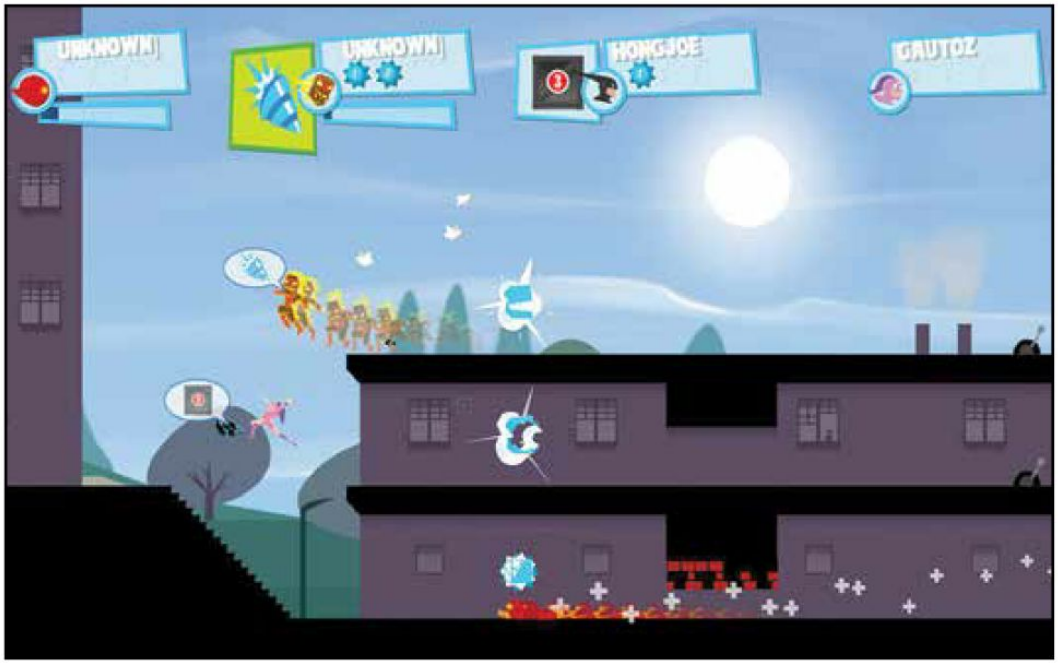
Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Zen
Editora: Zen
Lançamento: Abril/2016

SPEEDRUNNERS

Lucas Moura

SE SUMIR DA TELA, VOCÊ TÁ MORTO!

Vale tudo para não ser eliminado: jogue contra outras três pessoas e perde aquele que desaparecer da tela. Muito divertido para a jogatina com os amigos, com mapas criados pela comunidade que aumentam a ação



Correr, correr, correr! Contra o tempo, contra prazos, contra tudo nessa vida. Nada melhor do que um jogo onde correr é o elemento principal para vencer, não é mesmo? *Speedrunners* está aí para isso. A premissa é extremamente simples: jogue contra outros três corredores para se tornar o vencedor. Para isso, basta correr rápido o suficiente para que eles não apareçam mais na tela e sejam automaticamente eliminados.

Parece até meio bobo, mas a maneira que *Speedrunners* testa as habilidades até o último instante é genial. Apesar do nome, correr é o que menos importa para ser o vencedor. Conhecer a fase e saber como usá-la a seu favor é o que o diferencia do resto dos games de "corrida". Cada mapa é um pequeno labirinto cheio de armadilhas, alavancas que fecham caminhos, power-ups — que vão de bombas a ganchos dourados que jogam o oponente para trás — e inúmeras maneiras de sacanear o seu oponente.

Cada jogador tem quatro ferramentas principais: um gancho, a possibilidade de deslizar, pular e usar um "boost" recarregado toda vez que se passa por pontos específicos do mapa. Cada uma delas mostra uma sinergia na hora da corrida, fruto de horas de refinamento. Quando você pega o ritmo do mapa, é tudo na base do corre, agacha, usa o gancho, joga um míssil no inimigo. Você ficar na ponta da cadeira e com a respiração presa até que a tela de vitória apareça. Sério mesmo.

TRANCA PRA FORA

Em uma das fases que fizemos, trancamos o oponente de fora de uma ladeira ao passarmos por um botão, o que automaticamente o desqualificou. Era uma risada atrás da outra, ajudado principalmente pelo estilo carismático e despretensioso de toda a apresentação de *Speedrunners*. Afinal, como levar a sério correr contra uma mulher unicórnio e um homem com a cabeça em chamas?

Infelizmente, ele só funciona se você jogar com os amigos — seja localmente ou via internet — e principalmente com um controle. Após três anos no Acesso Antecipado do Steam, a comunidade desenvolveu mapas maravilhosos, porém a I.A. tem dificuldade em acompanhá-los.

Outro grande problema é a teimosia dos desenvolvedores em inserir sistemas de progressão desnecessários. Com mais de 10 personagens jogáveis, apenas um deles está disponível inicialmente. O motivo? Não sabemos, mas pode ter certeza que é hora de ralar para ganhar pontos de experiência e liberá-los. Sistemas similares fazem até sentido em um RPG ou até mesmo em um jogo multiplayer cujo foco está em variar o equipamento de forma significativa. Aqui ele não adiciona nenhuma mecânica interessante, são apenas itens cosméticos e parece ser implementado mais para acostumar o jogador ao ritmo frenético de *Speedrunners* do que outra coisa.

Controles também são um incômodo para quem optar para jogar no teclado. Não que sejam ruins, muito pelo contrário, são funcionais. E por funcionais dizemos que cumprem o papel. Mas contra jogadores mais experientes, ainda mais em partidas ranqueadas online, serão um páreo duro a serem vencidos.

FORÇA INDIE

Enquanto temos por aí produções "AAA" obcecadas em oferecer o máximo de valor com os mais diferentes sistemas e mecânicas — que muitas vezes não agregam em nada — é para os indies como *Speedrunners* que nos voltamos para perceber que ainda há muito a ser criado nesta imensidão que é o nosso universo dos games.

8,0

Plataformas: PC
Estúdio: DoubleDutch
Editora: TinyBuild
Lançamento: Abril/2016

HEAVY RAIN/BEYOND: TWO SOULS

Fernando Souza Filho

AS HISTÓRIAS JOGÁVEIS PRÉ-UNCHARTED 4

Particularmente, sou fã dessas coletâneas do tipo 2 em 1, pois são práticas e quase sempre atingem um público diferente do original. Aqui, temos *Heavy Rain* (de 2010) e *Beyond: Two Souls* (de 2013), que brilharam na era do PS3 e agora fazem bonito no PS4. No momento em que *Uncharted 4* ganha o reconhecimento como um dos melhores "filmes jogáveis" já feitos, aqui temos dois exemplos anteriores a ele que também se deram bem.

Nunca entendi a birra que tanta gente tem com *Beyond: Two Souls*, pois acho um jogo divertido, bonito, com belas interpretações (mesmo!) dos atores Ellen Page e Willen Dafoe. Algumas cutscenes talvez pudessem ser mais curtas, mas isso não tira o brilho dessa versão pra PS4, que está ainda mais bela do que a original, já que agora temos "aquela" resolução de 1080p.

Já *Heavy Rain* é aquela coisa meio voyeur de praticamente observar o dia a dia dos personagens. Há um certo conteúdo erótico (bem light, é verdade) que apimenta a história e surpreende por estar ainda bonito e atual mesmo após mais de meia década de seu lançamento. O visual está mais "desgastado", mas a história continua tão atual e divertida quanto antes.

8,5

Plataforma: PS4
Estúdio: Quantic Dreams
Editora: Sony
Lançamento: Março/2016

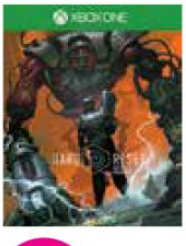
HARD RESET REDUX

Demétrio Valente

ATIRAR E AVANÇAR... COMO ANTIGAMENTE

Hard Reset é um FPS old school lançado pelo estúdio polonês Flying Wild Hog (que faz a série *Shadow Warrior*) em 2011. E quando menciono "old school", é ao pé da letra mesmo: você avança, atira, recarrega, atira, explode monstrengos, explode portas. No melhor estilo *Quake* dos anos 1990, não tem multiplayer bonitinho e nem enredo blablablá, pois o que interessa aqui é explodir as coisas.

O jogo fez tanto sucesso entre os fãs da "velha escola" que ganhou uma expansão em 2012 e um bundle no ano seguinte. A versão *Redux*, lançada agora no mês de junho, ganhou um banho de tecnologia com o motor gráfico polonês Roadhog. O jogo ficou muito mais bonito, reagindo com muita rapidez e precisão aos controles do Xbox One (versão testada aqui para esta análise). Se você viveu aquela época do *Quake* em que o que interessava era explodir montrengos e avançar em buracos do cenário, saiba que é exatamente isso que encontrará aqui, só que com uma ambientação belíssima de uma cidade destruída e cheia de robôs assassinos. É extremamente viciante, ainda que meio curto. Você não cansará fácil, acredite.



8,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Flying Wild Hog
Editora: Gambitious Digital
Lançamento: Junho/2016

ASSASSIN'S CREED IDENTITY

Fernando Souza Filho

Lançado em fevereiro para iOS, a versão mobile de *Assassin's Creed* agora desembarca no Android devidamente localizado para o português (menus e legendas) e um preço camarada de R$ 15,00. Aqui, a jornada começa na Itália Renascentista e você precisa desvendar o Mistério das Coroas. A aventura é ambientada em cenários icônicos, como a Basílica de Santa Cruz, em Florença, e o Coliseu, em Roma. Conforme você avança, progride na história sempre complexa da série e completa as missões de seus "contratos", seu personagem evolui de aprendiz até o nível Mestre Assassino. É muito interessante ver aquele visual tipicamente grandioso da série em uma tela diminuta, até porque a qualidade do visual é excelente e o atrativo extra é o parkour do protagonista para os dispositivos móveis, com diferentes opções de controle, seja tap-to-move, controles virtuais ou gamepad. Impossível não viciar!

Plataformas: Android, iOS | **Editora**: Ubisoft | **Lançamento**: Maio/2016

MARCH OF EMPIRES

Demétrio Valente

A quinta atualização do jogo chega trazendo algumas novidades que eram pedidas pelos jogadores da série, com destaque para uma navegação mais fluida e a possibilidade de se marcar seus locais favoritos no mapa (é possível criar até 20 marcações nesta nova edição). Personalizar seu campeão também ficou mais simples, pois dá para gerenciar cinco categorias diferentes e mudar os equipamentos com um toque. O sistema de VIP foi ampliado e agora conta com 15 níveis ao todo, além de termos uma nova loterial Real, com recompensas mais legais. Esse é um dos jogos de estratégia mais completos já lançados para as plataformas mobile, apesar de seu objetivo aqui ser muito simples: construir o maior e melhor império possível. Para isso, é claro, você precisa desenvolver um exército forte, explorar bem o mapa e invadir castelos dos outros — afinal, aí é que está a diversão!

Plataforma: Android, iOS, Windows | **Editora**: Gameloft | **Lançamento**: Maio/2016 (Update 5)

DOG MENDONÇA & PIZZABOY

Fernando Souza Filho

Lançada nos EUA em 2015 pela Dark Horse, a trilogia graphic novel *The Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy* fez tanto sucesso que ganhou um projeto no Kickstarter e virou game para iOS cujo título completo é *The Interactive Adventures of Dog Mendonça & Pizzaboy*. Desenvolvido pelo estúdio argentino Okam, o game foi acompanhado de perto pelo criador dos quadrinhos, o músico, cineasta e quadrinhista português Filipe Melo. Aqui você vai se envolver em aventuras paranormais que tratam de espíritos, reencarnação e mistérios sobrenaturais. A ação do gênero point'n click tem puzzles e histórias bizarras, tudo embalado em gráficos belíssimos (desenhados manualmente pelo próprio autor) em 2D, que imitam histórias em quadrinhos em todos os detalhes. É lógico que é o tipo de game que tem resultados muito melhores se você já conhece os quadrinhos, mas mesmo quem não conhece vai se divertir bastante com o personagem Eurico, que tem um senso de humor bem peculiar para essas situações sobrenaturais.

Plataformas: iOS | **Editora**: Deep Silver | **Lançamento**: Maio/2016

STEAM

Lucas Moura

BATTLEFLEET GOTHIC: ARMADA

Ambientado no Gothic Sector, palco da Gothic War, as forças do Imperium têm de lutar contra Orks, Chaos e Eldar pelo domínio dos Black Fortresses — relíquias criadas por uma antiga raça conhecida apenas como os Old Ones. A campanha se desenrola de maneira relativamente tradicional: amplie a sua frota, melhore as naves, ganhe novas habilidades e conquiste novos planetas. O "gostinho" a mais está justamente no combate, mais lento e focado no posicionamento das naves. Ele enfatiza as decisões do jogador para um plano onde fugir da batalha, compreender os nuanças de cada facção não são exercícios desinteressantes, mas sim se integram com as mecânicas de maneira espetacular. Quando você começa a entender o ritmo e os pontos fracos de cada oponente, ele fica ainda melhor.

Editora: Focus Home | **Lançamento**: Abril/2016

STORIES: THE PATH OF DESTINIES

Pode parecer que *Stories: The Path of Destinies* é só mais um daqueles RPGs isométricos com personagens carismáticos, mas não se engane, ele vai além disso. Na pele do ex-pirata Reynardo, está nas mãos do jogador decidir qual será o destino de um reino que está prestes a ser tomado por um império. As mecânicas do combate são simples pois boa parte do foco da Spearhead games vai para a narrativa. A estrutura requer que o jogador termine mais de uma vez o game, afinal cada escolha muda radicalmente o "final" e você precisa juntar todas as informações para entender o que de fato está acontecendo. É uma maneira interessante não só de contar uma história, como também fazer com que o jogador se sinta parte dela. Recomendado em especial para quem não liga para mecânicas bem simples.

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

ENTER THE GUNGEON

Você já ouviu o termo roguelike? Muitas vezes é bem estabelecido como um gênero difícil de começar a jogar — as exceções são raras. Assim como *Binding of Isaac* e *Rogue Legacy*, *Enter the Gungeon* consegue quebrar as amarras de algumas convenções do gênero, atingir um público alvo maior sem perder a sua essência. Armado apenas com uma pistola, você deve entrar em um calabouço defendido por balas, isso mesmo — balas de pistola, de escopeta — para salvar o tempo. O destaque vai para a enormidade de armamentos disponíveis e pro caótico sistema de combate, inspirado por games do estilo "bullet hell". Cada andar é um labirinto de caos e desafio: balas ricocheteiam pela parede, armadilhas fazem de tudo para pegá-lo desprevenido e cada vez mais e mais monstros peculiares aparecem. Quer uma tonelada de desafio? Pode apostar em *Enter The Gungeon*.

Editora: Devolver Digital | **Lançamento**: Abril/2016

NINTENDO eSHOP

Filipe Salles

LOST REAVER

MMO de ação exclusivo para o Wii U, *Lost Reavers* traz toda a experiência da Bandai Namco em jogos do gênero para apresentar um título com pegada de *Indiana Jones*, só que com mais tiros e golpes de espada. Como um explorador, o jogador deve se unir a uma equipe para explorar tumbas em busca de tesouros. Apesar de ser uma proposta batida dentro do gênero, ele traz elementos curiosos, como a variedade de personagens que podem ser criados, que vão de colegiais com katanas até mercenários ocidentais com bazucas que explodem tudo ao redor.

Editora: Bandai Namco | **Lançamento**: Abril/2016

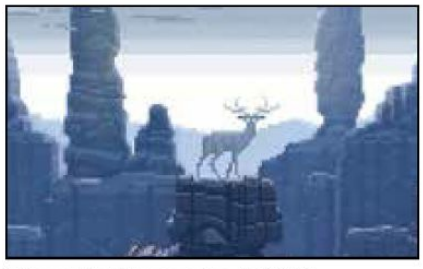
ASH

É impossível dizer que os fãs de J-RPG clássicos ao melhor estilo *Final Fantasy* e *Dragon Quest* estão mal servidos no portátil da Nintendo. Novos lançamentos do gênero chegam com frequência nas mais diversas faixas de preço e *Ash* é uma das provas. Nele, temos as clássicas batalhas por turnos, visão em primeira pessoa e o desafio de salvar mais um mundo de fantasia medieval. No entanto, *Ash* parece seguir o mesmo ritmo já consagrado, sem trazer novidades ao gênero, mas sendo um perfeito RPG capa e espada. Ele custa meros R$ 16,50 para Nintendo 3DS.

Editora: Circle Entert. | **Lançamento**: Abril/2016

THE DEER GOD

Este é um típico platformer feito em pixel-art que surpreende pela sua arte e pela proposta, inspirada no conceito religioso do karma. O título coloca você para viver na pele de um cervo, explorando cenários como florestas e cavernas, sobrevivendo às ameaças. Também é possível interagir com diversos animais e completar quests opcionais, evoluindo o protagonista. Evolução essa que é demonstrada pelo crescimento de seus chifres, além de novas habilidade. Com enredo sombrio, o título é de longe um dos jogos indie mais curiosos a aparecer na eShop. Custa US$ 8 para Wii U.



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

PLAYSTATION NETWORK

Fernando Souza Filho

ROCKETBIRDS 2

Até o início dos anos 2000, o estúdio texano Ratloop fazia projetos casuais modestos baseados em Flash (como *Rocketbirds: Revolution!*). Em 2007, o estúdio foi comprado por um grupo asiático, que o rebatizou como Ratloop Asia e montou sua sede em Singapura. Daquele projeto em Flash nasceu *Rocketbirds: Hardboiled Chicken*, jogo para PC de 2011 que foi anabolizado, reconstruído e virou *Rocketbirs 2: Evolution*, que por sua vez fez sua estreia em abril último para PS4 custando R$ 62,00 na PSN. Trata-se de uma mistura de side-scrolling com puzzle de ação, com gameplay idêntico ao game de 2011, mas obviamente com um trato caprichadíssimo na parte gráfica para fazer bonito no PS4. Não há mais aquele visual cartunesco em cel-shading do projeto antigo, mas a profundidade desse cenário pseudo-3D também não é muito convincente.

Editora: Ratloop Asia | **Lançamento**: Abril/2016

CORRIDOR Z

Depois de fazer sucesso especialmente na versão para Android, lançada há um ano, o jogo chega à PSN tentando conquistar o público de PS4 e Vita com seu preço de R$ 25,00. A premissa básica aqui é a corrida sem fim: você corre de zumbis o tempo todo. Há um filminho para introduzir uma pseudo-história antes de começar a correria. A câmera mostra você sempre de frente, fugindo dos zumbis que vêm atrás, e no meio do caminho você derruba objetos e até pega armas para atirar neles. Mas isso tudo apenas para atrasá-los enquanto você corre sem parar. O objetivo é chegar vivo a uma sala segura, onde você vê os pontos que marcou, ganha upgrades e se prepara para correr de novo. Mas há um problema de balanceamento aqui: quando você alcança a marca de 1.500 pontos, torna-se praticamente impossível avançar muito mais: os zumbis ficam muito rápidos.

Editora: Mass Creation | **Lançamento**: Maio/2016

SHE WANTS ME DEAD

Como apaixonado por gatos que sou, confesso que no início fiquei um pouco inomodado com esse projeto do estúdio Hello There, da Suécia, pois ele pode estimular o preconceito contra os bichanos. Aqui, a história se resume a um gato maligno que planeja as formas mais criativas para matar seu dono. Mas a brincadeira aqui é divertida e não espere que sua vida vai ser fácil para escapar de tantas armadilhas preparadas pelo gato. Outra curiosidade sobre o jogo é que a trilha sonora se resume a uma única música, justamente a que dá título ao game. Essa música é do grupo de música eletrônica Cazzette, formado pela dupla sueca Alexander Björklund e Sebastian Furrer. Com apenas 170 MB de download e o custo de R$ 25,00, é o tipo de jogo que inicialmente serviria apenas para passar o tempo, mas acaba viciando.

Editora: Hello There | **Lançamento**: Maio/2016

XBOX LIVE

Rafael Barbosa

SUBNAUTICA

Este game é para aqueles que curtem jogos de gerenciamento de itens e exploração. Você controla um astronauta cuja nave caiu em um planeta que é um grande oceano e precisa encontrar um jeito de voltar para casa utilizando os recursos do lugar. A proposta é simples: explore o oceano em busca de recursos que lhe permitam melhorar seus equipamentos e construir novos aparelhos para que você possa mergulhar cada vez mais fundo em belos ambientes inóspitos, inexplorados e infestados de criaturas graciosas e perigosas.

Editora: Unknown Worlds | **Lançamento**: Abril/2016

MIMIC ARENA

Este multiplayer competitivo traz uma ideia interessante, na qual nossos movimentos são gravados para serem reproduzidos durante a jogatina. O objetivo deste projeto do estúdio norte-americano Tiny Horse Games é chegar ao território inimigo, porém, quando fazemos isso, um "fantasma" começa a reproduzir nossos movimentos e somente conseguimos pontos para vencermos a partida se garantirmos que ele chegue até o território inimigo também. É jogo para aqueles dias de festinhas regada a jogatina com os amigos.

Editora: Tiny Horse Games | **Lançamento**: Maio/2016

GRAND PRIX ROCK'N RACING

O que aconteceria se você misturasse o clássico *Rock And Roll Racing* com um jogo de Fórmula 1? Este título aqui tenta responder essa pergunta ao levar a jogabilidade consagrada de um clássico da era 16-bit até as pistas chegas de curvas do campeonato de carros mais famoso do mundo. Com um sistema de física competente, mecânicas de upgrade dos carros e, principalmente, um modo multiplayer local para até quatro pessoas, esse é um jogo interessante para os que curtem de um game de corrida sem compromisso.

Editora: EnjoyUp Games | **Lançamento**: Maio/2016

DNA GAMER

Guilherme Camargo

EMPREENDENDO DO ZERO ABSOLUTO

Pensar em lançar produto próprio requer planejamento, bom ritmo de execução e um pouco de sorte: confira os passos necessários para um grande projeto de game diferente, acompanhando a trajetória real do Moovieplay

Em outubro de 2014, tive uma reunião com meus sócios e pensamos em desenvolver algo que unisse dois mercados de entretenimento: o de games e o de cinema. Ali então nasceu o Moovieplay, lançado oficialmente em maio de 2016. No início, quando a ideia estava apenas no papel, fizemos um planejamento para iniciar os estudos de hardware e software capazes de conversar com os projetores das salas e os smartphones. Nossa visão era de colocar em tempo real a sala de cinema inteira para jogar. As únicas experiências de jogo em sala de cinema que vi permitiam apenas uma ou duas pessoas jogando — as demais assistiam. Nunca havia interação completa.

Fase de testes do Moovieplay em um cinema

Visitamos empresas que forneciam produtos para as grandes redes, tivemos que conhecer como se opera um projetor e toda a rotina operacional dos cinemas. Não tínhamos uma equipe dedicada, ou seja, o tempo era dividido entre os "jobs" pagos pelos clientes e algumas horas semanais para dedicar a esse projeto piloto.

No Brasil, são mais de 3 mil salas de cinema — o que é pouco, se considerarmos toda a nossa extensão territorial. Por outro lado, é um segmento que está em expansão com redes internacionais investindo forte e empresas nacionais consolidadas fora dos grandes centros. Do lado dos games, temos mais de 60 milhões de brasileiros que jogam (53% mulheres e 47% homens), 77% usando a plataforma smartphone (que já ultrapassam 50 milhões) e boa parte dos consumidores jogam em mais de uma tela. Porque então não juntar esses dois segmentos e oferecer uma nova forma de mídia na tela grande, já que os filmes publicitários exibidos nas salas de cinema são quase sempre réplicas das propagandas de TVs?

Além disso, o tempo de exposição de 30 segundos de um comercial poderia ser estendido para um pouco mais de 2 minutos e de uma maneira ativa e não passiva, afinal interagir é a melhor forma de recordação ou recall publicitário. Essa era a missão do Moovieplay, que já nos primeiros meses de vida nos trouxe a certeza de que havia uma oportunidade de negócio para o mundo do cinema.

Os primeiros testes foram muito promissores. Fizemos algumas sessões apenas com o nosso time de funcionários para apontar as melhorias, erros e tudo o que poderia aperfeiçoar a experiência do usuário. Foram pelo menos 30 testes. Não há um padrão de infraestrutura nas redes de cinema, é preciso conhecer cada uma para se adaptar. Não é necessário baixar o aplicativo para jogar, pois sabemos das limitações de tempo e largura de banda em uma sala de cinema. Basta acessar a rede wireless e começar a interagir.

COMPETIÇÃO EM TEMPO REAL

As principais características do produto são: facilidade de jogar, uso de mecânicas bem simples e de conhecimento geral, jogo em rede que pressupõe o aspecto social, em que a competição entre as 200-300 pessoas na sala ocorra em tempo real; causar impacto e promover um CRM para as marcas anunciantes, que podem ceder prêmios aos vencedores. Analisando essa característica nossa equipe viu outros potenciais, além dos cinemas: eventos, shows e congressos. O Moovieplay ganhou mais frentes de atuação e definiu seu posicionamento: "escolha a tela e deixe o resto com a gente".

Para o lançamento, fizemos jogos de prateleira, ou seja, games como *Quiz*, *Ache a Figura*, *Come-Come* e *Cabo de Guerra* para mostrar a facilidade e a interação com a marca. Direcionamos essa apresentação às agências de publicidades para mostrar a viabilidade e um dos diferenciais, pois não é necessário ter um filme publicitário para exibir no cinema.

Fazendo a retrospectiva, da ideia inicial até o produto ir para o mercado, posso afirmar que nada aconteceu de maneira fácil. Na realidade, ao contrário, foram meses de muito trabalho, revisão de plano, cronograma, inúmeras negociações, muitas portas fechadas, horas incontáveis de testes, noites sem dormir e o sentimento mais do que nunca de resiliência — afinal, como se não bastasse o dia a dia corrido desse projeto, os fatores externos como a economia e política não ajudavam nem um pouco a nossa vida.

Hoje, mais do que nunca, valorizo qualquer iniciativa de empreendedorismo com tecnologia feita por nós brasileiros. E que venha a sorte para dar uma acelerada.

Da ideia inicial até o produto ir para o mercado, nada aconteceu de maneira fácil: foram meses de trabalho, testes, muitas portas fechadas e noites sem dormir

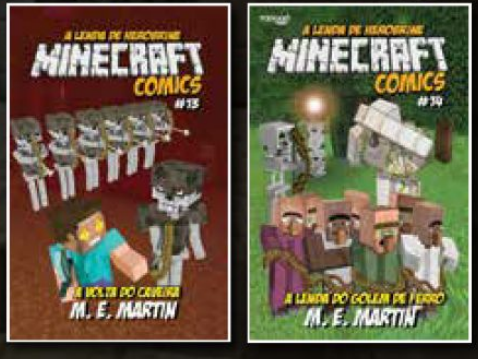
Guilherme Camargo é publicitário, sócio da Sioux e professor do curso Game Marketing na ESPM. Até 2013, ele dirigiu a divisão Xbox da Microsoft no Brasil

AGORA É A VEZ DO DRAGON BOY

A NOVA SÉRIE DA REVISTA MINECRAFT COMICS VAI ACOMPANHAR A CHEGADA DE DRAGON BOY AO OVERWORLD E TODAS AS AVENTURAS INCRÍVEIS QUE ELE VAI VIVER AO LADO DE HEROBRINE, JACK E AELLA. VOCÊ NÃO PODE NEM SONHAR EM PERDER ESSAS AVENTURAS!

ACOMPANHE TAMBÉM AS AVENTURAS DE A LENDA DE HEROBRINE

JÁ CHEGARAM AS EDIÇÕES 13 E 14



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

RESOLVENDO COM O SUPORTE

O suporte da EA entrou em contato comigo para resolver meu problema. Só pra relembrar o que a própria **EGW** publicou em seu nº 171: minha conta no Origin sumiu com todos os DLCs de *Mass Effect 2* (eu tinha todas as missões em DLC), *Knights of the Old Republic 1* e *2*, *Dead Space 1* e *2* e *Battlefield 3*, que ganhei em uma promoção da própria **EGW.** Depois da publicação da **EGW**, a Warner entrou em contato comigo e o meu problema com a EA foi resolvido: minha conta foi recuperada com sucesso. O atendente foi muito preciso, rápido e atencioso. A EA está de parabéns, o suporte melhorou demais!

Marcelo Soeiro (por e-mail)

Caro Marcelo, também recebemos um feedback da própria Electronic Arts: "Em resposta à reclamação, confirmamos que o caso foi resolvido pelo nosso pessoal técnico através do site informado no produto e com atendimento em português. Agradecemos pelo contato e estamos à disposição para quaisquer outras dúvidas". Agradecemos ao pessoal da Warner Brasil que interferiu para que a situação fosse prontamente resolvida. [FSF]

VOLTA DOS QUE NÃO FORAM

Olá, pessoal da **EGW**, tudo bem? Eu queria comentar uma coisa sobre a edição 172 da revista, que chegou agora às bancas: é sobre um velho colaborador que voltou depois de 38 edições da **EGW**. É claro que estou falando do Rafael Arbulu, aquele do blog Chambinho Azedo. Por que 38 edições? Porque a última vez que ele fez review para a **EGW** foi na edição 134, com o review do *Medal of Honor Warfighter* (nota 4, é claro...). Além disso, foi ele quem fez o "polêmico" review do *Metal Slug 7* (DS), na edição 115 da Nintendo World. E eu digo "polêmico" porque ele deu nota 10 ao game, sendo que a conceituada revista japonesa Famitsu deu nota 28/40 (7,8,7 e 6) para esse mesmo game. Por que só agora depois de tanto tempo ele voltou a colaborar com a **EGW**?

Alan Ferreira de Souza (por e-mail)

Alan, nosso grande brother Chambinho Azedo estava atuando em outras áreas, principalmente com assessorias de imprensa, e não conseguia arrumar tempo para colaborar. Mas nós cansamos de esperar e o chantageamos com uns VIPs da rede Hooters – e rapidinho ele arrumou tempo pra colaborar com a gente de novo. [FSF]

A POLÊMICA DA SUÁSTICA

Tem uns jogos indie lá no Early Access (Steam) que estão sofrendo boicote e causando alvoroço por conterem menções à suástica nazista. Teve um game que vi (prefiro não citar o nome) que parecia ser simpático à ideologia hitlerista, sim, mas acho que é muito mais efetivo ignorar o jogo e relegá-lo à insignificância e ao esquecimento do que fazer polêmica com isso e acabar atraindo uns bobalhões que gostam de "causar" se dizendo "nazistas". Já não bastam os colombianos com cara de índio que se dizem nazistas e foram à Alemanha (em 2015) apoiar uma passeata nazi e acabaram tomando uma surra dos próprios nazis? Nos games, recentemente tivemos o caso do jogo *South Park: The Stick of Truth* que precisou remover todas as menções à suástica para poder ser lançado na Alemanha. Sou professor de História em uma escola pública de São Paulo e isso me preocupa demais, especialmente porque sempre gostei muito de games – apesar de meu salário de professor ainda não me permitir investir em um PlayStation 4. Fica aqui meu alerta e minha dica, que sempre dou para meus alunos: ignorar é o melhor jeito de relegar os idiotas ao esquecimento.

André Katano (São Paulo/SP)...

Esta é uma parte da coleção de revistas do Alan Ricardo de Oliveira, de Limeira (SP). Mande fotos da sua coleção também para nós: redacao@egw.com.br.

EGW 173
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
Igor Andrade
Lilian Moreira
Lucas Moura
Makson Lima
Paula Romano
Rafael Arbulu
Rafael Barbosa
Rafael Peccioli Moreno
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

BATTLEBORN
XBOX ONE
PS4
DLC EXCLUSIVO
5 SKINS DE OURO
SARAIVA GAMES
VOCÊ NASCEU PARA ISTO
12
PS4
XBOX ONE
Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse saraiva.com.br/games
saraivaonline
@saraiva
@saraivaonline
Saraiva
Consulte a classificação indicativa. Este produto está disponivel no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte a disponibilidade do produto e as lojas participantes antes de comprar.

LANÇAMENTO EM JUNHO

EDIÇÃO DELUXE

PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 XBOX LIVE PC

/WBGamesBR @WBGamesBR

L

LEGO® STAR WARS: O DESPERTAR DA FORÇ software © 2016 TT Games Publishing Ltd. Produzido por TT Games sob licença de LEGO Group. LEGO, o logotipo LEGO, as configurações do Bloco e do Encaixe e as Minifiguras são marcas comerciais do LEGO Group. © 2015 The LEGO Group. Star Wars © & LUCASFILM Ltd. Todos os direitos reservados. Utilizados sob autorização. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. LOGOTIPO WB GAMES, ESCUDO WB. & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s19)
Edição Deluxe disponível apenas para Playstation 4 e Xbox One. Quantidade limitada, sujeito à disponibilidade de estoque.

LUCASFILM Ltd. TT games WB