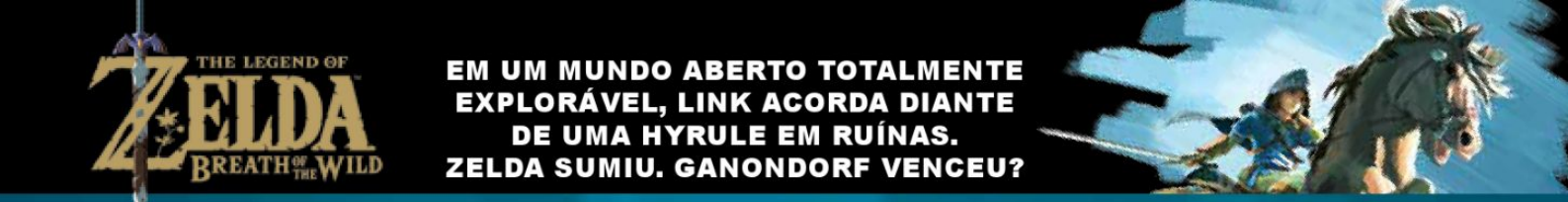


EM UM MUNDO ABERTO TOTALMENTE EXPLORÁVEL, LINK ACORDA DIANTE DE UMA HYRULE EM RUÍNAS. ZELDA SUMIU. GANONDORF VENCEU?

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD

REALIDADE VIRTUAL

COM INVESTIMENTOS MILIONÁRIOS E O LANÇAMENTO DE GRANDES JOGOS, FINALMENTE A TECNOLOGIA DA VR CHEGA À SUA CASA

RESIDENT EVIL 7

BATMAN: ARKHAM VR

JUST DANCE VR

REZ INFINITE

FINAL FANTASY XV

PORNÔ EM REALIDADE VIRTUAL

TAMBÉM NESTA EDIÇÃO: **OVERWATCH** • **PES 2017** • **TEKKEN 7** **WATCH DOGS 2** • **GRAN TURISMO SPORT** • **TITANFALL 2** **MIRROR'S EDGE CATALYST** • **MIGHTY Nº9** • **OUTLAST II** **BATMAN: THE TELLTALE SERIES** • **DEAD ISLAND (3 X 1)**

CASE EDITORIAL TAMBOR Nº 174 • R$ 14,90
ISSN 2175-2265
00174
9 772175 226004

SALTE NO TEMPO,
DESAFIE A FÍSICA
E ENCARE VERDADEIRAS
MÁQUINAS. TUDO ISSO
SEM LEVANTAR DO SOFÁ.

Salte no tempo, desafie a física e comande poderes extraordinários.

Escolha entre 21 heróis e troque quando quiser para alterar o rumo da batalha.

Use poderes como o Golpe do Dragão, Transcendência, Surto de Grávitons e muitos outros.

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

saraiva.com.br/games

saraivaonline @saraiva @saraivaonline | **Saraiva**

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 174

EDITORIAL

Não temos a pretensão de fazer uma "cobertura" da E3 nesta edição da **EGW** porque nosso site Gameworld.com.br já fez isso de maneira brilhante em tempo real, em junho último, quando tivemos uma equipe de cinco jornalistas cobrindo o evento diretamente da Califórnia. Como a revista é mensal, temos uma proposta diferente aqui: analisar com mais profundidade o que aconteceu nessa E3 e como isso afeta nosso mercado de games.

A primeira conclusão é que a realidade virtual enfim chegou para ficar. Agora temos os gigantes Sony, Microsoft e Samsung investindo pesado nela, além de títulos fortes para jogar e até o apoio da indústria pornô, que sempre foi o termômetro que definiu o sucesso de novas tecnologias. Lembra do VHS e do DVD? Pois é, eles sequer teriam existido não fosse a força da indústria de entretenimento adulto. Nesta E3, testamos dezenas de jogos (*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Abzu*, *Titanfall 2*, *PES 2017*, *Watch Dogs 2*, *Just Dance VR*, *Final Fantasy XV VR*, *Resident Evil 7*, *Rez Infinite*, *For Honor* etc.), seja de realidade virtual ou não, e trazemos uma análise deles nesta edição da **EGW**. Sim, claro que testamos o pornô em VR também, tá tudo nesta edição da revista.

Mas a edição deste mês tem também muitos previews legais do que está vindo por aí, como *Sonic Boom: Fire & Ice*, *Outlast II*, *De-Void*, *Harvest Moon: Skytree Village*, *Conan Exiles* e as novas expansões *Destiny: Rise of Iron* e *The Witcher III: Blood and Wine*. E também fomos atrás de mais informações das novidades do mês, como *Naruto Online*, *Batman: The Telltale Series* e *Edge of Nowhere*, o primeiro exclusivo pra Oculus Rift.

E como os e-sports estão em alta, fomos apurar a polêmica envolvendo Nicolle "CherryGumms" Merhy, líder da equipe Black Dragons, de *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*. Ela sofreu ataques machistas tão fortes por parte de fãs de e-sports que seu desabafo foi parar na ESPN. Nicolle conta pra **EGW** o que de fato aconteceu.

Fechando a edição, temos nossa sempre deliciosa seção de reviews, que neste mês traz análises de *Overwatch*, *Mirror's Edge Catalyst*, *Homefront: The Revolution*, *Mighty Nº 9*, *Dead Island Definitive Collection*, *Deadlight: Director's Cut*, *Umbrella Corps* e *Teenage Mutant Ninja: Turtles Mutants In Manhattan*, entre diversos outros.

Fernando Souza Filho

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

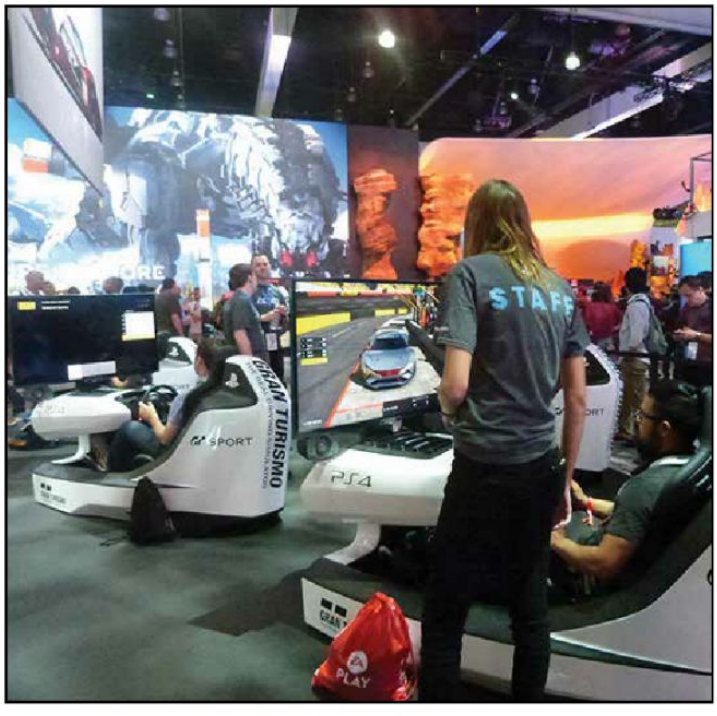
© 2016, Epic Games, Inc. Epic Games, Paragon, Unreal, Unreal Engine 4, UE4 e seus respectivos logotipos são marcas comerciais ou marcas registradas da Epic Games, Inc. nos Estados Unidos e/ou em outros países. Todos os direitos reservados. "PlayStation", o logo da família "PS" e "PS4" são marcas registradas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

R$ 199,00

A REALIDADE

PlayStation VR foi uma das grandes estrelas do evento

VIRTUAL
ENFIM VENCEU ESSA GUERRA



Foram 12 horas dentro de um avião até que chegássemos a Los Angeles: uma cidade que já nos parece familiar. É lá que todos os anos ocorre a E3, a maior feira de videogames do mundo, trazendo as principais tendências e novidades do mercado para o próximo ano fiscal. Para nós, a sensação é a de estar realizando um sonho, trabalhando ao lado de personalidades tão importantes e podendo experimentar dezenas de jogos ainda em desenvolvimento. Ocorrendo em junho, esta foi uma feira que deixou muitos ansiosos pelo que está por vir e pelo que já está no mercado.

Diferentemente dos anos anteriores, desta vez havia um ar de novidade. Não bastassem os novos consoles da Microsoft, que deixaram muitos surpresos, a realidade virtual parecia tomar conta de cada pequeno espaço do enorme centro de convenções, atraindo olhares de curiosos e criando enormes filas.

UMA LUTA DE GIGANTES

Enquanto a Sony e a Microsoft lutavam por seus espaços, a Nintendo vivia o seu momento de glória em uma área totalmente focada em Zelda. Indo na direção oposta, os cenários e a ambientação de seus estandes transportava o jogador para dentro do novo jogo, fazendo a experiência de estar ali o suficiente para entender o quão forte a franquia ainda é. Também era possível perceber isso ao tentar entrar na fila de mais de cinco horas apenas para testá-lo. Repetindo: cinco horas!

Apesar de durar apenas três dias, a E3 não terminou quando os portões se fecharam. Havia diversos eventos que alimentam a necessidade do jogador, como concertos musicais de jogos famosos e lojas oferecendo demonstrações de jogos. Era incrível ver tantas pessoas com a mesma paixão, vestindo-a com orgulho e dividindo experiências no meio da rua, sem nem mesmo se conhecer. Esse é o efeito que os videogames conseguem passar e que fazemos questão de ir para mostrar que também fazemos parte.

Deixamos aqui um pouquinho do que foi estar lá. Aproveite as próximas páginas para se divertir e entender sobre as maiores novidades que chegaram, com opiniões e comentários de uma equipe fantástica, que trabalhou muito para trazer a E3 para mais perto do Brasil.

Hugo H. Pereira, Igor Andrade

BREATH OF THE WILD

Depois de 100 anos, Link acorda em meio a uma Hyrule decadente e entregue ao medo. Ainda assim, nunca pudemos explorar o reino de Zelda com tanta liberdade

Na E3 de 2014, a Big N revelou as primeiras imagens daquilo que viria a ser o próximo *The Legend of Zelda*. O que servia de fundo de imagem enquanto Eiji Aonuma falava sobre os conceitos do jogo no Nintendo Digital, logo começou a se mover, virando um trailer que tomou nossas mentes por dois anos. Exceto uma menção aqui e ali em entrevistas, e alguns minutos de gameplay exibidos na premiação The Game Awards 2014, pouco se sabia sobre que o que estava por trás do mais novo capítulo. A única certeza, afirmada diversas vezes pelo produtor, é que as "convenções seriam quebradas".

Depois dos atrasos sucessivos, sendo que o mais recente declarou ao mundo que o game só estará à vendas nas lojas em março de 2017 tanto para Wii U e, adivinhe, quanto para NX — repetindo o que aconteceu com *Twilight Princess*, que teve versões para GameCube e Wii —, Link literalmente deu as caras sozinho na edição mais recente da feira. Como forma de se resguardar para o lançamento do próximo console, a Big N escondeu o ouro.

É claro que isso fez com que muitos narizes por aí se retorcessem, mas as reclamações sumiram assim que *Breath of the Wild* foi testado no estande temático da empresa. No final, todos concordaram que essa foi uma jogada arriscada. Contudo, foi direto no alvo.

A aventura é uma mistura interessante de novidade e nostalgia. Ao colocar o protagonista e, por consequência, o jogador em uma Hyrule aberta e completamente explorável, sem necessariamente forçar uma linearidade do que deve ser feito, não só a Nintendo trouxe um surpreendente frescor à franquia como também trouxe o senso de liberdade e exploração que permeava o primeiro *The Legend of Zelda*, aquele lançado para NES.

Aonuma não estava de brincadeira quando disse que queria mudar as coisas. Link ganhou um botão para pular! Salte e ataque para realizar um golpe aéreo ou pule e pegue uma flecha para mirá-la em câmera lenta. Salte para passar por abismos ou para se prender a uma parede e escalá-la, algo que será feito em qualquer cenário. É estranho pensar que o Herói do Tempo tenha passado 30 anos sem pular a qualquer momento — exceto em *Zelda II*.

COLHENDO COGUMELOS

Apesar da existência do salto ser um símbolo das novidades, a coisa é mais profunda. Dando um toque de sobrevivência, é preciso colher maçãs e cogumelos ou caçar animais. Cozidos, eles fornecem quantidades ainda maiores de energia. Lá se foi o tempo em que cortávamos grama ou quebrávamos vasos para adquirir corações. Eles continuam existindo, mas representando apenas a barra de vida.

Além disso, suas armas têm níveis de durabilidade. Muitas delas, aliás, serão tomadas dos inimigos derrotados, como a clava de um Bokoblin. Por isso, usaremos estrategicamente o ambiente para minimizar o desgaste delas. Rolar uma pedra para esmagar, atirar uma flecha em uma bomba a distância ou cortar uma árvore com uma colmeia, para que as abelhas incomodem os oponentes, serão algumas das opções. Vale reforçar que isso não é obrigatório para progredir. Não se tratam de puzzles, mas elementos manipuláveis que lá estarão para serem usados de forma criativa.

Introduzindo mais elementos dos RPGs para a série, equipamentos e vestimentas são classificados em pontos de ataque e defesa. Se antes trocávamos as túnicas para acessar áreas extremamente quentes ou geladas, o uso do guarda-roupa será mais recorrente. Calças e camisas

terão efeitos distintos diante de um clima diferente.

Além de ficar de olho na barra de estâmina, que permite nadar, correr, escalar e planar, há dessa vez pequenos gráficos mostrando a temperatura corporal e quanto barulho Link está fazendo. Caso não ande agachado, certamente chamará a atenção da galera mal-encarada, frustrando ataques inesperados.

Em contraposição aos recursos da natureza, há uma ênfase na tecnologia da tribo anciã dos Sheikah. O Sheikah Slate, um tipo de tablet que Link carrega consigo, é responsável por realizar "mágicas tecnológicas", como congelar a água, elevando plataformas de gelo, paralisar objetos, criar bombas remotas ou levitar e transportar objetos metálicos. O aparelho também serve de mapa, faz leitura corporal e ativa pontos relevantes de Hyrule, como as Sheikah Tower ou os 100 Shrines disponíveis, que assumem no lugar das velhas dungeons.

TESTANDO AS DEMOS

Duas demos estavam na E3. A primeira, de 20 minutos, focava na história. Com o aparente início do jogo, o protagonista acorda de um sono de 100 anos em meio ao Great Plateau, área descampada onde encontramos ruínas do reino que ali já existiu. Quem chama a atenção para o fato é um velho senhor, tal qual no game de 1986, que será um tipo de mentor durante a jornada. Logo depois descobrimos o motivo da desolação: uma versão sombria e gigante de Ganon dominou o que parece ser o castelo de Zelda.

A segunda focava na exploração, te equipando logo de cara com armas e roupas. A partir daí eram 15 minutos de "faça seu roteiro". Foi aqui aprendemos a combinar alimentos em um tacho ou até mesmo produzir poções de poderes temporários, enfrentamos os chefes Guardian e incendiamos a mata com o cetro Fire Rod. Entre as dúzias de TVs enfileiradas no estande da Nintendo, era incrível notar como cada um vivia uma experiência completamente diferente.

Sim, é verdade. *Breath of the Wild* não traz nada de novo, quando o comparamos com *The Witcher*, *The Elder Scrolls* ou até mesmo *Grand Theft Auto*, se levarmos em consideração o mapa gigante a ser explorado. Na E3, apenas 1% dele estava liberado para testes. Ainda assim, a importância dessa renovação na franquia só fica clara quando vemos a coisa de um outro ponto de vista.

A Nintendo tem como filosofia criar algo que se tornará referência para a indústria ou então pegar uma ideia já existente e dar aquele toque pessoal, que provavelmente também será adotado por aí. No final das contas, é como se todos esperassem pelas bênçãos da companhia, mesmo que ela entre em uma onda bem tardiamente.

Apesar de já ter feito esses testes em outros capítulos da saga, é a primeira vez que Link realmente pode seguir a trilha que quiser, mas, claro, de alguma forma chegando ao esperado encontro com as outras duas forças (Zelda e Ganondorf) que mantém o equilíbrio de Hyrule. Por falar no trio, empolga saber que essa será uma das jornadas mais difíceis.

O isolamento do personagem em um mundo arrasado contrasta com tudo que já jogamos. É forte a sensação de que até mesmo as mais simples missões exigirão esforço, ainda mais que, num primeiro momento, não contaremos com a ajuda dos moradores de vilarejos ou dos comerciantes que rodeiam o castelo de Hyrule.

OLHO NA CRONOLOGIA

Já não bastasse isso, há também uma empolgação natural em tentar localizar o novo título na cronologia. O que mais intriga é que as pistas apontam para os mais diferentes caminhos.

Lá estão personagens que só foram vistos na linha de *The Wind Waker*. Já a tecnologia usada vem antes de *Skyward Sword*, um dos primeiros da timeline.

O mundo aberto remete ao Hyrule Field de *Ocarina of Time*. Uma das pontes nos faz lembrar das lutas em Bridge of Eldin, de *Twilight Princess*. Não seria nada estranho se a "quebra de tradições" fosse tão longe, reunindo todas as narrativas em um único clímax. Aliás, nada é impossível para quem tem a Triforce em mãos.

FIGURAS DE AÇÃO

Além de Wolf Link, que foi lançado para *Twilight Princess HD*, a aventura terá três amiibo exclusivos. A Nintendo não revelará por enquanto as funções de Link (Archer), Link (Rider) e Guardian. O lobo, no entanto, pode ser invocado a qualquer momento, servindo então como guarda-costas do protagonista. Controlado pela AI, será muito útil na hora de caçar.

HANDS-ON

Bruno Rubio, Hugo H. Pereira, Igor Andrade, Leandro Rizzardi

Fizemos o tradicional "hands-on" de 29 jogos durante a viagem à Califórnia para cobrir a E3 deste ano. Algumas novidades, outras nem tanto; Alguns já entraram de cabeça na realidade virtual, outros não passam nem perto; Mas todos trazem alguma novidade legal. Confira o que vem por aí.

THE ELDER SCROLLS: LEGENDS

Um amigo nos disse que Trading Card Games e seus similares costumam ascender em momentos de crise financeira, quando o jogador prefere ficar em casa se entretendo com seu deck a gastar uma graninha em passeios por aí. Teoria que faz sentido, ainda mais quando vivemos situação crítica global, na prática o que se vê é um fenômeno que está abraçando os gamers de vez. *The Elder Scrolls: Legends* chega no campo online mirando *Hearthstone* — isso sem falar em Gwent, que também está em desenvolvimento. Em comum, os três têm o lastro de franquias extremamente populares e servidas com personagens bem delineados.

O jogo da Bethesda, bebendo na fonte de *Magic* — e quem não fez isso? —, coloca dois times batalhando, no qual a missão é manter uma barreira que proteja seu líder e eliminar a adversária. Atrás delas estão seus respectivos líderes, que também podem atacar. Além disso, há linhas imaginárias que dividem a arena em quatro áreas, impedindo que você cause dano apenas em quer estiver na frente. Já as estampas são classificadas em cinco atributos, que incluem força, inteligência e agilidade.

Essa complexidade também se repete em relação ao guerreiro. Em vez da disputa um contra um, saca quantos quiser de seu banco em um único turno. Pode até fundir cards. Ainda assim, não adianta colocar tudo na mesa se não tiver energia suficiente para usá-los.

Legends, que será gratuito para baixar e será localizado para o português brasileiro, conta com dois modos: um campanha, no qual receberá reforços para seu deck de acordo com seu progresso; e o modo Arena, para disputar partidas contra outras pessoas ou contra a CPU.

The Elder Scrolls: Legends

Abzu

Fiquei um pouco confuso ao testá-lo, ainda mais que o fiz enquanto rolava o show do Blink-182 durante a pós-conferência da Bethesda, mas senti que nada como a prática para torná-lo envolvente. Intuitivo, ele ainda te ajuda, mostrando quais ações estão disponíveis durante sua jogada. De resto, é usar a massa cinzenta para bolar boas estratégias.

FINAL FANTASY XV VR EXPERIENCE

Uma das maiores surpresas da E3, durante a conferência da Sony, foi o anúncio de uma experiência em realidade virtual para o jogo *Final Fantasy XV*. Finalmente seria possível sentir a imensidão dos cenários em sua totalidade, com construções enormes e criaturas gigantescas. Não era preciso pensar muito para entender o motivo de os horários para testar se esgotarem em poucos minutos.

Diferentemente do jogo principal, não há qualquer elemento de RPG presente: é preciso utilizar um PS Move para atirar em um Behemoth (o mesmo presente na primeira demonstração, que acompanhava a edição limitada de *Final Fantasy Type-0*). Os poucos comandos disponíveis incluiam se transportar para lugares pré-definidos e acertar diversos tiros no monstro, fugindo de seus golpes até que ele morresse.

Infelizmente, a sensação final era a de que o conteúdo apresentado existia apenas para preencher um espaço vazio. A definição da imagem era tão baixa que não conseguíamos enxergar os rostos dos personagens à distância e não havia nenhuma dificuldade em derrotar o inimigo. Por fim, durante alguns segundos, nos vimos apreciando a paisagem em um curto passeio de carro com Cindy no volante — de longe a melhor parte de toda a experiência, por realmente nos sentirmos ali.

ABZU

Feche as janelas, apague as luzes e coloque fones de ouvido. Esqueça do mundo real e entre de cabeça no mundo de *Abzu*. Essa será uma experiência nova, diferente de tudo o que você já viu, sentiu e ouviu, fazendo com que mergulhe em um oceano de sentimentos. Se você já jogou *Journey*, entenderá a proposta da equipe de desenvolvimento, que busca trazer um conteúdo semelhante.

Durante a E3, pudemos entender (e sentir) um pouco de *Abzu*. Não houve qualquer tipo de explicação, então pegamos o controle e logo estávamos mergulhando em um enorme oceano, com centenas de peixes, corais e plantas flutuantes. Apesar de não contar com muitos detalhes e texturas, não é preciso de muito para que embarquemos em uma aventura hipnotizante: a trilha sonora, novamente, é de encher os olhos e fazer com que queiramos levá-la para casa. Chegamos a esquecer de movimentar o personagem, parando alguns

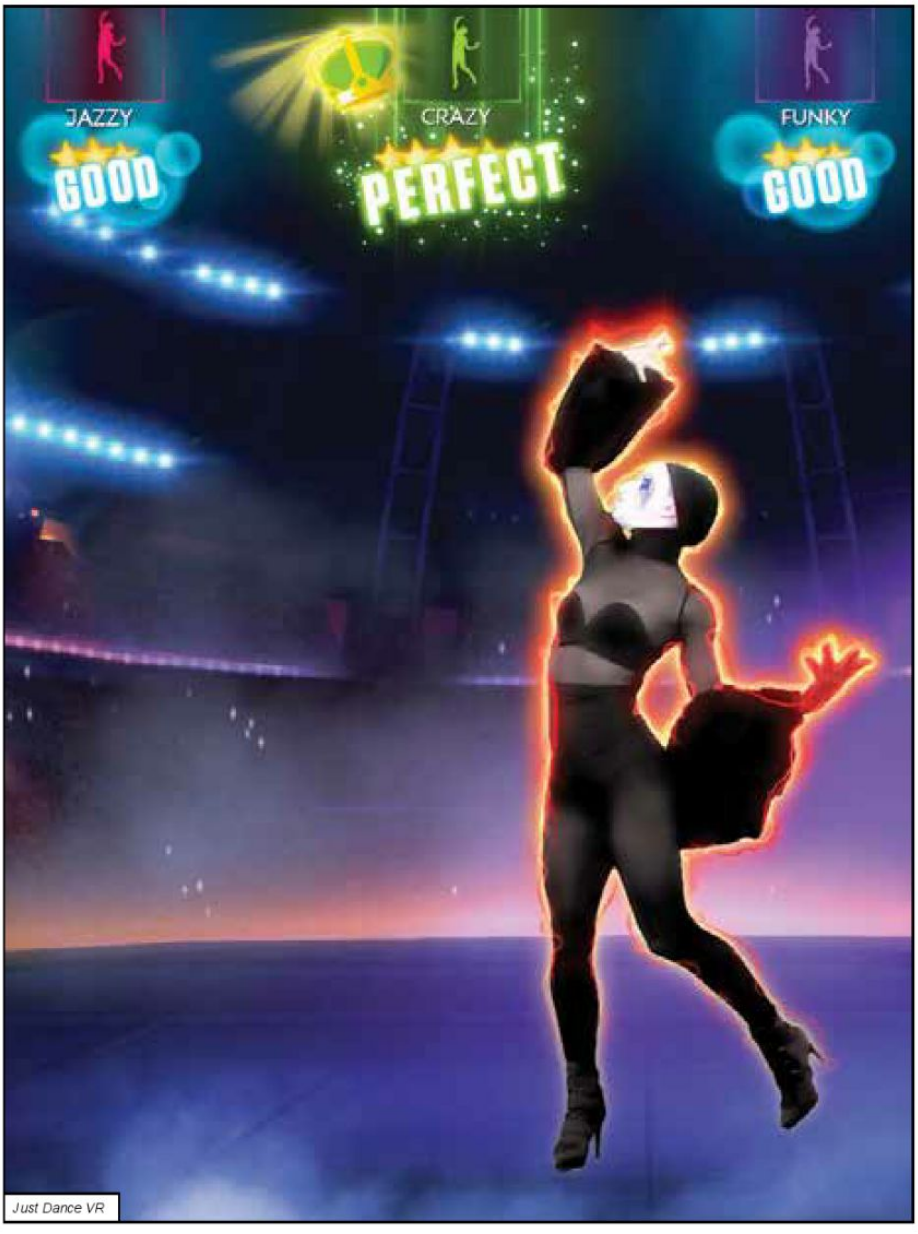
Final Fantasy XV VR Experience

segundos para observar o ambiente que está ao redor.

Quando o jogo é iniciado, percebemos que os objetivos são simples, e envolvem um controle total do mergulhador. Pressionar um botão faz com que ele suba ou desça, enquanto viramos ao manipular a alavanca. É preciso chegar em pontos específicos, capturando conchas até que outra parte do cenário seja desabilitada. Nesse trajeto, cruzamos com diversos tipos de seres, que existem no mundo real, aumentando ainda mais a imersão no ambiente. Em certos momentos, é possível parar sobre uma rocha e meditar, visualizando cada criatura em detalhes, sabendo seus nomes e controlando a câmera ao seu redor — algo comum nos trabalhos do desenvolvedor Matt Nava, que consegue nos fazer parar para observar a beleza de seus jogos com certa facilidade.

O jogador não está sozinho durante sua jornada. Pudemos contar com a ajuda de pequenos robôs, que acionavam sonares para encontrar objetos e identificar novos caminhos. Isso será mais do que necessário se considerarmos o fato de que o ecossistema marinho estará presente ao ponto de criaturas maiores se alimentarem das menores. Logo no final, pudemos perceber o quão assustador pode ser encontrar com algo maior do que o personagem.

Mesmo que não tenhamos podido ver outras funcionalidades, elas estarão presentes na versão final do jogo. Áreas que antes eram inexploradas por conta da profundidade e temperatura poderão ser acessadas após a aquisição de equipamentos de mergulho mais caros, por exemplo. A ideia é a de que esse não seja apenas um jogo bonito, e sim uma experiência diferente de tudo o que já foi visto.



Just Dance VR

JUST DANCE VR

Estávamos indo embora da festa pós-conferência da Ubisoft na E3 quando reparamos nos óculos de realidade virtual que descansavam em uma pequena mesa ao lado da área do evento dedicada a Just Dance 2017. A garota que cuidava do aparelho logo perguntou se queríamos testar o *Just Dance VR*.

É uma experiência passiva, mas tudo nesse momento parece ser promissor. Assim, com o Samsung VR e os fones de ouvido, na telinha estava um vídeo pronto para rodar. Play apertado, elementos do cenário da música *Same Old Love* (Selena Gomez), que faz parte de *Just Dance 2016*, se encaixaram, culminando com uma bailarina ao centro. Música tocando e personagem dançando, não havia o ranking de pontuação ou aquele bonequinho que apresenta a ordem da coreografia. Era como se assistisse a um videoclipe multicolorido, dinâmico e bem intenso.

De repente, tudo sumiu. *Problem* (Ariana Grande) passou a tocar, mas não na minha frente. Virei para a esquerda e lá estava. Depois foi a vez de *Born This Way* (Lady Gaga) e *Chiwawa* (Wanko Ni Mero Mero). Depois de três minutos, a gente já deu uma volta completa pelo próprio corpo.

Por enquanto, se trata de um portátil, mas há planos para que a franquia entre para o universo da realidade aumentada em 2017. Do ponto de vista gráfico não é preciso fazer grandes mudanças. Entretanto, a jogabilidade precisa ser repensada. O problema nem é o risco de se machucar, já que perdemos a noção do que acontece ao nosso redor, mas como manter os óculos fixos ao corpo durante os constantes chacoalhos. No mínimo, as danças terão que exigir movimentos menos bruscos.

Independente do que façam, só espero que não abusem dos acelerômetros do aparelho. Balançar tanto a cabeça para lá e para cá não é algo tão divertido assim.

RESIDENT EVIL 7

Quando *Resident Evil 7* apareceu pela primeira vez, foi fácil perceber a influência de *P.T.* (a demonstração do cancelado *Silent Hills*) em seu desenvolvimento. Deixando de lado a experiência em terceira pessoa e focando totalmente na visão subjetiva do jogador, tudo passou a ser mais realista e ter um quê de filme amador. A série finalmente fará com que voltemos a

Resident Evil 7

ter medo, focando menos na ação e mais na exploração.

Se filmes e jogos de terror já amedrontam muita gente, a sensação de vivenciar tudo com a realidade virtual é intensificada. Apesar de haver uma queda considerável da qualidade gráfica (nos sentimos jogando algo da geração anterior), a taxa de quadros por segundo e a fidelidade em seguir os movimentos do jogador trazem um enorme realismo, fazendo qualquer um borrar as calças.

Nós nos vimos várias vezes com medo de seguir adiante, olhando para trás com medo de encontrar alguém.

Há um pequeno estranhamento no começo, que pode afastar os jogadores sensíveis à tecnologia tridimensional, mas que parece se perder depois de um tempo. Sentimos enjoo somente quando havia movimentos rápidos, mas isso não atrapalhou em nada a imersão, já que esse é um jogo feito para a realidade virtual.

A demo do jogo está disponível aos donos de um PlayStation 4 que forem assinantes da conta PS Plus. Mas adianto que a experiência nunca será a mesma: finalmente vimos um jogo que pode fazer valer a pena investir na compra do PS VR, pois ele estará inteiramente jogável com a nova tecnologia. Só prepare-se para algumas noites sem dormir.

MONSTER HUNTER GENERATIONS

Quando *Generations* foi anunciado no Oriente, como *Monster Hunter X*, parecia ser um spin-off com mecânicas de batalha completamente diferente do que havia sido visto em *Monster Hunter 4G*. Acrobacias, ataques áereos ou espalhafatosos, cheios de efeitos especiais, escapadas de último segundo com slow-motion: está tudo lá, mas ainda é um bom e velho *Monster Hunter*.

É evidente que estão usando como base engine, modelos e elementos de *4G*, mas a ideia aqui é que o jogador possa ter mais controle sobre a customização de como o seu guerreiro funciona nos embates contra as criaturas gigantes. Além das diversas armas já existentes, cada uma com sua própria jogabilidade, os jogadores poderão escolher dentre quatro diferentes estilos de luta e equipar atributos ou movimentos especiais conhecidos como Hunter Arts.

Sendo assim, um time pode ser inteiramente composto por Switch Axes, mas cada um desempenhar um papel diferente. Fora a maior customização, caso você não tenha se dado bem com *Monster Hunter*

Monster Hunter Generations

Deus Ex: Mankind Divided

antes, não espere que a Capcom reinvente a roda e você se apaixone pela franquia com *Generations*.

Outra novidade interessante são os Deviant Monsters, criaturas que sobreviveram ao embate contra outros caçadores e retornam mais poderosas e imprevisíveis que antes. Além disso, pela primeira vez, pode-se controlar os Palicos, os gatos gatunos (piada não intencional) da franquia. Perfeitos para iniciantes, os felinos possuem nove vidas e infinitos itens e equipamentos que funcionam gastando energia adquirida ao atacar monstros.

Generations não parece mudar drasticamente a direção da série como quando foi anunciado, mas certamente a está tornando ainda mais atrativa.

DEUS EX

Bastou começar a jogar *Deus Ex: Mankind Divided* para que a gente sentisse uma enorme nostalgia. O visual limpo, com cenários futuristas e puzzles espalhados pelos diferentes espaços remetem ao incrível *Portal*, já nos preparando para uma aventura que tem tudo para divertir e nos fazer utilizar diferentes tipos de conhecimento para avançar.

Em cada fase, o jogador deve correr contra o tempo para desativar máquinas, que estão escondidas em lugares de difícil acesso, sendo necessário utilizar as diferenças habilidades do personagem (que são aprimoradas e atualizadas de acordo com seu progresso). Depois que tudo é completado, é preciso correr de volta ao início da fase antes que o tempo termine, desviando ou matando inimigos: é o momento de sacar as armas e planejar uma fuga segura.

Mas não é apenas nos consoles de mesa que a série consegue divertir, pois temos também *Deus Ex: Go*, uma aventura totalmente diferente para smartphones e tablets. Contando com uma mecânica fortemente focada nos puzzles, temos pequenos mapas e diferentes armadilhas e inimigos inspirados nos jogos principais. É preciso pensar em maneiras de atravessar todos os perigos e chegar ao fim de cada fase sem ser notado, usando única e exclusivamente o dedo.

O sucesso de *Deus Ex* é compreensível, a maneira como entramos em seu universo é extremamente fluida e natural, sem que precisemos passar muito tempo aprendendo comandos e entendendo sua história. Os dois jogos analisados conseguem agradar qualquer tipo de público, que poderá se divertir tanto na fila do banco quanto no sofá de suas salas.

SOUTH PARK: A FENDA QUE ABUNDA FORÇA

Eric Cartman não é tão bobo quanto parece. De olho nos bilhões que Marvel e DC estão ganhando com seus universos cinemáticos, ele também quer os dólares de quem curte os super-heróis de Hollywood com *The Fractured But Whole* (no Brasil, *A Fenda que Abunda Força*). Na aventura que começa instantes depois do RPG *The Stick of Truth*, o garoto forma um tipo de Liga da Justiça, que ganha o nome de Guaxinim & Amigos. A missão é acabar com os níveis crescentes de criminalidade da cidade. O vilão, no entanto, pode ser qualquer

South Park: A Fenda que Abunda Força

Lego Dimensions

pessoa que esteja no caminho deles, como um entregador de pizza ou aquele vizinho esquisito. Quem ditará isso será a mente fértil da turma.

Como no capítulo anterior, os combates ainda acontecem por turnos, mas em vez de magias, o que vale aqui são ataques físicos, que contam com upgrades e em empolgam por causa dos exageros. O Pipa Humana, alter ego de Kyle Broflovski, voa até os limites da Terra para se recarregar e então atirar um verdadeiro canhão de energia no adversário. É bizarro, mas na medida certa!

O jogo, assim como a série animada, é uma pura sátira aos fanboys de plantão, o que fica bem claro quando você, o protagonista da paródia, é tratado como o novato. Cabe a você escolher sua "origem trágica", nome de guerra, fantasia e poderes (físicos ou mentais), que podem ser combinados.

Esse processo, narrado em tom soturno por Cartman, é recheado de piadas ácidas sobre o comportamento dos fanboys e como a indústria se alimenta da rivalidade que eles nutrem. Assim como Deadpool fez brilhantemente em seu filme, nada pode ser melhor do que rir de si próprio...

LEGO DIMENSIONS/ LEGO WORLDS

O estande da Warner Bros. Interactive poderia facilmente ser o estande da Lego. Além da insana escultura dos blocos de montar, demonstrando os diversos biomas de Worlds, feita pelo artista Nathan Sawaya, também tinhamos sorteios de kits Lego e três dos cinco jogos que a empresa trouxe ao evento eram baseados nas pecinhas. *Force Awakens*, apesar do seu lançamento próximo, era a única coisa ainda não lançada, mas ainda assim muitas novidades permeavam *Worlds* e *Dimensions*.

Serious Sam VR

Lego Dimensions é a aposta de NFC da gigante dinamarquesa e entra em seu segundo ano, trazendo ainda mais franquias (totalizando 30, incluindo *Sonic*, *Missão Impossível*, *Harry Potter*, *Gremilins* etc.) para o já gigante crossover. Novos pacotes, intitulados *Story Packs* trazem quatro níveis baseados em filmes novos, como *As Caça-Fantasmas*, e contêm personagens, veículos e uma nova construção para substituir o tradicional portal (além de novas formas de jogabilidade que utilizam o mesmo). O jogo também será expandido para oferecer mais opções multiplayer, incluindo modos de Capture a Bandeira e um de objetivos que mudam a cada minuto ou quando são completados.

Enquanto isso, *Worlds*, que já está disponível em sua versão beta na Steam, mostra a versão da TravellersTales desse gênero de construção de mundo, popularizado por Minecraft. Com diversos elementos que permitem manipular o ambiente (como um rolo compressor, que alisa e pavimenta o solo ou uma escavadeira que pode chegar no núcleo) a novidade que o sexto update lançado na E3 trouxe ao beta é a possibilidade de explorar e construir mundos através de Multiplayer online. O trailer de anúncio da nova feature é hilário (como a maioria das coisas Lego) e vale (muito!) a pena conferir.

SERIOUS SAM VR

Velha conhecida, a franquia da Croteam alcançou o auge de popularidade quando chegou aos consoles da sexta geração, como PlayStation 2, GameCube, Xbox e até mesmo o Game Boy Advance. Entretanto, sempre se manteve firme no universo dos PCs. Enquanto *Serious Sam 5* não vem — os

Gran Turismo Sport

produtores cancelaram *Serious Sam 4* para então dar mais tempo para seu sucessor ficar pronto (!) —, *The Last Hope*, que reaproveita elementos de *Serious Sam 5*, é aquele encontro mais do que comemorado com a realidade virtual.

Com promessas de versões para Oculus Rift e PlayStation, testamos usando o HTC Vive, já que o aparelho conta com dois controles de movimento. Na trama, o nêmesis e alienígena Mental está atacando os principais santuários da Terra, até Sam Stone entrar no páreo, acompanhado de suas diversas "amiguinhas".

A ideia é a mesma de sempre: atirar desesperadamente nos inimigos, alados, ligeiros ou gigantes, que aparecem em hordas. Você usa desde pistolas de laser a serras elétricas nas duas mãos. Por ser um FPS, a imersão é estupenda, é a melhor que já tive até agora. Mesmo sabendo que era um game, andava para trás sempre que um monstrengo sucumbia bem na minha frente.

Apertando apenas o gatilho, tudo corre da maneira mais natural possível. Até mesmo a troca de armas é simples. Aliás, a mira delas serve como cursor no menu de upgrades, que aparece entre as fases. Apesar de o personagem não se mexer pelos cenários, *The Last Hope* mostra que nada se encaixa melhor na proposta dos óculos VR do que os games de tiro, ainda mais quando você sente aquela tensão ao ver a tela repleta de seres estranhos e mal-encarados.

GRAN TURISMO SPORT

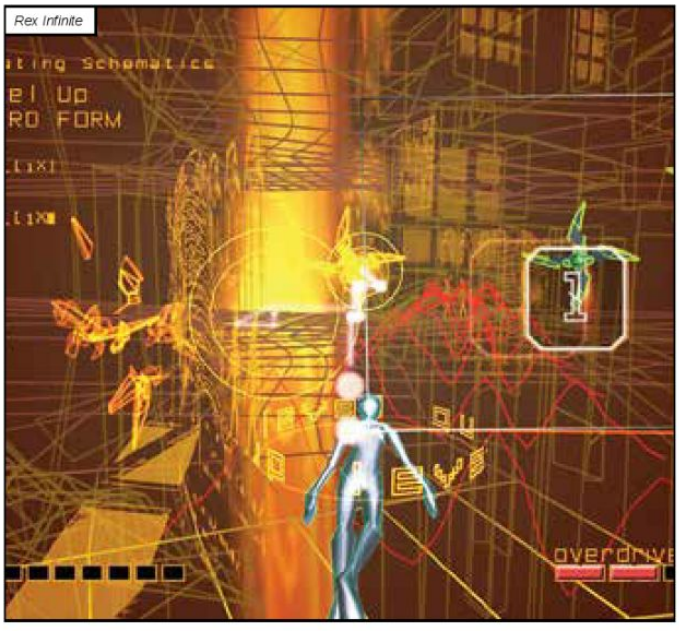
Se há um jogo que define uma nova geração de consoles para a Sony é *Gran Turismo*. Contando sempre com gráficos de ponta e animações fidedignas, ele é o simulador de carros que faz com que qualquer um se confunda e não consiga saber o que é real. *Gran Turismo Sport* pode não ser a sétima versão da série (apesar de ser chamada assim por muitos dos que estavam na E3), mas já tenta dar um gostinho do que vem por aí.

Sem trazer suporte à realidade virtual, tudo parece um pouco perdido. Mesmo com as pequenas cabines que estavam presentes para que testássemos o jogo, semelhantes a carros de karts, a simulação parecia não ter mais o mesmo impacto das versões anteriores: a impressão era de que estávamos jogando a versão anterior, sem muitas novidades. Ainda não há (ao menos na versão apresentada) um sistema de danos, e as colisões nos fazem lembrar de carrinhos de bate-bate. Os gráficos, dessa vez, não impressionaram.

Ainda assim, é preciso lembrar que *Gran Turismo* não é um jogo para todos. Seus pequenos detalhes e o realismo que os controles trazem são cada vez mais aprimorados, de modo que os fãs consigam ver diferenças e encontrar ali uma maneira de realizarem seus sonhos de se tornarem pilotos profissionais. Enquanto jogar com o Dualshock 4 torna tudo repetitivo, e parece não ser a maneira certa de jogar, utilizar um volante de qualidade deixa tudo mais desafiante, transformando o seu console em um verdadeiro simulador.

REZ INFINITE

Se existisse uma lista oficial de jogos que sobreviveram ao cruel teste do tempo, *Rez* certamente estaria nela. Lançado em 2001 para Dreamcast e PlayStation 2, esse shooter rítmico era considerado à frente de seu tempo por ser uma verdadeira experiência sensorial, em que os gráficos, a música e a jogabilidade eram uma formação indissociável. É como se a intenção de Tetsuya Mizuguchi, a mente por trás do game, fosse colocar os jogadores numa espécie de transe.


Rex Infinite

Phoenix Wright Ace Attorney: Spirit of Justice

É até irônico que 15 anos após seu lançamento, o jogo ganhe um novo port (sem ignorar *Rez HD*, a remasterização de 2008 para X360) para um dispositivo que parece sair do mesmo futuro que pretendeu retratar: o PS VR. À primeira vista, a diferença básica parece residir nos controles: para selecionar os alvos substitui-se o direcional analógico pelo movimento com a cabeça. Esse fato, que parece apenas uma forma alternativa de jogar, resulta em uma mudança mais significativa, pois se antes o campo de visão era pré-estabelecido e somente se alterava de acordo com a dinâmica da fase, o ambiente de realidade virtual dá a total liberdade ao jogador, possibilitando 360 graus de giro.

Rez Infinite mantém todos os aspectos do original (incluindo a trilha sonora) ao mesmo tempo em que terá significativas melhorias técnicas, como resolução 1080p e suporte para áudio 3D. Além disso, terá uma fase inédita chamada "Area X". Embora pensado para PS VR, o game também poderá ser jogado normalmente no PS4, sem uso dos óculos.

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY

O advogado mais talentoso (ou talvez mais sortudo) da Capcom chega em breve ao seu sexto jogo, este exclusivo de 3DS. A premissa dessa visual novel é simples: basta procurar pistas em cenas de crime, conversar com testemunhas e utilizar as evidências coletada para evidenciar contradições em depoimentos na corte. Em *Spirit of Justice*, entretanto, um novo elemento é adicionado à mistura: as Devination Seánces.

O misticismo sempre foi tangencial à maioria das histórias de Ace Attorney: a sua própria ex-assistente incorporava a sua falecida mentora para dar dicas. Nessa versão, entretanto, entra-se mais afundo no tema, conforme a história se divide entre Apollo Justice, que ficou em Los Angeles, e Phoenix Wright, que estava de passagem no místico reino Khura'in. Como não poderia deixar de ser, o advogado se encontra defendendo um guia turístico local acusado de assassinato e percebe que a corte do país não é nada ortodoxa.

Além de um ódio geral da nação (incluindo seu cliente) por advogados de defesa, a corte conta com um ritual sagrado e águas mágicas que permitem observar todas as cinco sensações da vítima logo antes de sua morte, as citadas Devination Seánces. Uma Alta Sacerdotisa da região, Rayfa Padma, narra os eventos que são apresentados nas Devinations, e como Phoenix, cabe a você encontrar as contradições entre o que a vítima sentiu e a sacerdotisa narrou.

A demo no showfloor da E3 2016 foi um tanto pequena (apenas três contradições a serem encontradas) mas já mostrou o potencial das Seánces. *Spirit of Justice* parece que não irá dar as respostas de mão beijada como *Dual Destinies* fez. Adicione diversos personagens de títulos anteriores retornando, casos em DLC e roupas alternativas e *Spirit of Justice* parece que será um excelente título de 3DS quando finalmente chegar em setembro.

CARMAGEDDON: MAX DAMAGE

Pode não ter os gráficos de *Forza Motorsport* ou *Gran Turismo*, mas ninguém supera *Carmageddon* quando se trata de sanguinolência. Testamos o modo Freeplay de *Max Damage* a bordo do mítico Red Eagle, carro presente em todos os capítulos da série,

Carmageddon: Max Damage

Steep

em um ambiente que reproduzia aquelas bases das forças armadas no deserto norte-americano.

Deixamos os militares em paz, mas não fizemos o mesmo com as vaquinhas que pastavam — esperamos que ninguém venha nos processar por isso. Atropelar seres vivos é literalmente seu combustível, pois, depois de uma leve batida ou uma queda em um precipício, podemos recuperar a lataria avariada e seguir atacando vítimas.

Por falar nisso, as outras máquinas se transformam verdadeiramente em suas inimigas nas missões em massa do multiplayer online. Nessa caçada há cubos espalhados com power-ups, que potencializam suas armas. Aí é aquele esquema: se me atacar, eu vou atacar. O terceiro dos modos disponíveis é o carreira.

Com mais de 30 veículos, 90 armas e estradas que viram arenas, a franquia ainda sabe tirar sarro da morte. Esse tipo de tipo de masoquismo ainda tem sua força, mas agora divide espaço com a internet, que banalizou de vez o assunto.

De fato, *Max Damage* não traz novidades de jogabilidade, seguindo apenas aquilo que o consagrou. Mesmo com novas opções de customizações, é claramente feito para os fãs, sedentos mais uma vez para acabar com velhinhas, cadeirantes, aliens e outros pobres coitados.

STEEP

Não nos entenda mal. A importância de *Steep* não está no jogo em si, mas sim nos recursos que o cercam. Diferente de outros títulos do gênero, nos quais você dá de cara com desafios totalmente fechados, aqui você tem total liberdade para explorar as terras gélidas do Alasca, nos Estados Unidos, e dos Alpes, na Europa.

Não há um campeonato a superar, mas duas regiões gélidas transformadas em mundos abertos. Atleta multifacetado, você pode ir para qualquer ponto do mapa para explorá-las, praticando então esqui, wingsuit, paraglide ou snowboard. Bastam simples toques nos botões do controle para escolher qual equipamento usar.

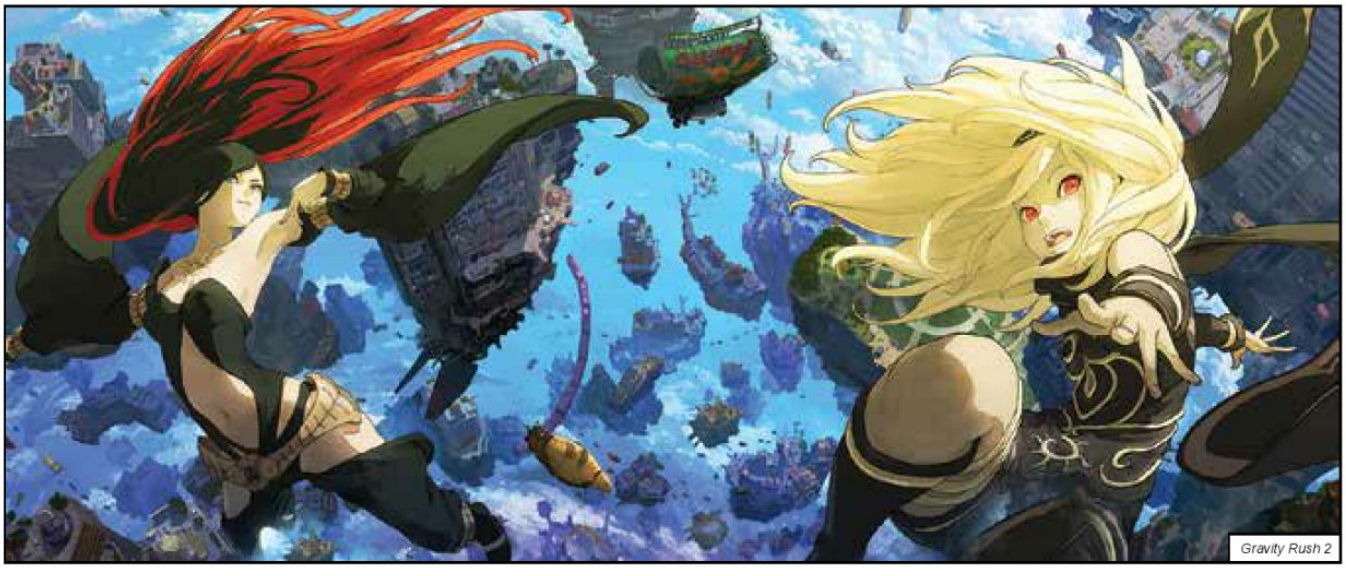
Se quiser, posso passar o dia inteiro esquiando, fazendo então peraltices ao passar por rochas ou grandes porções de terra. Mesmo no solo você sempre terá forças para sair deslizando. É claro que a graça é mostrar seu talento para os outros atletas.

Aí basta procurar no mapa pelos pontos com missões. Em uma delas descemos, ao lado de concorrentes, uma das montanhas vestindo o macacão inspirado nos esquilos-voadores. Quanto mais próximo ficasse de uma linha imaginária amarela maior seria minha pontuação. Conseguimos por instantes, mas logo nos chocamos com o cenário. Morrer, aliás, será um dos pontos altos do game, que permitirá que você compartilhe trechos da jogatina com os amigos.

Os controles são simples. Com o direcional você faz ajustes de rota e curvas. Já os botões laterais (de ombro) carregam e executam manobras. *Steep* é intuitivo, suas atividades são dinâmicas e, mais do que qualquer coisa, captura o clima dos esportes de inverno com muito realismo. Com certeza é daquelas referências que a Ubisoft está criando para seu futuro.

GRAVITY RUSH 2

Gravity Rush pode ser o nome de um jogo que você não conheça, mas que precisa conhecer. Lançado oficialmente para o PS Vita em 2012, ele pode não ter feito tanto sucesso por conta do console que o


Gravity Rush 2

rodava, mas tem tamanha qualidade que chegou a ser lançado para o PS4 no começo deste ano, remasterizado.

Com gráficos de ponta e controles atrativos, a segunda versão do jogo será exclusiva para o atual console de mesa da Sony e trará a mesma personagem, Kat, em um mundo muito maior e que faz juz à geração atual. Na demonstração que jogamos, fizemos uso da gravidade de todas as maneiras possíveis: pudemos "ligá-la" ou "desligá-la" à vontade, atravessando a cidade pelos ares e atacando inimigos que apareciam por todos os cantos.

De maneira semelhante à série *Devil May Cry*, *Gravity Rush 2* conta com um ritmo frenético, que ao ser mesclado com o ótimo trabalho sonoro transporta o jogador para um estado completamente intuitivo, de maneira que não pense muito antes de pressionar os botões: na disputa contra um dos chefes, qualquer segundo parado era o suficiente para perder tudo. E olha que ainda há um modo mais difícil, para os mais exigentes.

Além do que pudemos jogar, é possível encontrar dezenas de vídeos de gameplay pela internet, e fica impossível não se animar com o que vem por aí. Silenciosamente, esse pode ser um dos grandes lançamentos do ano. Seja você fã do primeiro jogo, ou não, vale a pena ficar de olho.

JOJO'S BIZARRE ADVENTUE

A Bandai Namco é a principal especialista em adaptar ícones da cultura pop nipônica para os games. Nessa toada, ela retoma a linha de *JoJo's Bizarre Adventure*, um dos mangás mais longevos do planeta.

Jojo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven

Desenvolvido pelo mesmo estúdio que fez *JoJo's Bizarre Adventure: All-Star Battle*, lançado em 2013 no Japão, *Eyes of Heaven* deixa de lado as lutas em 2D para a pura porradaria 3D aliada à ação em capítulos.

Seguindo o estilo visual das HQs e gráficos em cel-shading, cerca de 50 personagens dos oito arcos da saga estão à disposição, incluindo seus famosos ataques, para então descobrir o que está por trás de um "terrível mistério", em uma história aprovada pelo criador Hirohiko Araki. Mais do que um presente para os fãs, pois foram reunidos todos os JoJos da família Joestar, os diálogos hilários entre as cenas de ação merecem destaque por si só.

O bacana aqui é que, mesmo jogando sozinho, você sempre está acompanhando de outro herói durante um estágio, que pode combinar golpes contigo. Aí ambos saem lutando contra capangas até chegarem ao encontro de dois chefões. Como não poderia deixar de ser, há diferentes golpes físicos e de magias, o que inclui invocar ajuda externa sobrenatural, que surgem com o apertar desenfreado dos botões.

Eyes of Heaven é uma ótima porta de entrada para quem já ouviu falar da série, mas teve dificuldade para encontrar seu anime ou mangá por aí. De fato, estamos diante de um jogo divertido e que segue à risca o espírito da série, apesar de o game sabiamente se aproximar mais de seu lado cômico... Ora, Ora, Ora!

FOR HONOR

Cada um a sua maneira, cavaleiros da Idade Média, vikings e samurais deixaram sua marca na evolução das sociedades. Não foram os únicos guerreiros, mas são um ótimo começo para o primeiro *For Honor*. Na trama, o planeta passou por uma tragédia descomunal, o que fez com um século depois os três grupos, que conseguiram sobreviver, se encontrassem e disputassem o poder em uma guerra.

For Honor

PES 2017

É, no mínimo, um encontro curioso, que acaba revelando mais semelhanças do que diferenças entre as três forças. Nesse conflito não há um lado certo, tanto que mesmo entre o mesmo clã haverá casos de lideranças contestadas. Foi o que vimos na demo testada, na qual facções medievais se digladiaram em um castelo.

A certeza mesmo é que os produtores se preocuparam em tornar a jogabilidade mais real possível. A ação se concentra em atacar e se proteger. Soldados comuns são facilmente derrotados, mas não dá para dizer o mesmo de seus comandantes. Nesse momento, a câmera se concentra em mostrá-lo e aí o game vira um xadrez.

Mesmo que você possa usar itens para recuperar sua saúde, ou até mesmo um efeito que melhora sua performance, prevalece a lei natural das coisas. Quando o machado do oponente está prestes a te acertar, não adianta atacar, mas sim bloqueá-lo. Se não o fizer, o dano será pesado, além de deixá-lo desprotegido.

Trocando em miúdos, aqui não existe esse negócio de dar espadadas feito um louco. Os movimentos são realistas, o tempo de reação e contra-ataque também. Esse é o grande trunfo de *For Honor*.

Com modo campanha para um e dois jogadores (no sistema cooperativo), o título da Ubisoft chama sim atenção pelos belos gráficos e suas riquezas de detalhe na reprodução dos cenários. Porém, sua beleza mesmo está em privilegiar não a aventura descontrolada, mas o bom e planejado combate.

PES 2017

Para quem vê de longe, *Pro Evolution Soccer 2017* pode não parecer ter grandes mudanças ao ser comparado com seu antecessor. Ledo engano. Se você já era fã da franquia, encontrará aqui um verdadeiro sinal de que os jogos de futebol finalmente chegaram com tudo na nova geração.

Visualmente sempre há alguma mudança padrão, que parece ser aperfeiçoada a cada geração: os rostos e as animações estão ainda mais verdadeiros, sendo fácil reconhecer quem é quem mesmo de longe. A inteligência artificial recebeu um tratamento diferenciado: foi totalmente refeita e conta com a incrível função de se adaptar ao modo como o jogador manipula os personagens em campo. Portanto, não adianta repetir aqueles mesmos movimentos, pois o computador estará preparado para se defender disso.

O mais interessante de jogar *PES 2017* foi poder perceber o número de interações e as diferenças sutis que um toque no botão consegue fazer. Durante toda a partida, vimos dezenas de quedas e faltas diferentes, que só podiam acontecer por conta do posicionamento dos jogadores e da velocidade da bola. É incrível o trabalho que a equipe teve para criar uma física tão realista.

Devemos ter times brasileiros no jogo, assim como na versão anterior, mas nada está confirmado. Mesmo assim, *PES* consegue bater de frente com seu rival *Fifa* trazendo uma maneira mais intuitiva e realista de jogar — é a versão definitiva para o jogador, que terá em mãos um verdadeiro simulador do esporte.

KINGDOM HEARTS 2.8

Pode não ser *Kingdom Hearts 3*, mas a fila para testar a última coletânea de jogos da série era enorme na E3. Contando com dois jogos, sendo um deles exclusivo, a curiosidade atraía os fãs que queriam ver a qualidade da remasterização de *Dream Drop Distance* e também a nova aventura de *Birth by Sleep 0.2*.

Na demonstração exclusiva da E3, pudemos revisitar o mundo de Tron, agora com gráficos melhorados em relação ao que

existia no Nintendo 3DS. Mesmo sem contar com a possibilidade de ativar a função 3D do monitor, as ações rodando em 60 quadros por segundo e a falta de serrilhados nos personagens melhoraram a experiência ao ponto de esquecermos que era, originalmente, um jogo de portátil.

O ponto forte de *HD 2.8* ainda é o conteúdo inédito que traz Aqua como protagonista. Com gráficos bonitos e a melhor jogabilidade de todos os outros jogos da franquia, a missão alternava entre batalhas contra diferentes tipos de Heartless e ações pelo mapa. Pudemos conferir também os diferentes efeitos que as magias possuirão, congelando personagens atingidos por gelo, por exemplo. E tudo funcionou muito bem.

E são os pequenos detalhes que fazem a diferença: poder saltitar pelo cenário e escalar paredes nos faz ter uma ideia das mudanças que o próximo jogo terá. Ao mesmo tempo, é possível ver que ainda há falhas: a taxa de quadros por segundos é bem instável, dificultando a jogabilidade em vários momentos.

Resta a dúvida se haverá uma coletânea final com todos os jogos para o PS4. A resposta? "Talvez, se os fãs pedirem por isso". Já é bom ir preparando o bolso.

Kingdom Hearts HD 2.8

TEKKEN 7

O novo episódio da saga da família Mishima traz o que vem se tornando padrão em todos os jogos de luta: um modo de história cinemático. *Tekken 7* pretende se diferenciar do molde iniciado pelos jogos da NetherRealm Studios (*Mortal Kombat*, *Injustice*) colocando os interlúdios da história enquanto as lutas estão rolando, não apenas quando terminam. Além disso, ativações de QTEs (Quick Time Events) e golpes com ângulos de câmera dramáticos completam a experiência.

Emprestado de *Street Fighter*, o personagem Akuma é a grande estrela de *Tekken 7*. Diferentemente de outros casos de participações especiais, em que o convidado não possui função na história, o lutador é peça chave na trama do jogo. Bacana, mas é preciso responder a pergunta que fica no ar: como é jogar com ele?

Akuma parece estranhamente familiar dentro do universo de *Tekken*. Ao mesmo tempo em que ele traz para si a estrutura de *Street Fighter IV* (Barras de golpes EX, Focus Attack) e todos os comandos de seus golpes inalterados, possui o peso esperado de um personagem de jogo de luta tridimensional, além das características comum a todos os demais, como as esquivas no próprio eixo. A Bandai Namco fez um belo trabalho de tornar o lutador orgânico ao ambiente, evitando que ele parecesse um boneco enxertado no meio do jogo.

Duas novas mecânicas fazem sua estreia neste sétimo capítulo. A Rage Art é um super golpe que pode ser ativado quando a barra de energia está em nível crítico. O Power Crush, por sua vez, permite que o lutador continue seu movimento de ataque mesmo se golpeado pelo oponente. Ambas parecem fortemente inspiradas, respectivamente, nos Ultra Combos e Focus Attack de *Street Fighter*.

Tekken 7

Watch Dogs 2

WATCH DOGS 2

Depois da decepção em torno de *Watch Dogs* por parte de muitos jogadores, era esperado que a tensão fosse grande ao experimentarmos a sua segunda versão. Já fomos ao controle com certa apreensão, observando o cenário ao redor buscando bugs e "aquela" inteligência artificial fraca, acabando com a experiência. Para a nossa alegria, esse não foi o caso.

Fomos colocados em uma missão no meio de San Francisco, a cidade em que o jogo se passa, e logo percebemos as mudanças. Os gráficos polidos, feitos para a atual geração, e as interações em grande número cercando o personagem roubavam a cena. Os controles foram mantidos e funcionavam bem: em poucos segundos já havíamos roubado uma motocicleta e estávamos explodindo uma torre.

O ponto mais legal do jogo é poder criar diferentes maneiras de completar os objetivos. Durante o modo multiplayer, meu companheiro e eu morremos algumas vezes ao tentar infiltrar uma casa com uma bomba, pois ela chamava muita atenção. Acabamos denunciando falsamente os moradores para uma gangue, que os atacou enquanto saqueávamos tudo. Tem como não ser divertido?

Por fim, a cidade inteira estará disponível — e pudemos sim testar isso. Demos umas voltas no famoso Pier 39 e vimos a famosa ponte Golden Gate ao fundo. Tudo está realmente impressionante, mesmo com pequenos problemas que devem ser ajustados até o lançamento (um dos policiais deixou de nos ver ao pularmos um portão praticamente transparente, por exemplo). Desta vez, a Ubisoft parece ter acertado em cheio com *Watch Dogs*.

SHADOW WARRIOR 2

No final do milênio passado, a galera da 3D Realms imaginou como seria se *Duke Nukem 3D* (1996), um do seus maiores sucessos, tivesse um tempero asiático. O resultado foi *Shadow Warrior*: o FPS mostrava um guarda-costas batalhando contra a corporação para a qual havia trabalhado até descobrir que o dono dominaria o Japão liberando nas ruas um exército de criaturas sombrias. Lo Wang igualmente

Shadow Warrior 2

Titanfall 2

arranjava tempo entre as cenas para contar suas piadas sacanas.

A aventura ficou no limbo até ser recuperada pelo estúdio Flying Wild Hog, que colocou um reboot na praça em 2013. Se a nova versão seguiu o roteiro original, em *Shadow Warrior 2* o protagonista vive "de forma pacata", emprestando seu talento de mercenário para a Yakuza.

De uma hora para outra, ele se envolve em um caso complicado, no qual dividirá as tarefas com mais três guerreiros de plantão, o que justifica a adição de um modo multiplayer, ao qual tive acesso.

Na missão, precisávamos recuperar um artefato, o que só seria possível se aniquilássemos monstros que protegiam partes do mapa. Como um ninja, carregava uma espada, mas dava para usar armas ou golpes de energia — pena que não deu para conhecer todos os combos. Seguindo uma dica dos produtores, fui até o final com uma motosserra. Era pedaço de monstro para todos os cantos da tela do PC.

Apesar de sempre me desgarrar do time, o desafio rolou tranquilamente, mesmo quando era preciso escalar algumas casas. Tenho um certo problema ao fazer isso por causa da visão em primeira pessoa. Se *Duke* está uma má fase, *Shadow Warrior 2* está aí para levantar o nosso moral. Não por acaso, encontrei um easter egg malicioso no game...

TITANFALL 2

As batalhas entre humanos e robôs gigantes, até então restritas às arenas do Xbox One, agora se estenderão também no PS4 e PC. A campanha multiplayer retém muitos dos aspectos do primeiro game, como o uso dos jet packs e do gancho, tanto para alcançar lugares altos quanto para puxar inimigos. Na demo, podíamos jogar com dois Titãs (como são chamados os robôs) embora já esteja confirmado que a versão final terá seis completamente novos.

O modo que testamos foi o Bounty Hunter, no qual os pilotos de cada time devem destruir os Titãs do time adversário, sendo que cada estava marcado com uma recompensa específica. Apesar da óbvia diferença de poder entre um humano e a máquina gigante, não era impossível para um piloto derrotar um Titã adversário, aplicando uma estratégia de usar armas pesadas e abusar do gancho e do jetpack para sair do campo de visão inimigo.

Controlar o Titã e atacar com enormes lasers, metralhadoras de alto impacto, e até uma onda de fogo quando o robô bate com força no chão, traz a mesma sensação de poder que o primeiro já trazia. Jogadores que se cadastrarem no site oficial terão a chance de participarem do teste multiplayer antes do lançamento oficial em 28 de outubro.

No entanto, a maior novidade foi anunciada às vésperas da E3, mas que infelizmente não estava disponível para teste: ao contrário do primeiro jogo, *Titanfall 2* terá um modo campanha singleplayer, cuja história será focada na relação entre pilotos e os Titãs.

ATTACK ON TITANS

Quando a Tecmo Koei anunciou que a adaptação do anime *Attack on Titans* estava a cargo da Omega Force, responsável pelos games da série *Dynasty Warriors*, houve um misto de alívio e preocupação. Ao mesmo tempo em que é provada a habilidade da desenvolvedora em realizar batalhas contra hordas de inimigos, fica o receio do resultado final ser apenas um *Dynasty Warriors* com gigantes. Felizmente, não parece ser o caso.

A mecânica central do jogo gira em torno do equipamento conhecido no anime como 3D Maneuver Gear: dois ganchos em cada braço são atrelados a um sistema de

Attack on Titan

propulsão que projeta o personagem para muito alto e bem longe. O gás usado para o 3DMG vai acabando conforme o uso, então é preciso estar atento ao medidor para coletar os refis pelas fases.

Para atacar, é necessário ativar o modo de combate, que permite a seleção de qual parte do corpo será atingida usando o analógico direito. A partir daí, prende-se o ganho no inimigo, projetando o personagem contra ele em alta velocidade. Apertar o botão no momento certo determinará se o ataque foi bem sucedido ou não. Parece complexo na teoria, mas é bastante funcional na prática. Até o fim de nossa passagem pelo tutorial, já estávamos familiarizados com os controles.

Quando partimos para a missão e enfrentamos os primeiros Titãs, percebemos que havia inúmeras possibilidades de ataque. Enquanto tentar acertá-lo de frente se mostrava altamente ineficaz, atingir as articulações os deixavam mais vulneráveis. No fim, descobrimos que um golpe bem dado no pescoço se revelou mortal.

Ainda que com uma câmera por vezes tresloucada, a impressão geral foi bem positiva. Mesmo quem desconhece por completo o universo de *Attack on Titans* poderá curtir esta adaptação.

YAKUZA 0

Kazuma Kiryu, o Dragão de Dojima, está de volta! Mas espera... Como pode estar de volta se *Yakuza 0*, como o nome sugere, é uma "prequel" da série? A história de origem é ambientada na década de 1980, e veremos o início da carreira do protagonista no submundo da máfia japonesa junto a outro favorito dos fãs: Goro Majima, o Cachorro Louco de Shimano.

Será a primeira vez que Majima será jogável em um título canônico da série (não considerando o spin-off *Yakuza: Dead Souls*). Na demo apresentada na E3, era possível explorar uma parte do distrito de Kamurocho escolhendo entre Majima ou Kiryu, sendo que cada um poderia ativar diferentes side-quests.

Com Kiryu, ajudamos uma dominatrix quando seu cliente começa a tratá-la mal. Ao cuidar do mal-educado (usando os punhos, claro), ela lamenta não ser uma boa profissional lhe pede ajuda em como dominar melhor seus cliente. Já com Majima, uma garota lhe pede para fingir ser seu noivo para seu pai exageradamente ciumento. Para isso, é preciso lembrar da história sobre ele ser um dentista e reproduzi-la no encontro com o velho ao escolher as opções certas.

Essas missões, com situações bizarras e diálogos hilários, ilustram bem como o permanece intacto o espírito da série, incluindo os minigames que procuram reproduzir típicos passatempos de um homem adulto japonês, como sinuca, boliche, dardo, karaokê e, por que não, ligar para o disque-sexo.

Veteranos se sentirão em casa com o sistema de batalhas, que mantém o padrão de escolher entre diferentes estilos e poder rachar a cabeça de inimigos mal-encarados com elementos do cenário. Torçamos para que o possível sucesso de *Yakuza 0* anime a Sega a trazer os outros títulos da série para o Ocidente.

Yakuza 0

RECORE

Anunciado na E3 de 2015 com praticamente nenhuma informação além do trailer cinemático, *ReCore* marcou presença em 2016 como um dos principais títulos para Xbox One, mostrando os detalhes deste action-adventure produzido pelos criadores de *Metroid Prime*.

No game, controlamos a jovem Joule Adams e seu companheiro cachorro-robô Mack pelos desertos de Far Eden, o novo lar da humanidade após um cataclisma na Terra. Mack não é o único companheiro da protagonista e outros robôs com diferentes habilidades podem ser facilmente acessados durante o jogo.

A interação entre Joule e as máquinas não se resume apenas aos combates, sendo utilizada para mudar itens no cenário, alcançar locais inacessíveis e resolver ocasionais puzzles.

Os combates baseiam-se em um simples esquema de cores, em que inimigos vermelhos, azuis e amarelos devem ser derrotados pela arma da mesma cor a que eles correspondem, cada uma acessível pelo D-Pad do controle. Além disso, os robôs podem ser usados para ataque a qualquer momento.

Com uma paleta de cores muito vibrantes, *ReCore* em nada lembra a distante época em que a Microsoft lançava apenas shooters "acinzentados".

The King of Fighters XV

ReCore

THE KING OF FIGHTERS XV

O que seria uma alegria geral com o anúncio de um novo *The King of Fighters* virou apreensão rapidamente com a transição de 2D para modelos 3D muito pobres. Atentando-se às críticas, a SNK procurou melhorar os gráficos a cada novo trailer exibido. Faltando dois meses para o lançamento, chegou a hora de vermos ao vivo como está o visual do jogo.

Apesar da movimentação fluida, é notório que os modelos dos personagens carecem de um melhor acabamento, além de serem irregulares dentre os mais de 50 lutadores disponíveis.

Alguns personagens (Iori, Chang, Choi) tem feições muito próximas do que víamos em 2D, enquanto outros (Yuri, Vice, Kyo, Andy) possuem rostos muito estranhos, para dizer o mínimo. Apesar dos cenários serem bonitos, impressão geral é que temos aqui um título do início da geração passada dos consoles.

Felizmente, isso não compromete a jogabilidade, que assim como a de *Street Fighter*, não perdeu qualidade com a transição para o 3D. As lutas continuam de 3 contra 3 e veteranos da série não terão nenhum problema em assumir o controle de seus lutadores favoritos, além de experimentar os estreantes que participam do novo arco da história iniciada nesta nova etapa da série.

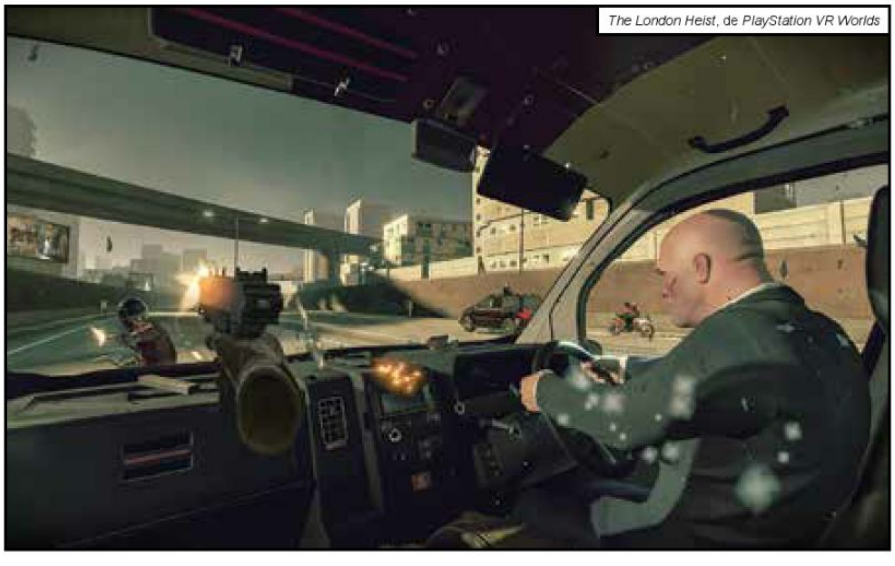
PS VR WORLDS

Depois de uma apresentação digna de Hollywood da Sony na E3 2016, o grande destaque ficou em torno dos seus jogos de realidade virtual. Com lançamento previsto para outubro deste ano, o aparelho que reproduzirá a tecnologia contará com títulos de peso para mostrar que é o próximo passo para o futuro do mercado. Um deles é a coletânea *PlayStation VR Worlds*, que terá cinco diferente experiências para o jogador mergulhar.

The London Heist, que faz parte do jogo, chama a atenção por conta da sua mecânica: é preciso utilizar os óculos PlayStation VR e dois controles PS Move. Em alguns segundos, nos vemos dentro de um carro em movimento, com total liberdade para explorar o ambiente.

Em poucos minutos, o jogador consegue entender a mecânica sem a necessidade de instruções, e já está recarregando a arma e atirando em inimigos. A única limitação é a baixa definição do acessório: enxergar inimigos à distância é como ver alguém através de uma janela embaçada.

Mas nada disso quebra a magia da experiência, que consegue mostrar o quão incrível será entrar dentro dos universos de jogos que tanto amamos.


The London Heist, de PlayStation VR Worlds

Luiz Silva

O FUTURO DO XBOX ESTÁ AQUI

O investimento da Microsoft no Projeto Scorpio e no Xbox One S mostra que a empresa não ficará parada com os avanços do PlayStation VR e do PlayStation 4 Neo: essa é uma briga tecnológica que está só começando

Quando a Microsoft lançou o Xbox em 2001, a ideia era estar na vanguarda da tecnologia, criando uma plataforma de jogos mais poderosa que os rivais PS2 e Gamecube. Passadas duas gerações, a marca Xbox já não está mais no topo da cadeia tecnológica. Com especificações técnicas latentemente inferiores, o Xbox One acabou amargando vendas igualmente inferiores se comparadas aos do rival PS4. Na verdade, a plataforma ganhou a fama de ser um console intermediário, algo para quem queria entrar na nova geração mas não tinha os R$ 4 mil pedidos pela Sony no lançamento brasileiro. Mas essa realidade está para mudar drasticamente após a revelação do Project Scorpio durante a E3 2016.

O QUE É O SCORPIO?

Mas o que é o Project Scorpio, afinal de contas? De maneira leiga, trata-se de um Xbox One turbinado, com capacidade gráfica superior aos da versão original, do Xbox One S, do PlayStation 4 e do PlayStation 4 Neo! A ideia é quebrar barreiras, entregando o videogame mais poderoso jamais criado e com um poder de processamento gráfico da mais alta resolução, capaz de correr pixels sem compressão e jogos a 4K. Em outras palavras, um colírio para os olhos e com o "plus" de estar prontinho para jogos de realidade virtual.

Olhando as especificações técnicas fica evidente o salto tecnológico quando comparado ao Xbox One. Se o que a Microsoft se concretizar, o Scorpio terá uma GPU com 56/60 GCN de unidades computacionais correndo a 800/850 MHz contra as 12 unidades computacionais a 853 MHz do One; CPU com oito núcleos Jaguar com velocidade superior aos 2.1 GHz, enquanto que o console base possui CPU de oito núcleos Jaguar a 1.75 GHz. A memória é de 320 GB/s de largura de banda com especulados 12 GB de GDDR5 contra os 8 GB DDR3 a 68 GB/s e 32 MB ESRAM num máximo de 218 GB/s do Xbox One.

Tais especificações equiparam o Scorpio a uma placa de vídeo GTX 1070, com a vantagem de que o novo console foi fabricado especificamente para rodar jogos, ou seja, espere por um videogame capaz de correr games equiparáveis aos títulos top de linha com resoluções Full-HD. Apesar de sabermos pouco sobre a performance in-game, a Microsoft alardeou que o novo sistema não apenas promete, mas efetivamente cumpre suas promessas. Para ter ideia desse poderio, alguns especialistas chutam que o Scorpio seja 40% mais potente que o PS4 Neo, que já tem uma melhoria de performance sensível em relação à versão anterior do console a Sony.

6 TERAFLOP NA GPU

A parte mais assombrosa é a GPU com 6 teraflop de poder de processamento, ultrapassando os 4,2 teraflop do Neo. A diferença possibilita que o Scorpio rode jogos nativos a 4K — contra a upscaling do Neo, pelo menos na teoria. Há quem duvide que as soluções da Microsoft possibilitem uma experiência verdadeira em 4K e óculos de realidade virtual conjunta. De todo modo, este é um plot twist bem interessante de se ver, dado que o sucesso do PS4 esteve associado à superioridade frente ao One.

Se cumprir o que promete, o Scorpio será o videogame mais poderoso jamais criado e um artigo indispensável para quem é obcecado em ver comparativos de resolução entre diferentes plataformas, visto que apenas os PCs top de linha poderão bater o Scorpio.

Sim, teoricamente, a vantagem tecnológica da Sony desaparecerá ao fim do próximo ano, mas isso não quer dizer

que ambas as plataformas apresentarão games muito diferentes entre si. Há quem acredite que o tempo pode ser suficiente para que a Sony reveja as especificações do Neo, algo extremamente improvável visto que a empresa japonesa já deve ter enviado os novos kits de desenvolvimento. A alternativa mais viável para a Sony é acelerar o relógio do Neo para equipará-lo ao Scorpio. De todo modo, o PS4 Neo não é nenhum console datado, mas sim um projeto de arquitetura silencioso, potente e capaz de resoluções gráficas superiores aos da versão base.

Corredores divididos na E3: nessa briga, quem ganha mesmo somos nós, jogadores!

SERIA O FIM DO XBOX ONE?

Uma questão importante esclarecida pela Microsoft é com relação ao Xbox One: será o fim da plataforma? Não, pois o Scorpio é na verdade uma versão nova do One. Todos os jogos lançados para o One podem ser jogados no novo console e todos os jogos lançados a partir daqui também poderão ser jogados no One. Assim, você não precisa aposentar seu console ainda. A ideia é que o Scorpio seja uma versão Xbox pronta para o Full-HD, enquanto que o One é indicado para configurações medianas.

A visão da Microsoft (e da Sony com o Neo) é a mesma que as empresas de celulares estão acostumadas a fazer: lançar uma nova versão de um determinado celular, porém com especificações melhores a fim de atrair um público mais obcecado por tecnologia de ponta. O Scorpio não é um sistema de nova geração, apenas uma versão premium do One. E vale ressaltar que se você não tiver uma TV 4K, não faz o menor sentido comprar o Scorpio.

E será que a Microsoft lançará uma versão ainda mais poderosa em 2018? Provavelmente não, pois os custos de desenvolvimento de um novo console não são baratos. As apostas são que a Microsoft mantenha o Scorpio no mercado por dois ou três anos antes de atualizá-lo. Muitos acreditam que o Scorpio e o Neo decretam o fim das gerações de consoles, tornando o lançamento de um PS5 inviável. No máximo, vamos ter atualizações ano a ano dos atuais consoles até que as empresas decidam descontinuá-los. Mas isso são teorias. A única coisa concreta é que a partir do lançamento do Xbox Scorpio, as coisas mudarão drasticamente, pois não existe qualquer precedente de empresas lançando versões melhores de um mesmo videogame.

O que deve decidir o futuro do Scorpio será o preço final ao consumidor, visto que o poder adicional deve torná-lo mais caro que o Neo. Talvez, com boa vontade, a Microsoft possa equiparar o preço de ambos os consoles — mas apenas se estiver disposta a ter prejuízo por unidade vendida. Sabe-se que o Xbox One S (o novo modelo Slim) custará US$ 299 na versão com HD interno de 500 GB e US$ 400 na versão com 2 TB, então as chances sejam que o Scorpio chegue ao mercado entre US$ 400 e US$ 500 são as mais prováveis. É imperativo que o novo console tenha um preço competitivo. No Brasil, não há qualquer indício de preços ou datas de lançamento do Scorpio até o fechamento desta edição.

E este é o Xbox One S: sentiu a beleza do design (parte 2)?

SE FOR CARO, NÃO COMPRO!

A questão preço, aliás, é a mais preocupante aqui. A Microsoft não revelou o preço da plataforma e provavelmente só saberemos mais próximo do lançamento. Acreditamos que a empresa americana não quer deixar a Sony ter a vantagem no preço da mesma maneira que ocorreu durante a revelação do PSOne e do PS4.

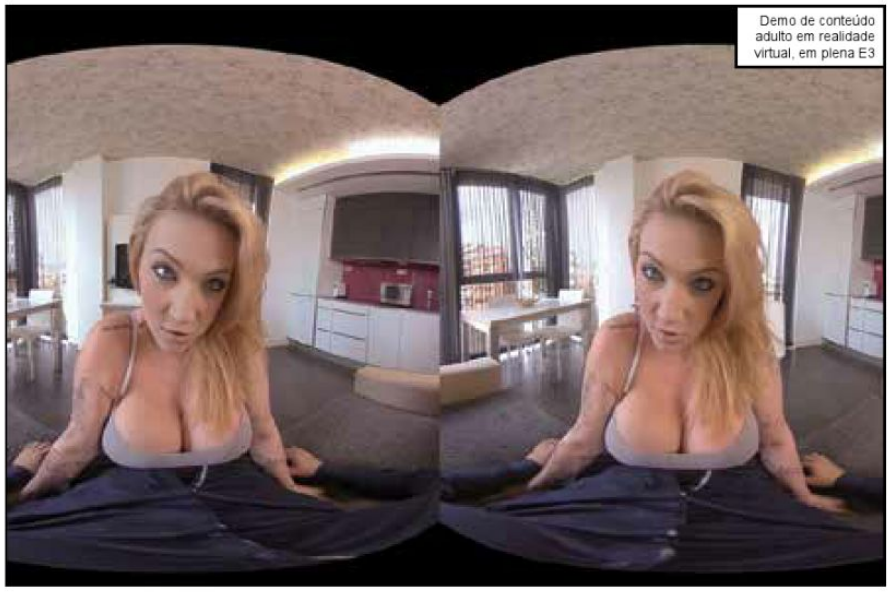
O difícil vai ser esperar mesmo até o fim do próximo ano para vermos como o mercado de consoles se comporta frente ao lançamento de consoles da atual geração, porém turbinados.

CONTEÚDO ADULTO NA E3

Leandro Rizzardi

PORNÔ NA REALIDADE VIRTUAL

A E3 deste ano serviu pra mostrar que a indústria da pornografia está com a carteira aberta para investir pesado na realidade virtual. E quem vai ganhar isso será o mercado de games. Fomos lá testar pra ver como funciona



Demo de conteúdo adulto em realidade virtual, em plena E3

Se existe algo que dita tendências, é a pornografia. Se não fosse por ela, diversas formas de reproduzir mídias audiovisuais não teriam feito sucesso, como o antigo VHS e o ainda existente DVD. Até mesmo a internet, que se transformou na maior rede de interação mundial, não seria a mesma sem os famosos sites de vídeos amadores e de trocas de "nudes" entre os usuários.

Sendo de longe a maior tendência da E3 2016, os óculos de realidade virtual não poderiam deixar de mostrar o que provavelmente os faça vender como água: sexo. Em um pequeno estande, longe de tudo o que atraia os olhares dos jogadores, estava a Naughty America, apresentando vídeos que colocam o espectador no meio de uma cena de sexo. E a distância não parecia afastar os curiosos, já que a fila chegava a dar voltas. É claro que não podíamos ficar de fora de nosso dever profissional de testar o produto.

Visando alcançar o maior público possível, a experiência podia ser realizada em qualquer aparelho reprodutor da tecnologia que dependesse de um celular smartphone — no caso, um Gear VR, da Samsung. Depois de colocar um protetor no rosto para tornar tudo mais confortável (o que parecia ser bem difícil, já que estávamos de pé entre dúzias de pessoas), o acessório foi colocado em meu rosto e em poucos segundos embarquei em algo que nunca imaginei existir.

Assim como a maior parte dos usuários que tiveram a sorte de testar o produto, tive a estranha surpresa de perceber que eu não seria apenas um espectador vendo um casal trocando intimidades, mas estaria na pele do homem.

Acredite: é muito estranho olhar para baixo e ver um órgão que não é o seu (e tudo em altíssima qualidade, sendo extremamente realista). Em poucos segundos eu já estava em diversas cenas clichês, vivendo-as e tentando me lembrar que nada daquilo acontecia de verdade: cheguei a me transformar em um homem que era "atendido" por uma mulher que veio "consertar a televisão". Não preciso nem dizer o final que tudo isso teve.

O que não faltava era fila para testar!

SÓ DUROU 3 MINUTOS

Outras demonstrações me colocaram diante de diversos fetiches, como ménage e voyeurismo. Também pude me situar em diversas posições, que tornam tudo mais realista quando imitamos o que vemos: quando o sexo é realizado de pé, a sensação de imersão é ainda maior por eu também estar, na vida real.

Tudo isso, que durou apenas 3 minutos, fez com que eu percebesse o potencial que a pornografia vai ter com a realidade virtual: já há diversas produtoras criando conteúdos e bonecas sexuais para acompanhar a interação.

Foi obviamente meio constrangedor na hora de sair do estande, o que levava muitos a dar risadas e até mesmo a cobrir o rosto. Mas uma coisa é certa: todos os que ali estavam ficaram extremamente empolgados em adquirir o produto.

Afinal de contas, o conceito de "sexo seguro" ganhou novas proporções graças a esses avanços tecnológicos com raízes nos games. O futuro está chegando.

PS4

COMECE COM R$20

PlayStation Store

EXPIRA EM: 31/03/2017

NO MAN'S SKY

SEU UNIVERSO ESTÁ À SUA ESPERA

LANÇAMENTO

09.08.2016

Uma aventura de ficção científica épica através de um universo infinito. Explore mundos nunca antes visitados, descubra formas de vida única e lute e sobreviva em uma escala galáctica.

10

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

No Man's Sky - TM/ ©2016 Hello Games Ltd. Desenvolvido por Hello Games Ltd. Todos os direitos reservados. SpeedTree ® é uma marca comercial registrada da Interactive Data Visualization, Inc. "PlayStation", o logo da família "PS" e "PS4" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

R$199,00

SONIC BOOM: FIRE & ICE

Rafael Peccioli Moreno

CRÔNICAS DE FOGO, GELO E BICHOS

Incapaz de acabar com aquele mero ouriço, Dr. Eggman retorna destruindo o ambiente com fogo e gelo, mas sem querer acaba dando a Sonic e três amigos o poder sobre os elementos. Agora, o caldo vai entornar de vez!

Quantos textos você já leu sobre Sonic na última década que não citavam em nenhum momento que o mascote da Sega, que um dia assombrava os sonhos de um certo encanador, hoje estava em crise de identidade? A série *Sonic Boom* (*Sonic Toon* na Ásia) é a mais recente tentativa: pretendeu ser um reboot do borrão azul voltado para um público infanto-juvenil pra achar pro personagem um novo nicho de mercado. Já existem dois jogos e um desenho animado, mas *Sonic Boom: Fire & Ice* chega para completar a trilogia e introduzir novas mecânicas de controle de fogo e gelo à jogabilidade.

O GÊNIO DO HOMEM-OVO

Você não precisa ter jogado os dois títulos anteriores para entender a história — até porque quase não há nenhuma. Basicamente, Dr. Eggman, um gênio capaz de dominar os elementos da natureza mas incapaz de derrotar um mero bando desarmado de animais bípedes, descobre uma substância que concentra imensa quantidade de energia, chamada Ragnium. É um material obtido apenas na isolada ilha de Ragna Rock. Processando o elemento, o doutor obteve uma fonte de energia capaz de alimentar robôs que, em tese, seriam mais velozes do que o próprio Sonic.

Não só o ouriço azul voltou pela milésima vez a correr o risco de entrar para a lista de animais extintos, mas os subprodutos do processo de purificação do Ragnium passaram a ser despejados nas ilhas próximas, ameaçando todo esse ecossistema. Em vez de ser tóxico, esse material cria fenômenos de baixas e altas temperaturas, que congelam e incendeiam todo o arquipélago. Cabe a Sonic e sua equipe frustrarem os planos ecoterroristas de Dr. Eggman.

Para supervisionar a produção da substância, o vilão criou um robô chamado D-Fekt, uma brincadeira com a palavra inglesa "defect" ("defeito"). O que o cien-

Esse é o novo visual da turma de *Boom*

Cenas de *Fire & Ice*

tista podia esperar de uma máquina com uma alcunha dessas além de problemas eu não sei, mas foi dito e feito: evoluindo além do que devia, a inteligência artificial busca aniquilar o ouriço de qualquer forma possível — embora acabe, com os resíduos de Ragnium, dando ao mascote os poderes necessários para vencer: o controle sobre o fogo e o gelo que ameaçam as ilhas. Aplausos para D-Fekt...

JOGO DE OPOSTOS

Exclusivo para o Nintendo 3DS, o jogo promete retomar a visão lateral de seu antecessor. Para reconquistar as ilhas, Sonic precisará derrotar robôs guardiões, vencer os exércitos mecânicos, vencer corridas e reverter o fluxo dos dejetos de Ragnium de volta para as usinas de Dr. Eggman.

Os estágios apresentam diversos obstáculos inspirados nos dois elementos do título e para vencer alguns dos quebra-cabeças será preciso usar as novas habilidades de seus personagens. Sonic, por exemplo, pode se envolver em chamas para derreter barreiras de gelo e criar uma aura de frio ao seu redor para congelar a água e lhe permitir correr por cima de rios e lagos.

Ataques inimigos também podem ser absorvidos com o elemento certo, acrescentando algum elemento de estratégia às partidas do game.

Além de Sonic, retornam Tails, Knuckles e Sticks. O jogo introduz também uma nova personagem jogável, Amy. Cada um possui seu próprio estilo de jogo: Tails pode voar e Knuckles tem toda a força de um halterofilista para passar por cima de obstáculos e inimigos. A simpática Amy, por sua vez, possui um nada simpático martelo gigante, outra ferramenta para abrir passagens alternativas pelas fases. Já Sticks usa um bumerangue. E todos podem intercalar entre poderes de fogo e gelo, que se misturam aos seus ataques.

É possível trocar entre os cinco pela tela de toque. Alguns quebra-cabeças exigem personagens específicos, mas na maior parte do tempo você está livre para escolher seu favorito. Os desenvolvedores prometem que você possa avançar a toda velocidade ou ir com calma, dependendo do seu estilo de jogo e do caminho que escolher pela fase.

APRENDENDO COM OS ERROS

A troca de personagens só fica comprometida nas lutas contra os chefes, que são tão grandes que ocupam as duas telas. As batalhas exibidas até agora mostram o uso dos poderes elementais para anular os ataques inimigos e atingir seus pontos fracos.

Algumas das críticas feitas aos seus antecessores, *Sonic Boom: Shattered Crystal* (Nintendo 3DS) e *Sonic Boom: Rise of Lyric* (Wii U), foram quanto à história e ao humor sem graça, com jogabilidade repetitiva e fases desnecessariamente longas.

Sonic no 3DS

Os responsáveis pela produtora Sanzaru Games, que também criou *Shattered Crystal*, afirmaram que estão aprendendo com seus erros e garantiram estágios mais curtos e dinâmicos. Nada foi dito sobre seus diálogos e desenrolar da trama até agora, contudo.

O QUE TEM A MAIS

Extras abundam por aqui, a começar pela inclusão de multiplayer local entre dois jogadores no modo Bot Racing. Essencialmente, é uma corrida usando robôs caracterizados como os personagens. É possível se desbloquear novos corredores e seis pistas achando artefatos pelos cenários.

Time Trials também existem às dúzias. Além de tentar bater tempos em percursos a pé, *Sonic Boom: Fire & Ice* traz de volta o submarino Sea Fox para quem gosta de quebrar recordes submarinos. No jogo anterior, o veículo só podia ser controlado por Tails e aparecia armado com torpedos para limpar as fases subaquáticas de inimigos e obstáculos.

Estágios especiais e salas de desafios também marcam presença. Nenhuma delas parece ser obrigatória, mas para quem quer extrair tudo o que pode do título, valem uma conferida — até porque *Shattered Crystal* já era um jogo curto, apesar de suas longas fases, e *Fire & Ice* deverá seguir a mesma fórmula: mais estágios, mas mais curtos, para um total de horas de jogo similar.

A Sega não esconde que a série *Sonic Boom* é voltada para um público entre 7 e 11 anos, então se você é um veterano de Sonic desde os primórdios, provavelmente este não será o título que trará de volta a magia dos tempos antigos. Mas se você o jogar pelo que o jogo se propõe a ser, um desafio para as novas gerações e um resgate das fases de velocidade sem abandonar a exploração, talvez aprecie cruzar cenários tropicais na pele azul do ser mais rápido do mundo e seus amigos animais para salvar o meio ambiente.

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

OUTLAST II

Makson Lima

TERROR PSICOLÓGICO DE MALUCO

O novo *Outlast* quer assustar você como nunca antes em sua pueril existência – porque não basta a cruz estar de ponta-cabeça, ela tem que estar pegando fogo também. Prepare-se para encarar uma jornada bem aterradora!

O primeiro *Outlast* segue como um dos jogos mais assustadores da memória recente dos videogames. Dos grandes responsáveis por popularizar o funcional esquema do "protagonista indefeso", a espiralada infernal do jornalista Miles Upshur no manicômio Mount Massive chocou os jogadores em 2013. Poucos jogos traduziram medo e angústia de forma tão palpável quanto *Outlast*. Fiquei muito feliz quando a Red Barrels, produtora canadense do jogo original, anunciou a continuação: seus desenvolvedores entendem de terror e pretendem continuar nesse terreno áspero e pantanoso.

NÓS O JOGAMOS NA E3

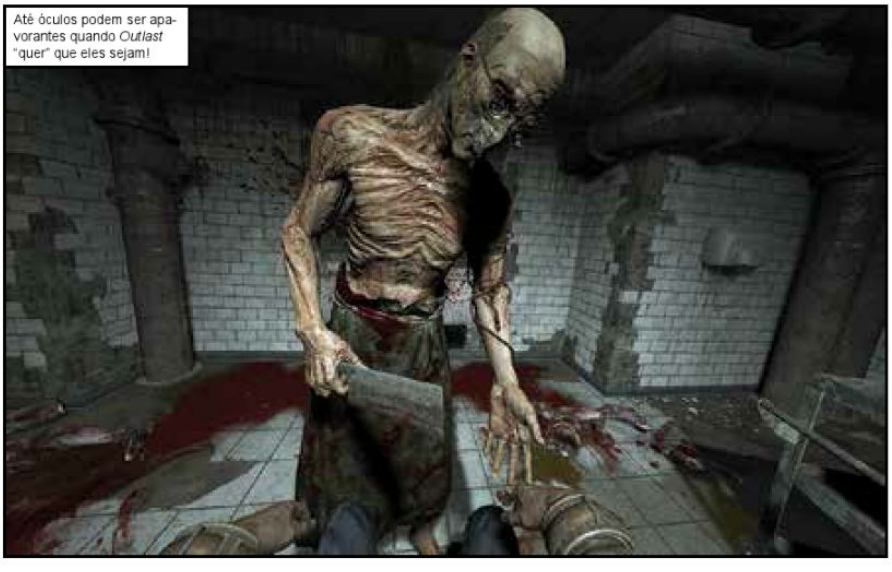
Outlast II estava jogável na E3 deste ano, com sua cruz de cabeça para baixo pegando fogo e tudo. E nós estávamos lá para conferir tudo pessoalmente. O tímido espaço em meio ao imenso estande da Microsoft conseguia se destacar na multidão por conta do símbolo profano e por outro detalhe bem particular: o rosto desfigurado de pavor de todos aqueles que assumiam os controles e colocavam aqueles headsets. Foi interessante observar os mais diversos jogadores e jogadoras experimentarem — foram muitos os gritos, apesar do lugar estar abarrotado de gente, com luzes e sons por todos os lados.

De qualquer forma, a demo disponível era a mesma da última Pax East [feira de Boston], onde o jogo foi apresentado pela primeira vez. Até então, tínhamos apenas um teaser dos mais macabros, com direito a sacerdote pregando em backmasking e o símbolo profano público e notável máximo — seja lá qual for sua religião.

A mensagem é bastante clara: o Anticristo está chegando e quem o trará será *Outlast II*. Assim como o primeiro jogo ousou com seu poderio gráfico, onde nudez, coprofagia, masturbação e auto-mutilação eram comuns, *Outlast II* é também explícito como poucos — um passo rumo ao videogame como mídia livre, concluo feliz. *Manhunt*, saudades.

ATÉ OS ÓCULOS ASSUSTAM

Sem muito contexto, rolamos ribanceira abaixo numa comunidade rural tarde da noite. Nosso protagonista (que, ao contrário de Upshur, tem voz ativa) procura ajuda, manco e desnorteado. Trata-se de um documentarista atrás de alguma garota desaparecida. Detalhe: o sujeito usa



Até óculos podem ser apavorantes quando *Outlast* "quer" que eles sejam!

Pregadores malignos, seres desfigurados, automutilação e coprofagia: *Outlast II* vai desafiar seu estômago

óculos e só quem jogou o primeiro *Outlast* sabe do potencial pavoroso que pode ser trazido daí. Nos controles, nada de novo: a perspectiva é em primeira pessoa, o personagem porta uma câmera de mão com funcional visão noturna (além de baterias contadas) e capacidades furtivas são nossa maior arma. Até a conclusão da demo, não foi possível enfrentar qualquer inimigo — e eles se encontram na forma de cultistas fanáticos, xenofóbicos e muito violentos, como que num transe.

UM INFERNO DE FAZENDA

O cenário mais uma vez é o personagem principal da história — substitua os corredores claustrofóbicos e asfixiantes de Mount Massive por uma fazenda aberta, intercalada pela exploração aos casebres de alvenaria dos moradores. Há altares por todo canto, com restos de animais oferecidos a seja lá qual entidade, fotos de pessoas (seriam moradores ou gente de fora?) postas em arames farpados, rastros de sangue e, ao fundo, murmúrios dos mais macabros. Pense em todos aqueles filmes de terror dos anos 1980, nos quais adolescentes viajavam para férias interioranas sem final feliz...

Ser perseguido por luzes de lanterna num milharal traz um tipo diferente de angústia ao jogador. Esconder-se no bebedouro do gado cria o sentimento emergencial que *Outlast II* parece evocar a todo custo — uso de todo e qualquer artifício a disposição para se manter vivo. É, essencialmente, a mesma concepção de antes, porém colocada em prática em cenários e situações totalmente distintas. Funciona muito bem em ambos os casos.

Mas o que *Outlast II* faz de verdadeiramente original à franquia é o seguinte: há aspectos psicológicos muito fortes presentes. O primeiro *Outlast* explorou capacidades sobrenaturais dentro do experimento (cuidado, spoilers!) conhecido como Walrider, o maior segredo de Mount Massive, mas, por grande parte de sua totalidade, se manteve bastante "vida real", digamos. *Já Outlast II* explora o subconsciente de seu protagonista de forma extremamente assustadora. Imagine a seguinte situação: após caminhar por entre cadáveres de crianças e bebês (eis *Outlast* para vocês, senhoras e senhores!), olhei fixo para o fundo de um poço e qual foi minha surpresa quando aquilo que parecia ser uma enorme língua pegajosa, me apanhou pelo pescoço, forçando meu próprio peso buraco adentro.

Da isolada e inóspita fazenda encoberta por trevas, passamos para um colégio (aparentemente) católico. *Outlast* então guina magistralmente para o horror fantasmagórico e monstruoso, com poltergeists em plena atividade e assombrações zombeteiras furiosas investindo contra nosso personagem.

Foi difícil assimilar e se adaptar a tal mudança radical, mas após alguns minutos envolto por essa nova realidade, pude constatar estarmos mesmo dentro dos recalques mais profundos do sujeito controlado. Daí alguns instantes (e muitos sustos) a demo termina da forma mais brutal possível — guarde essa imagem mental formulada até o lançamento do jogo.

NÃO ESTAMOS PRONTOS AINDA

Nunca tive dúvidas do potencial a ser entregue por *Outlast II*. Depois desses breves 20 e tantos minutos de puro pavor, o antecipo como nenhum outro jogo. Esses dementes da Red Barrel manjam da fina arte de assustar, e caso você ainda esteja cético quanto a essa continuação (afinal, continuações já nascem desgastadas), morderá sua língua pegajosa por consequência. Não, acho que não estamos preparados para *Outlast II*...

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Red Barrels | **Editora**: Red Barrels | **Lançamento**: Final de 2016

DE-VOID

Demétrio Valente

A AVENTURA MEDITATIVA ESPACIAL

Projeto do estúdio turco Pulsetense nos transporta para uma colônia espacial que teve todos seus tripulantes desaparecidos. Você precisará juntar fragmentos de memória dos desaparecidos para entender o que aconteceu

Fuçando aqui e ali no cenário de projetos indies, a gente acaba encontrando projetos muito interessantes que, graças a serviços como Early Access do Steam, conseguem espaço para mostrar serviço para seus futuros consumidores. *De-Void* é um desses casos. Mas a produção do estúdio turco Pulsetense ainda não está finalizada, por isso entrou na fase de Early Access do Steam através da publisher britânica Kiss Ltd.

Os próprios desenvolvedores rotulam o projeto como um "game de aventura meditativa em primeira pessoa". Mas peraí... Meditativo?!? Vamos explicar: aqui você precisa desvendar as misteriosas circunstâncias do desaparecimento de toda a tripulação de uma colônia espacial remota chamada Ancyra. O fato curioso é que as emoções e pensamentos da tripulação ainda "ecoam" pela estação espacial através de trechos de áudios e vídeos deixados para trás. Sua missão será interpretar esses fragmentos de memória para entender o que aconteceu por lá.

A protagonista da história é Elizabeth Woolgather, uma especialista em pesquisa de estações espaciais da era pós-Terra. Você encarna Elizabeth para juntar as peças desse enorme quebra-cabeças formado por fragmentos de emoções e de memórias da tripulação desaparecida. Você terá a ajuda de Wilco, androide que "sobreviveu" ao sumiço da tripulação e que não tem ideia do que aconteceu em Ancyra — ou talvez ele esteja dizendo menos do que de fato sabe...

UMA PRESENÇA ANCESTRAL

À medida que você avança na ação, surge um terceiro personagem nessa história: uma estranha presença misteriosa que parece ser uma espécie de espírito muito antigo. Esse ser transcendental se chama E.Y.E. e parece ter motivações além da compreensão humana para seus atos, mas pode estar aí a chave para compreender o que aconteceu na remota colônia espacial.

Por trás dessa história que mistura sci-fi com terror psicológico, o game esconde um enredo complexo que envolve conspiração, traição e insanidade.

"Esse é o nosso segundo jogo e ele reflete tudo que mais amamos nos videogames", disse o turco Barış Tarımcıoğlu, CEO do Pulsetense e criador de Solarix. "A comunidade de jogadores nos ajudou muito com nosso primeiro game [*Solarix*] e procuramos aprender muito com seu lançamento. *De-Void* é diferente de *Solarix* em termos de ação, mas ele incorpora tudo que aprendemos com a comunidade."

Desenvolvido com o engine Unreal, o jogo apresenta uma ambientação detalhada de estações espaciais, florestas e desertos alienígenas, além de instalações militares. Os muitos trechos de áudios e vídeos que estão espalhados pela colônia espacial irão ajudar a decifrar o imenso quebra-cabeça de Ancyra.

O projeto é de fato bastante ambicioso, ainda que totalmente indie. Mas a reação da comunidade até agora no Steam tem sido tão intensa entre os "beta testers" que já dá para apostar em um futuro brilhante para o jogo.

Plataforma: PC | **Estúdio**: Pulsetense | **Editora**: Kiss | **Lançamento**: Agosto/2016

"O jogo reflete o que mais amamos nos videogames. A comunidade de jogadores nos ajudou com nosso primeiro game [*Solarix*], aprendemos com eles"

Barış Tarımcıoğlu

HARVEST MOON: SKYTREE VILLAGE

Rafael Peccioli Moreno

COMO VIVER "REVIVENDO" A TERRA

Voltamos à história do(a) fazendeiro(a) que plantou, criou animais, desviou alguns cursos de água, se casou e até mesmo ressuscitou uma deusa pra salvar o mundo — como fazem todos os fazendeiros... É assim, não é?

O Nintendo 3DS está lá prontinho para ajudar você a cuidar da sua fazenda... E da sua deusa!

Há muito tempo havia uma terra verde e vistosa abençoada pela Harvest Goddess — ou "deusa da colheita" —, onde as pessoas se assentaram. No chamado Oasis of the Harvest Goddess, a bucólica Skytree Village prosperou com suas plantações e seus animais. Contudo, eventualmente o poder da deusa foi desaparecendo porque os aldeões a esqueceram e a seca acabou com a fartura da outrora próspera comunidade rural.

Mas é claro que este não seria um *Harvest Moon* se tudo o que você pudesse fazer fosse acompanhar seus tomates esturricarem. Não! Até porque em 2016 a série completa 20 anos e os representantes de sua produtora, a veterana Natsume, de Tóquio, afirmaram que revisaram todos os jogos em busca da essência da franquia.

Temos, portanto, o personagem principal que, assim como nos últimos jogos, você pode escolher se será homem ou mulher. Ele (ou ela) se muda para o vilarejo e logo descobrem que podem devolver os poderes à Harvest Goddess se ressuscitarem sete árvores místicas chamadas Skytrees. Com isso, a deusa poderá devolver a fertilidade ao solo.

Convenhamos, *Harvest Moon* não ficou famosa por suas premissas inovadoras e *Skytree Village* certamente não será um marco nas discussões sobre aquecimento global na próxima cúpula mundial sobre o clima. O foco sempre esteve na jogabilidade e no gerenciamento de uma fazenda e das relações com os outros personagens — e neste ponto a produtora promete não desapontar os fãs.

EIS AQUI O REI DO GADO

Criar animais como vacas, cavalos, ovelhas, galinhas e o inédito burro capaz de dar lã é uma atividade que retorna junto do plantio. A Natsume afirmou que teremos novas espécies de plantações e flores — com isso você pode optar por focar sua fazenda no plantio, na pecuária ou misturar os dois. Cada tipo de atividade, contudo, exige certa organização do terreno e com isso o sistema de terraplanagem está de volta.

Você pode levantar ou abaixar o nível do solo, sendo possível até desviar cursos de rios e criar lagoas.

Nota-se que o esforço da Natsume não está sendo o de incluir novas mecânicas no jogo, mas em aperfeiçoar as que já são padrões da série. A pescaria foi modificada, inclusive para casar com a ideia de se mudar os rios: para se achar espécies raras, por exemplo, é preciso alargar as bordas de alguns cursos d'água.

As ferramentas, de novo, podem ser melhoradas, permitindo cavar, cortar, regar ou afetar uma área maior com menos esforço. Ah, e agora você terá acesso a um barco de pesca.

Respondendo às críticas pela direção de arte com cabeças imensas e traços exageradamente infantis dos últimos games, *Harvest Moon: Skytree Village* toma uma direção diferente. Espere sim ver animais fofos e morangos maiores do que a cabeça do seu protagonista, mas as proporções das pessoas estão um pouco mais equilibradas. O visual um pouco mais realista, contudo, ainda mantém as cores vibrantes tão características da série.

As cores vibrantes, que são marca da série, continuam intactas

Plataforma: 3DS | **Estúdio**: Natsume | **Editora**: Natsume | **Lançamento**: Segundo semestre de 2016

HELIBORNE

Fernando Souza Filho

ATAQUE MORTAL DE HELICÓPTEROS

Primeiro projeto de jovem estúdio da Lituânia coloca o jogador em helicópteros de guerra para atuar em campos de batalha baseados em conflitos históricos reais no Vietnã, Afeganistão e até mesmo no antigo território da Sérvia

Pilotar um helicóptero de combate para atacar ou tomar bases inimigas é o tipo de ação que já pudemos ter só um gostinho em um ou outro game de ação disponível no mercado. Mas aqui a adrenalina é toda focada para isso, não é apenas uma fase do jogo. Desde fevereiro último no Early Access do Steam, *Heliborne* promete ser a melhor e mais instigante experiência desse tipo de combate de aviação para PC.

O jogo reproduz com detalhes 34 tipos distintos de helicópteros de combate que existem em diferentes forças armadas do mundo. Há desde os modelos mais leves para ações rápidas até os mais parrudos para ataques com artilharia pesada, além do uso de tropas para conquistar territórios em mapas que reproduzem conflitos históricos reais. Os helicópteros são divididos em três classes: Attack (levam tropas e participam de combates aéreos ou ataques ao solo), Air-Assault (carrega armas diferentes e mais pesadas) e Reconnaissance (são menores, mais rápidos e carregam poucos soldados).

NASCEU PRO MULTIPLAYER

O projeto foi todo pensado desde o início para ser um jogo multiplayer, no qual você entra de cabeça em campos de batalha dinâmicos para dar suporte a tropas que avançam pelo chão. O objetivo principal aqui é conquistar territórios inimigos e, em algumas situações muito específicas, defender uma posição que está debaixo de fogo inimigo.

Além da parte da ação em si, o jogo também tem uma seção especial que explica a história desse tipo de aviação de combate desde 1950 até 2000, com detalhes técnicos e históricos de cada helicóptero disponível no game. Essa precisão histórica também é observada nos quatro mapas principais, ambientados em Nguyen Hue (Vietnã), Golfo de Tonkin (também no Vietnã), Afeganistão e Kosovo (ex-território sérvio).

O jogo oferece dois modos básicos: Skirmish e Frontline. O primeiro é mais na linha "capture the flag" e a ação acontece nos mapas do Afeganistão e do Golfo de Tonking. O segundo, por sua vez, é baseado apenas no mapa de Nguyen Hue e você conta com o apoio de comboios terrestres para fazer os ataques.

Heliborne é o primeiro projeto do estúdio JetCat, da Lituânia, fundado por um trio de apaixonados por aviação de combate oriundos de países como Rússia, Bielorússia e Ucrânia. O projeto do Steam é realmente surpreendente e esperamos um produto final ainda melhor.

Plataforma: PC | **Estúdio**: JetCatGames | **Editora**: JetCatGames | **Lançamento**: Segundo semestre/2016 (versão final)

A ORIGEM DE HEROBRINE

FINALMENTE VAMOS DESCOBRIR QUAL O GRANDE MISTÉRIO QUE ENVOLVE O PASSADO DE HEROBRINE.. DIVIDIDA EM DUAS PARTES, A ORIGEM DE HEROBRINE VAI DESVENDAR O PASSADO DO HERÓI. NEM SONHE EM PERDER ESSAS EDIÇÕES!

ACOMPANHE TODAS AS AVENTURAS ALUCINANTES DE A LENDA DE HEROBRINE E COMPLETE A SUA COLEÇÃO!

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

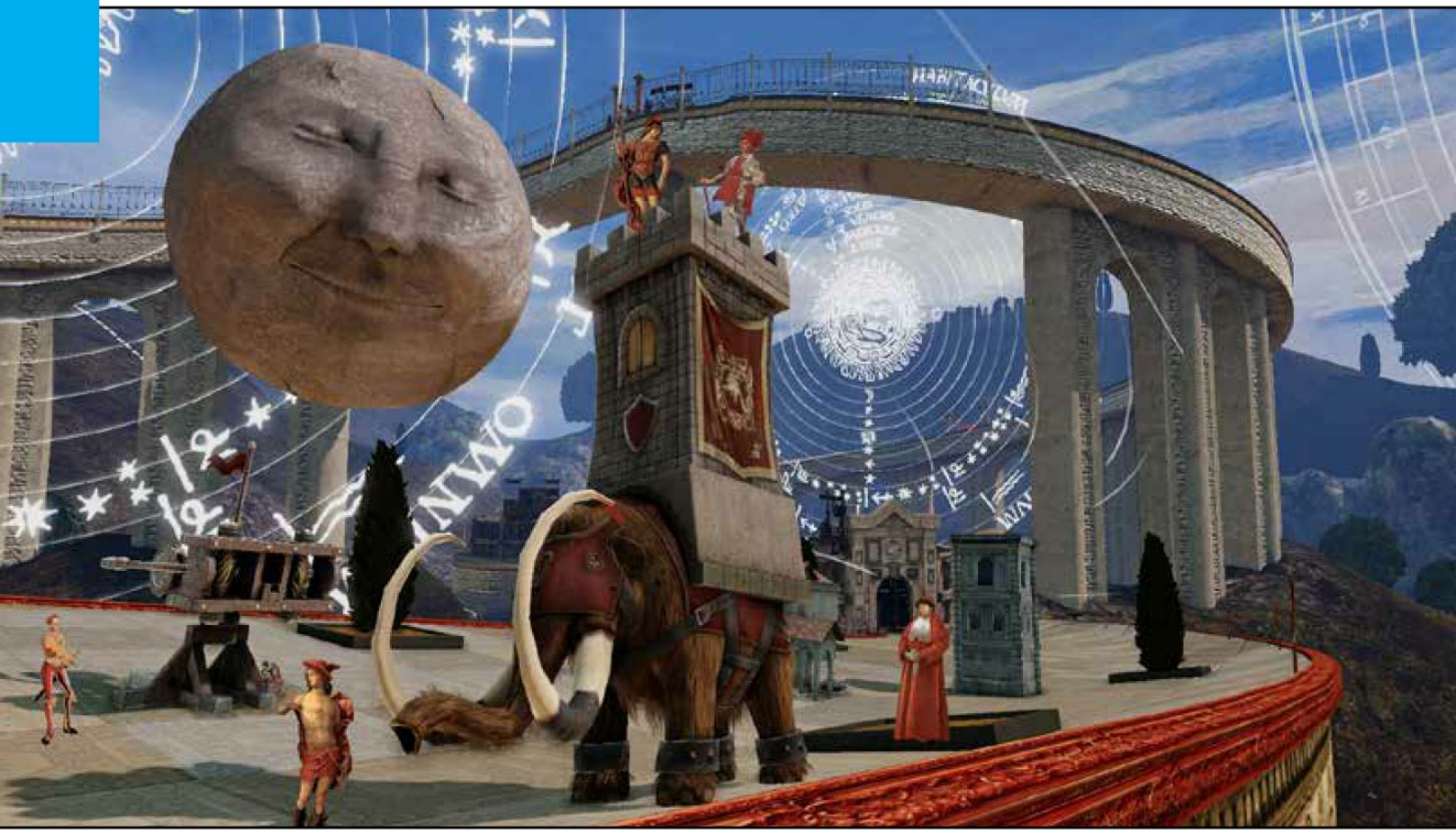
popster.com.br

ROCK OF AGES 2: BIGGER AND BOULDER

Rafael Barbosa

SALVADOR DALI COM MONTY PYTHON

Um dos games mais malucos de 2011, feito pelo estúdio chileno Ace Team, retorna com uma continuação que promete ser tão despirocada e divertida quanto seu antecessor – além de historicamente ainda mais impreciso



Rock of Age 2: Bigger and Boulder está chegando para nos provar de uma vez por todas que nenhuma figura histórica está livre de ser esmagada por uma pedra gigante que tenha más intenções. Calma, essa frase pode parecer estranha em um primeiro momento, mas ela reflete muito bem o delicioso nível de loucura e divertimento da franquia criada pela desenvolvedora chilena Ace Team, que agora chega com um jogo aproximadamente 30% maior, só que 50% mais bonito e 40% historicamente menos preciso do que o anterior, segundo eles mesmos.

A ideia é a mesma do título original, que traz uma pitada de estratégia, ação e tower defense. Você controla uma pedra gigante que desce rolando de uma colina e deve passar por inúmeros obstáculos até atingir os portões do inimigo. Conseguiu causar um bom dano ao portão? Ótimo! Basta repetir a operação de novo até derrubá-lo, invadir o castelo e esmagar o inimigo, que aqui são figuras históricas retratadas de forma caricatural, quase ridícula, pra lá de divertida.

Mas você deve atacar seu oponente da forma mais rápida que puder, afinal o inimigo também soltou uma pedra gigante no seu caminho e você deve posicionar suas próprias defesas no trajeto para que consiga destruir o inimigo antes que ele o destrua. Sentiu o drama?

MECÂNICAS MAIS ELABORADAS

Como não poderia deixar de ser, esta nova versão amplia estes elementos apresentados no game anterior e traz uma mecânica de física mais elaborada, novos itens para você construir suas defesas, além de expandir as possibilidades de você personalizar sua pedra gigante — afinal, se vai esmagar alguém, que seja com estilo! Para os que se divertiam também jogando com os amigos, agora ele conta também com um modelo online pra quatro pessoas: dois times se enfrentam para ver quem tem a pedra maior.

Agora trabalhado com o Unreal Engine 4, o game está mais bonito que o original, mas também parece ter ficado mais inventivo, investindo não apenas em fases que retratem períodos históricos, mas também estilos artísticos, como nos mostra um estágio inspirado na obra do pintor Salvador Dali.

Essas evoluções técnicas todas parecerem promissoras, porém, o mais interessante é a simples possibilidade de voltarmos ao universo maluco de *Rock of Ages*. A Ace Team criou algo especial com seu primeiro título, que trazia um uma experiência descompromissada e pura de divertir, fazendo-nos rir com seu estilo claramente inspirado na trupe inglesa Monty Python, com seu humor nonsense e estética charmosa, com seus personagens retratados como figuras que parecem ter sido recortadas de uma revista velha.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Ace Team | **Editora**: Atlus | **Lançamento**: Agosto/2016

SYBERIA III

Luiz Silva

A FANTASIA DO QUADRINHISTA BELGA

Depois de tantos contratempos e o quase encerramento do projeto, a história que envolve aventuras na ilha de Syberia ganha um novo capítulo e promete manter seus impagáveis elementos de steampunk e de art nouveau

Criada pelo quadrinista belga Benoît Sokal, a franquia *Syberia* ainda não é muito popular, mas já chega agora ao seu terceiro volume. Basicamente, trata-se de um adventure repleto de puzzles e elementos de exploração para retratar a história de Kate Walker, uma advogada que viaja pelo mundo para firmar contratos de aquisição para sua companhia. Em suas viagens, Kate se depara com a misteriosa ilha de Syberia, onde ainda existem mamutes vivos. É, mamutes!

Apesar da trama simplista, a franquia foi muito aclamada pela crítica por ser bem elaborada e envolver elementos de steampunk e de art nouveau. Mesmo possuindo poucos fãs, *Syberia* tem jogadores bastante dedicados e os pedidos para uma terceira parte foram intensos o suficiente para que Benoît investisse no projeto.

O tempo entre os jogos permitiu que o estúdio francês Microïds melhorasse muitos dos elementos da ação. A primeira mudança importante foi na perspectiva de ambiente, agora toda trabalhada em 3D, com gráficos polidos. A movimentação dos personagens também está mais realista graças à adição da tecnologia de motion capture. E nesse contexto vale destacar que os títulos anteriores eram desenvolvidos apenas para PC, mas *Syberia III* sairá também pra nova geração de consoles, o que deu ao estúdio mais poder de processamento e novas ideias pra explorar.

Tal como nas aventuras antecessoras, *Syberia III* segue uma narrativa linear, de modo que os jogadores devem resolver puzzles e cumprir certas missões para que a narrativa prossiga. A trama continua exatamente de onde *Syberia II* parou, mostrando os novos desafios enfrentados por Kate após abandonar a mítica ilha com a ajuda do povo nômade Youkol.

AS TRETAS PRA TERMINAR

Tal como ocorre em muitos jogos de orçamento pequeno, *Syberia III* enfrentou diversos problemas até ser oficialmente anunciado para o fim de 2016. A princípio, o jogo seria lançado em 2010 para PS3 e PC, porém a produtora original (Microïds) acabou adquirida pela Anuman, o que atrasou o projeto. O imprevisto e discussões com a Sony minaram as chances de o título ganhar versão para o console de mesa. Posteriormente, Benoît disse que gostaria de desenvolver o game com gráficos 3D à la *Assassin's Creed*, mas a falta de orçamento impediu a realização do sonho. Mas o acordo com a Anuman em 2012 tirou o projeto do papel.

Os puzzles costumam ser inventivos e a jogabilidade simplificada — em *Syberia II*, por exemplo, era impossível morrer. Benoît costuma criar narrativas introspectiva, com mensagens positivas, que fazem o jogador refletir sobre diferentes assuntos como preservação, casamento e felicidade.

Plataformas: Mobiles, PC, PS4, XO | **Estúdios**: Microïds, Koalabs, Kylotonn | **Editora**: Anuman Interactive | **Lançamento**: Dezembro/2016

SHIN MEGAMI TENSEI IV: APOCALYPSE

Rafael Peccioli Moreno

UMA GUERRA QUE JAMAIS ACABOU

A série de J-RPGs focada nas religiões e em mitologias curiosas volta à Tóquio de 2038, lugar onde a treta entre divindades, demônios, samurais e caçadores corre solta e ameaça a segurança da Terra pela milésima vez...

A série Shin Megami Tensei não agrada a todos. Pra começar, o sistema de combate do primeiro ao quarto jogo sempre envolveu a captura e evolução de demônios — que aqui é o termo genérico para qualquer criatura sobrenatural, incluindo anjos. Só para recapitular, nesta série o Deus judaico-cristão já foi o inimigo final em várias ocasiões, dependendo dos finais que o jogador escolhe, enquanto Lúcifer aparece como invocação possível, além de fazer parte do plano de fundo e divindades de mitologias politeístas se digladiam pela supremacia sobre a raça humana. Definitivamente, é uma trama que não vai agradar a todos.

Dado o alerta, *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse* continua onde o quarto título parou. A cidade de Tóquio de 2038 ainda está coberta por um céu de pedra para proteger a humanidade da guerra entre deidades que atinge a Terra, e demônios correm livre pelas ruas causando caos. O protagonista, um jovem caçador de demônios, morre em serviço e, por ironia do destino, acaba forçado a firmar um pacto com um dos seres que jurara matar. Em troca de reviver o garoto, o demônio Dagda (que é a divindade suprema dos celtas) lhe incumbe da missão de destruir outros deuses.

Rapidamente, o protagonista é envolvido em uma luta entre os Monoteístas, que incluem os anjos cristãos em sua eterna batalha contra o Diabo; e os Divine Powers, uma aliança politeísta comandada por Krishna, do Hinduísmo. Seguindo o padrão da série, as decisões do jogador decidem a qual lado você irá se aliar.

VAI LÁ COM SEU TIME

Além de diversos personagens que podem integrar a equipe do protagonista, alguns dos quais veteranos do quarto título e outros inéditos, temos o retorno das negociações com demônios. Com elas, é possível recrutá-los, além de extorquir itens e dinheiro deles. A novidade é que se você falhar na negociação e tentar novamente, a conversa não irá recomeçar do zero como se nada tivesse acontecido, como era até agora na franquia.

Os seres recrutáveis oferecem poderes e magias aos heróis e podem ser evoluídos, fundidos e invocados de diversas formas. Você pode agora escolher um aliado para participar das lutas, além de três demônios, e ações como acertar um inimigo com um ataque crítico ou de um elemento ao qual ele é fraco não só lhe dá mais um turno para bater ainda mais nele, como foi acrescentada uma barra com oito partes que se enche gradualmente a cada turno. Quando ela fica cheia, sua equipe libera suas magias de cura ou de buffs e executa um ataque combinado devastador.

Dentre as novidades, está uma interface melhorada, que mostra o lugar da próxima missão no mapa e alterações em certas magias, além do recorde de mais de 450 criaturas recrutáveis e o fato de que, diferente dos jogos anteriores, os diversos finais não são tão maniqueístas assim, porque a luta não é pelo bem ou mal, mas pela paz ou anarquia.

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

DESTINY: RISE OF IRON

Luiz Silva

PACOTE DE EXPANSÃO DE RESPEITO

Entre os conteúdos inéditos, foram anunciadas novas armaduras, mais armas e um aumento significativo do level máximo alcançável durante a ação. A ideia é tornar o jogo mais prazeroso para jogadores mais dedicados

Já existiam rumores sobre uma nova expansão de *Destiny*, porém a Bungie fez silêncio por tempo demais até que o vazamento de informações forçou o estúdio a revelar todos os detalhes possíveis. *Rise of Iron* é a quarta expansão de *Destiny* e a segunda maior após o sucesso de *The Taken King*. Como é de praxe, a Bungie promete conteúdos matadores para manter a base de jogadores entretida por mais um ano.

Desta vez, o pacote é bastante generoso, contando com uma nova campanha, novas missões, locações no recente PvE (jogador contra o ambiente), mapas inéditos e novos modos de jogos no PvP (jogador contra jogador), além de armas e até mesmo um "espaço social".

A expansão *Rise of Iron* foca em Lord Saladin, organizador e único membro vivo da Bandeira de Ferro, enquanto ele confronta as aterradoras forças dos SIVA, uma arma nanotecnológica antiga que havia sido usada pelos adversários dos Lordes de Ferro. Os novos inimigos são como pragas tecnológica que caíram nas mãos dos Fallen após muitos anos. Para deter a ameaça, os jogadores devem unir-se a Lord Saladin pra entender o passado dos Lordes de Ferro e a maneira com a qual destruíram a nanotecnologia SIVA.

AS NOVIDADES DE VERDADE

Entre os conteúdos inéditos, foram anunciadas novas armaduras, armas e um aumento significativo do level máximo alcançável. A ideia é tornar o jogo mais prazeroso para jogadores mais dedicados. Teremos três novas áreas: The Plaguelands, Felwinter Peak e The Wall. Uma dessas áreas levará o jogadores de volta para primeiro cenário do game original, porém com algumas mudanças radicais no Cosmódromo. Outra área que merece destque é a região de Plaguelands, que é dominada quase totalmente pela neve e por imponentes construções equipadas com armas SIVA. A área é vasta e proporciona combates ferrenhos entre os jogadores e as forças inimigas.

A nova expansão custará cerca de US$ 30 e pela primeira vez os jogadores do PlayStation 3 e Xbox 360 ficarão de fora da jogatina. Além disso, para jogá-la, é necessário ter o game-base e o pacote *O Rei dos Possuídos*. De acordo com a Bungie, a decisão não afeta significativamente sua base de jogadores.

"Quando estamos fazendo um jogo grande como *Destiny*, a maioria dos nossos jogadores estão na geração atual de consoles", disse Christopher Barrett, diretor de jogo em entrevista ao site IGN. "Acho que já passou dos 90% e chegamos em um ponto em que se queremos adicionar coisas novas no jogo e dar suporte ao legado dos consoles: precisamos começar excluir algum conteúdo. E não queremos isso."

A decisão causou certa polêmica, visto que a base de jogadores de *Destiny* é muito grande entre os jogadores de PS3 e X360. Porém, a Bungie defende que a decisão visa tornar o conteúdo melhor e sem cortes na trama e no gameplay.

"Queremos adicionar coisas novas no jogo e dar suporte ao legado dos consoles: precisamos começar excluir algum conteúdo. E não queremos isso"

Christopher Barrett

Plataformas: PS4, XO | **Estúdio**: Bungie | **Editora**: Activision | **Lançamento**: Setembro/2016

CONAN EXILES

Rafael Barbosa

SOBREVIVA, CONSTRUA, MAS DOMINE

O velho bárbaro Conan está chegando de volta em um game de sobrevivência que promete ser desafiador, mas também muito brutal, completamente diferente do game desenvolvido pelos noruegueses da FunCom em 2008

Depois de levar a era Hiboriana para o mundo dos games em *Age of Conan*, a editora FunCom, da Noruega, desenvolveu mais um game baseado no universo de *Conan: O Bárbaro*. Mas a proposta desta vez é muito diferente do MMO lançado em 2008, pois traz um objetivo muito mais simples e brutal: sobreviver.

"O jogo começa no momento do seu exílio, quando você é crucificado e deixado para morrer no deserto. Mas durante uma tempestade de areia, você vê Conan surgindo em meio a tormenta, caminhando até você e salvando-o da morte certa", disse o Joel Bylos, diretor de criação do game, em comunicado à imprensa.

"Agora é sua vez, levante e sobreviva", diz o herói. Agora cabe a você descobrir se o ato do cimério foi um gesto de piedade ou de crueldade, afinal sobreviver no mundo brutal criado pelo escritor Robert E. Howard não é uma tarefa fácil.

"O jogo começa no momento do seu exílio, no deserto. Durante uma tempestade de areia, você vê Conan surgindo em meio a tormenta pra salvá-lo"

Joel Bylos

DEIXADO PARA MORRER

Depois de ser salvo, você é deixado com apenas sua "força de vontade para sobreviver", o que no game significa procurar por comida, caçar criaturas, derrotar seus inimigos e descobrir um jeito de suportar a força dos elementos da natureza, que muitas vezes podem ser tão implacáveis quanto a lâmina de uma espada.

Além de tentar sobreviver, o jogador também terá a oportunidade de construir sua própria comunidade, que começará de modo simples, mas que poderá se tornar uma cidade digna de ser admirada e, claro, cobiçada pelos inimigos.

Os desenvolvedores do título prometem um mundo aberto vasto o suficiente para deixar que o jogador decida onde irá se estabelecer, que tipo de acampamento quer construir e como quer interagir com outros personagens, sejam eles daquele mundo ou com outros gamers, através do modo multiplayer.

Os combates prometem ser brutais no novo game do Conan

Assim como nas histórias de Conan, os combates serão parte fundamental da experiência do game. A FunCom afirmou que irá levar toda a brutalidade dos combates da era Hiboriana para o seu título, para que você sinta cada golpe que atinge seu oponente e veja o estrago causado por sua arma, seja enfrentando os monstros que habitam aquele universo, guerreiros do game ou mesmo outros jogadores.

AGUENTA AÍ, CAMARADA...

Mas, os fãs terão que ter paciência: a versão alfa do jogo só sai em janeiro próximo e só o tempo dirá se finalmente teremos um game à altura de carregar o nome de um dos personagens mais queridos da literatura fantástica. Porém, por tudo que foi apresentado até agora pelos desenvolvedores noruegueses, as possibilidades são realmente muito promissoras.

Plataforma: PC | **Estúdio**: FunCom | **Editora**: FunCom | **Lançamento**: 2017

SONHO DE JEQUI

Demétrio Valente

O GAME DO VALE DO JEQUITINHONHA

Estudantes mineiros se classificam para a final mundial da Imagine Cup 2016: os jovens representarão o Brasil na última etapa da competição de tecnologia no final de julho, nos Estados Unidos, com um game bem surpreendente

Com foco na criançada até 10 anos de idade, o game *Sonho de Jequi* é uma produção mineira que levou cerca de um ano para ser finalizada e tem firmes propósitos educativos. Aqui você vive o personagem Jequi, que mora no Vale do Jequitinhonha (MG) e precisa coletar água, uma vez que a seca está devastando a sua região. Ao final de cada fase, uma tela apresenta a situação real daquela parte do Jequitinhonha que você está jogando e há a opção de se fazer uma doação para ajudar as pessoas que vivem naquela zona árida de Minas. As doações são destinadas à criação de cisternas de água e apoiar a ONG Cáritas Diocesana Araçuaí.

A ideia beneficente é muito legal, sem dúvida, mas o que chama a atenção é a qualidade do produto final, um side-scrolling com profundidade 3D e cenários pintados em aquarela pelos próprios integrantes da equipe de produção, baseados no artesanato real da região. Até a trilha sonora é diferenciada e foi feita pelo músico Rubinho do Vale pro jogo.

A equipe que desenvolveu esse projeto se chama Tower Up e é formada por estudantes da PUC-MG: Alessandra Faria de Castro, Érico Grasso, Ramon Coelho de Souza e Daniel Sanabria. Pois essa galera venceu mais de 1.600 concorrentes na etapa brasileira da Imagine Cup 2016, a "copa do mundo" de tecnologia da Microsoft, que está na 14ª edição. Agora, o grupo compete no final de julho, em Seattle, nos Estados Unidos, com projetos de outros 100 países por um prêmio de US$ 50 mil.

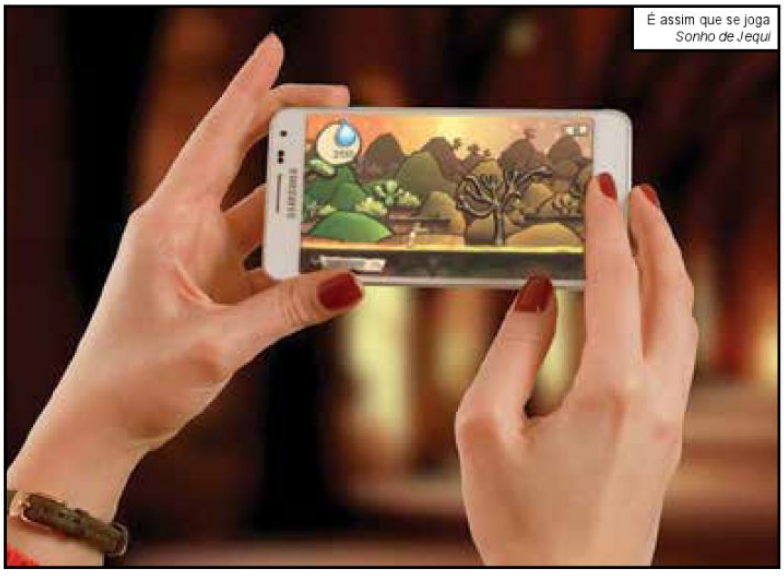
> **"Ele combina natureza com cultura regional em uma bela concepção artística e trilha musical"**
>
> **Richard Chaves**

"Descobrir talentos como este grupo de Minas Gerais é o que faz o sucesso da Imagine Cup há 14 anos, uma competição que reforça o apoio à educação e ao empreendedorismo como um compromisso da Microsoft com o Brasil", afirma Richard Chaves, diretor de inovação e novas tecnologia da Microsoft Brasil. "Além de combinar natureza, com cultura regional em uma bela concepção artística e trilha musical, o jogo ainda permite que os jogadores contribuam com projetos sociais no Vale do Jequitinhonha. Tenho absoluta certeza de que o *Sonho de Jequi* representará muito bem o país na final mundial."

Localizado no Norte de Minas Gerais, o Vale do Jequitinhonha é uma das regiões mais pobres do Brasil. Em 1974, a ONU classificou a região como "O Vale da Miséria" e, mesmo após 42 anos, o IBGE aponta que 47% da população ainda vivem em situação precária. Nesse contexto, é louvável uma iniciativa como essa da Tower Up.

Sonho de Jequi tem o objetivo de dar maior visibilidade à situação da região e incentivar principalmente as crianças a serem mais conscientes e colaborativas, engajando os pais e responsáveis na campanha de doação. Não tem como não aplaudir de pé essa iniciativa!

A hora do prêmio na Imagine Cup 2016



É assim que se joga *Sonho de Jequi*

Fernando Souza Filho

A GAROTA QUE DECIDIU QUE NÃO IRIA SE CALAR

Ela sofreu ataques de preconceito violentos de fãs de e-sports apenas porque era mulher. Quando a coisa começou a ficar de fato perigosa, ela escancarou de vez o problema – e ganhou apoio de todo mundo. Conheça CherryGumms!

Estamos em pleno 2016, com tecnologias de globalização que permitem que você jogue videogame em tempo real com alguém que está na Sibéria. A tal "inclusão digital" permite a qualquer um aproveitar as vantagens da tecnologia para se conectar ao mundo. Qualquer um mesmo. E isso acaba se tornando uma faca de dois gumes: a facilidade de conexão é acompanhada da facilidade do anonimato, fazendo com que gente que parece tranquila e bem educada na vida real se torne um verdadeiro ogro sexista do século 19 quando está online.

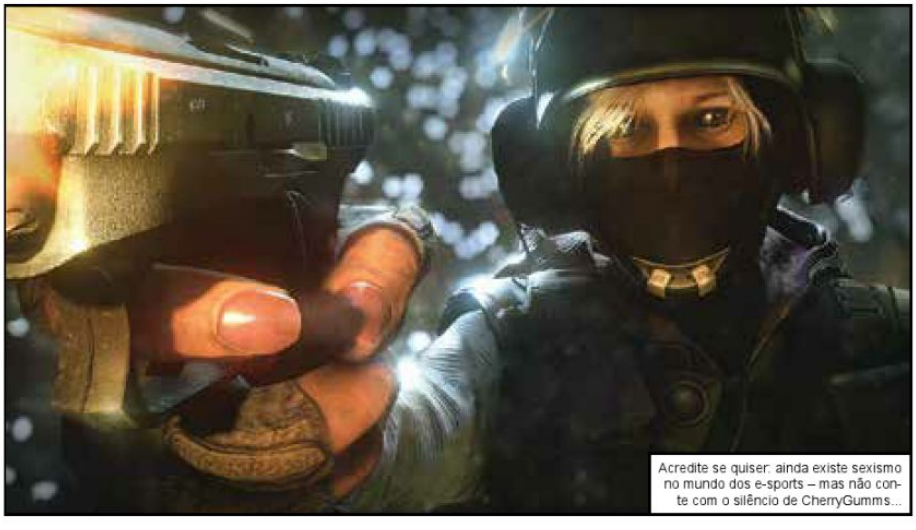
No mundo dos games, esse tipo de atitude patética e infantil acabou virando um problema no mundo dos e-sports, pois as jogadoras sofrem constantes ataques de bobalhões que acham que o mundo dos games é masculino. Não, nós não estamos brincando: ainda tem gente que acha que vive no século 17. A mais recente vítima desses ataques foi Nicolle Merhy, 19 anos, carioca que é capitã da equipe Black Dragons, de *Tom Clancy's Rainbow Six Siege*.

Conhecida como CherryGumms, a líder do Black Dragons chegou a publicar um vídeo em seu canal do YouTube desabafando contra o preconceito e pedindo para que todas as meninas que gostam de jogar e queiram entrar no competitivo não desistam nunca, mesmo com pessoas obstinadas a colocarem-nas para baixo. No vídeo, ela conta um pouco sobre sua história no mundo dos games e como começou a jogar ainda pequena, logo se apaixonando por FPS (jogo de tiro em primeira pessoa) e, depois, *Quake III* – dando uma grande lição em quem achava que a moça está aí apenas por "modinha". Além disso, contou também sua história com *Rainbow Six Siege*. O vídeo chegou até a ser comentado no programa de e-sports da rede de TV ESPN.

A gente tem até vergonha de em pleno 2016 ainda ter que falar desse tipo de preconceito, mas procuramos CherryGumms para conversar um pouco mais sobre o assunto e sobre sua trajetória no mundo dos e-sports.

EGW – Seu vídeo de desabafo saiu até na ESPN. Conte-nos sobre a situação que você passou com esses episódios de preconceito?

Nicolle Merhy – Eu jogo desde que tinha 7 anos de idade. Meu pai, em meados de 2003, me ensinou a jogar *Quake III: Are-*



Acredite se quiser: ainda existe sexismo no mundo dos e-sports – mas não conte com o silêncio de CherryGumms...

Esta é a equipe Black Dragons

na, e desde pequena sempre fui apaixonada pelo mundo dos games, principalmente FPS. Agora em 2016, entrei de fato para o modo competitivo de *Rainbow Six Siege* e comecei a ter grandes resultados, um deles quando meu time, Black Dragons, ganhou da temida equipe Pain Gaming. Com isso, algumas rixas entre os times surgiram e, por ser um "team" grande, seus fãs "simpatizaram" com a causa e começaram a implicar comigo nas lives de transmissões dos jogos, assim como em meu canal. No início, eu achei normal, pois um fã defendendo o seu time é muito comum de acontecer. Todavia, com o passar do tempo e do campeonato, essas ofensas deixaram de ser pequenas agressões e viraram uma bola de neve. Em toda live, em todo campeonato, em toda postagem tinha alguém que me ofendia — e essas ofensas eram sempre por eu ser mulher. Com isso, fui obrigada a me desabafar para um parceiro da equipe adversária, líder da própria equipe Pain Gaming, o Zigueira [Léo Duarte]. Ele me apoiou e me ajudou fazendo um vídeo em seu canal pedindo respeito aos adversários. Acredito que, com o apoio dele, eu me senti disposta e com vontade de fazer não só um vídeo de resposta, agradecendo a sua atitude, mas um desabafo.

Você ficou visivelmente emocionada nesse vídeo.

Eu comecei agradecendo o apoio e não parei de falar o que sempre esteve preso na garganta. Em alguns momentos dos vídeos eu não segurei o choro, pois sempre foi algo que me prendia e eu não suportava mais ficar presa. Em toda a minha vida de gamer sempre tinha alguém ou alguma coisa que me botava para baixo somente pelo fato de ser mulher e, fazendo esse vídeo, eu me libertei. De certa forma, eu finalmente consegui me desprender desses pensamentos e ofensas e mostrar quem realmente eu sou, o que posso conquistar — e irei conquistar, pode ter certeza!

Que tipo de gente você acredita estar por trás das mensagens de ódio? Crianças mimadas? Gente complexada? Gente que não sabe lidar com o sexo feminino?

O mundo dos jogos é reflexo direto da sociedade em que vivemos, justamente por ser feito de pessoas, com seus pensamentos e opiniões. Temos que aceitar que vivemos em uma sociedade conservadora, principalmente quando o assunto é a mulher, seja ela na vida real em si, seja ela no mundo dos jogos. As pessoas que estão por trás dessas mensagens eu tenho certeza que são pessoas que, na vida além das telas, acreditam nesses valores de ódio. É um assunto muito mais complexo que somente ter as mulheres nos jogos — e sim as mulheres na sociedade. É um círculo vicioso: as pessoas que propagam essas mensagens de ódio em sua rotina irão também propagar nos jogos.

Você acha que esse tipo de gente atrapalha o crescimento da participação de mulheres nos jogos online, seja pro-players, seja aquelas que jogam apenas por diversão mesmo?

Sim, tenho certeza que desmotiva e posso falar isso por experiência própria, pois eu pensei em desistir. Pensei em deixar meu sonho de lado por medo, por insegurança, por saber que não iriam me dar valor somente pelo meu sexo. E será que eu sou a única a ficar desmotivada, triste? Assim como eu, existem várias meninas que se escondem em nomes masculinos por medo de serem assediadas, ofendidas. Existem inúmeras meninas que ficam tristes e se sentem incapazes, pois as pessoas as fazem acreditar que são.

Você começou na Era *Quake*, na geração pioneira do FPS. O que te atraiu tão fortemente para o gênero FPS, que você domina com maestria até hoje?

Meu primeiro jogo foi *Quake III: Arena*, meu pai me colocou no colo dele e me ensinou a jogar, me ensinou a amar jogar. Desde então, nunca mais parei. Eu jogava todos os dias, independente do gênero,

mas sempre senti uma ligação bem forte com os FPS. Acredito que o motivo principal de ser tão apaixonada por jogo de tiro em primeira pessoa foi eu ter me apaixonado pelo *Quake*, que é um FPS, motivo o qual me fez comprar, em 2015, meu primeiro e atual computador exclusivo para jogar. *Quake* tinha acabado de lançar uma nova versão, o *Quakelive*, e meu pai logo me avisou e eu não podia deixar de jogá-lo. Joguei tanto que entrei na lista dos melhores jogadores brasileiros. Mas, antes disso, eu sempre joguei em console todos os FPS que lançavam, sempre buscando ficar em primeiro lugar.

Como foi a formação da equipe Black Dragons?

O Black Dragons teve sua origem em 1996 no jogo *Quake I*, como um clã de amigos chamado Warriors of Darkness. Em 1997, com o lançamento do *Quake II*, o time passou oficialmente a se chamar Black Dragons. Como a equipe foi criada no mundo dos Fast FPS, nunca teve muito teor competitivo, pois esses jogos, como o *Quake*, não tinham competições no Brasil. E foi através do *Quakelive* que eu fui chamada para entrar de fato na equipe e me tornar uma das líderes. Em 2016, pelo jogo ter perdido muita comunidade, decidimos migrar e escolhemos o *Rainbow Six Siege* como um título que pudesse unir os amigos. Inicialmente, não tínhamos o intuito de competir, mas como tivemos grandes resultados, decidimos, enfim, fazer o time crescer e nos profissionalizarmos.

"No início, eu achei normal, pois um fã defendendo o seu time é comum. Mas as ofensas deixaram de ser pequenas agressões e viraram uma bola de neve"

Nicolle "CherryGumms" Merhy

Quais os planos futuros para a equipe de *Rainbow Six Siege*?

Estamos contratando novos jogadores e treinando muito com o intuito de ser a melhor equipe de *Rainbow Six Siege*, mas sabemos que o caminho é longo e temos vários obstáculos pela frente. Nós também temos equipes nos representando nos campeonatos de PS4 e de Xbox One. Nossos planos não são somente de conseguir grande nome no *Rainbow Six*, mas também em vários outros games — e nós já estamos com times formados nos principais jogo do cenário, como *CS:GO* [*Counter-Strike: Global Offensive*].

Você tem planos de viver exclusivamente como pro-player no futuro?

Desde pequena sempre tive paixão de competir, de ficar em primeiro em tudo que eu pudesse. Esse pequeno desejo se tornou uma grande meta na minha vida, principalmente agora que estou me profissionalizando e entrando no cenário dos jogos com toda força. Mas não sei se quero viver exclusivamente de pro-player, pois a vida sempre nos impõe diferentes desafios e conquistas com o passar do tempo. Mas se tem algo que eu posso dizer com convicção é que irei ajudar sempre que estiver ao meu alcance todos a terem a oportunidade de viver como pro-player. Esse sim é o meu plano de vida.

Com sua experiência no gênero, que dica de ouro você daria para quem está começando — especialmente se for garota?

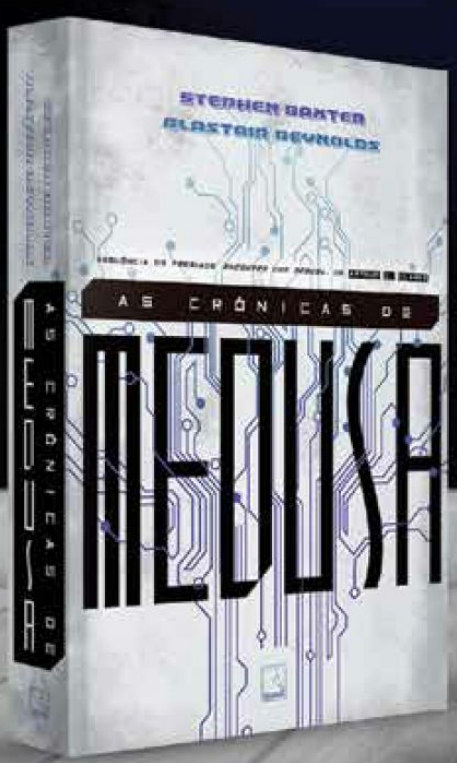
O maior conselho que poderei dar, ainda mais por eu ter vivenciado na pele essa situação de preconceito, é que sempre vão existir pessoas que nos colocarão para baixo, ainda mais se você for do sexo feminino. Sempre vai ter um preconceito. O meu pedido a todos, não importa gênero, é que nós tenhamos a força de quebrar esse preconceito, porque assim como eu sofri, muitas vão sofrer e pensar que meninas podem desistir me dá mais forças ainda de correr atrás não só dos meus sonhos, mas ajudar vocês, meninas, a conquistarem os seus. E, podem ter certeza: em qualquer jogo, vocês já terão uma amiga, vocês terão a mim. Não desistam jamais. O caminho pode ser longo, mas é muito satisfatório.

FICÇÃO, AÇÃO E AVENTURA PARA TODOS OS TIPOS DE GAMERS

As crônicas de Medusa

Problemas na vila Zumbi (Vol. 1 O mistério de Herobrine)

Brilhantes (Vol. 1) e Um mundo melhor (Vol. 2 Brilhantes)



GRUPO EDITORIAL RECORD

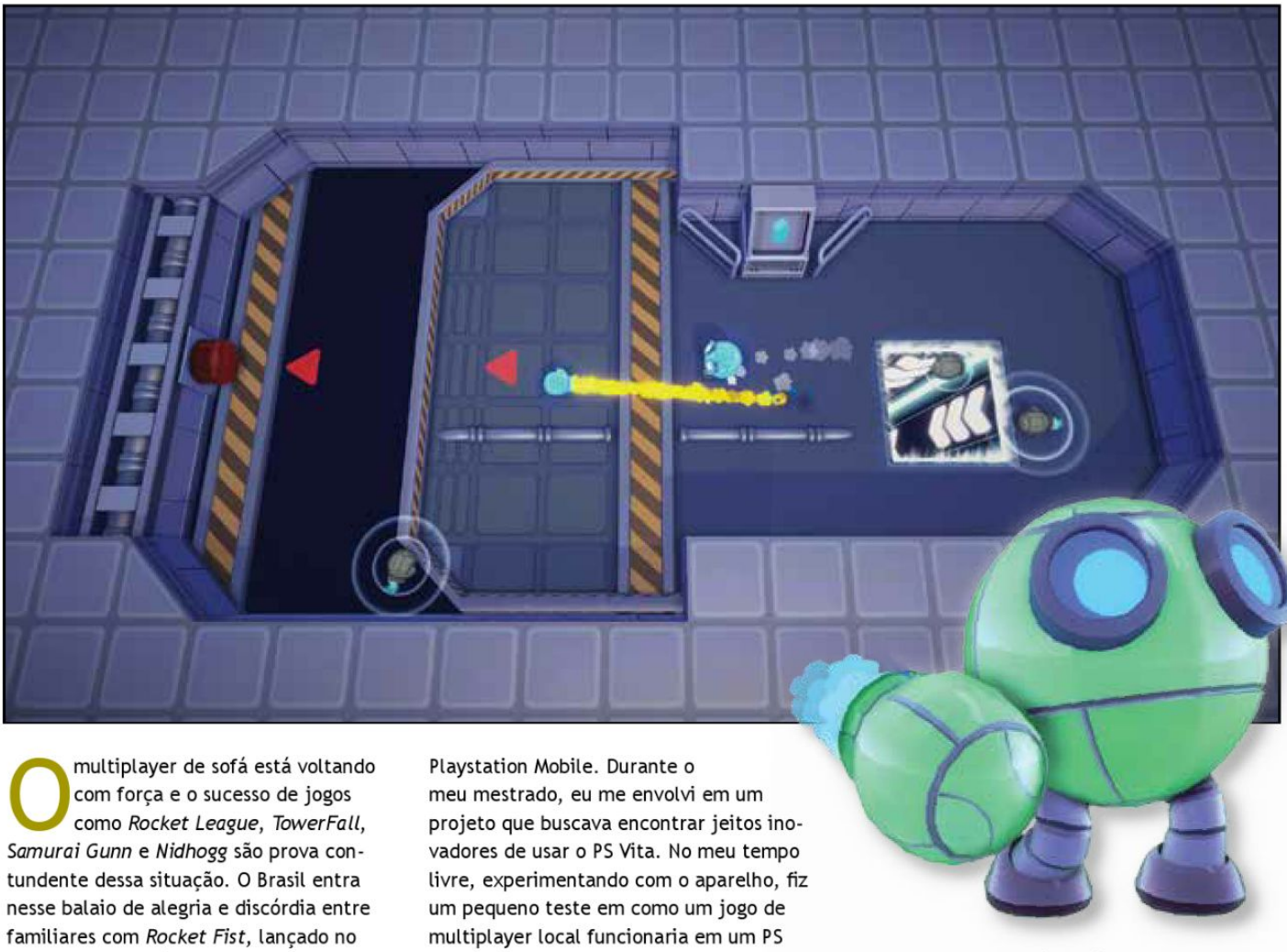
/GRUPOEDITORIALRECORDOFICIAL @EDITORA RECORD @GRUPOEDITORIALRECORD WWW.RECORD.COM.BR

ROCKET FIST

Makson Lima

A FORÇA DO MULTIPLAYER DE SOFÁ

Esse é um game bem distinto por ter 3D com um visual diferenciado, trazendo uma perspectiva diferente: a visão de cima sem ter plataformas para pular e sem gravidade agindo sobre as armas torna as coisas bem mais intuitivas



O multiplayer de sofá está voltando com força e o sucesso de jogos como *Rocket League*, *TowerFall*, *Samurai Gunn* e *Nidhogg* são prova contundente dessa situação. O Brasil entra nesse balaio de alegria e discórdia entre familiares com *Rocket Fist*, lançado no começo de maio último no Steam. Para entender mais sobre as origens do projeto e como todo processo se desenrolou, a **EGW** conversou com Daniel Silveira e Thiago Adamo, os criadores do jogo.

EGW – *Rocket Fist* nasceu especificamente como um jogo de PS Vita? Como foi esse processo?
Daniel Silveira – A Sony possuia um jeito bem fácil de deixar desenvolvedores trabalharem com o PS Vita que se chamava Playstation Mobile. Durante o meu mestrado, eu me envolvi em um projeto que buscava encontrar jeitos inovadores de usar o PS Vita. No meu tempo livre, experimentando com o aparelho, fiz um pequeno teste em como um jogo de multiplayer local funcionaria em um PS Vita com um jogador segurando cada lado do aparelho. Enquanto testava o jogo com amigos e colegas de classe, percebi que o projeto tinha algo de especial. Decidi tornar esse pequeno protótipo em um projeto de longo prazo.

O multiplayer local tem feito um retorno triunfal nesses últimos anos, como em *Samurai Gunn, Nidhogg, TowerFall* e *Rocket League. Rocket Fist* pretende entrar no panteão de pesos-pesados?
Daniel – *Rocket Fist* é um ótimo jogo para reunir a galera, principalmente no sofá. Fizemos o nosso melhor, acho que só o tempo dirá se seremos dignos de entrar nesse panteão.
Thiago Adamo – Não temos pretensão de ser melhores ou de chegar no mesmo nível de nenhum desses jogos, só gostamos da experiência e realmente foi divertido o processo, porém não nos cobramos nem nos comparamos com eles.

Ainda levando em consideração essa gama enorme de jogos mais recentes voltados para o multiplayer, o que você considera mais revelante em *Rocket Fist*? O que ele faz melhor?
Daniel – *Rocket Fist* é bem diferente por ser um jogo 3D com um visual bem diferenciado, trazendo uma outra perspectiva.

"O momento da cena indie brasileira é muito bom – *Chroma Squad, Artiana, Odallus* e *Toren* estão dando uma visibilidade maior fora e até dentro do Brasil"
Thiago Adamo

Pular sem gravidade deixa a ação mais intuitiva em *Rocket Fist*

"Criei uns 25 jogos antes do *Rocket Fist* por que amo fazer isso. Independente do que acontecer, não imagino que eu pararia de fazer jogos"

Daniel Silveira

Ouvi de algumas pessoas que testaram o jogo que a visão de cima sem ter plataformas para pular e sem gravidade agindo sobre as armas tornava as coisas muito mais intuitivas.

Quais foram suas maiores inspirações, tanto em videogames quanto em outras mídias, para criar *Rocket Fist*?

Daniel – Teve bastante inspiração de *Towerfall*, eu gostei muito da ideia de limitar o número de munição. Um dos meus gêneros preferidos para desenvolver é o top-down shooter, então fiz esse teste de top-down shooter com munição limitada, que rebate bastante pelas paredes. Acabei limitando a munição para uma única bala por vez e vi que ficou bem divertido, pois as pessoas tinham que pensar bem antes de usá-la, senão ficariam vulneráveis.

Thiago – A trilha do modo singleplayer foi inspirada nos anos 1980, drum machines típicas da época e inspirações em chiptunes. Já no multiplayer, a ideia foi criar um jukebox de várias influências minhas.

Falando em modos de jogo, há missões e desafios, mas é possível também jogar sozinho?

Daniel – Sim, é possível jogar sozinho contra bots no multiplayer. Há também toda uma campanha singleplayer com cinco setores e diferentes bosses e inimigos. O jogo também conta com 30 conquistas para os jogadores que buscam desafio.

Você tem levado o jogo a eventos? Como é a recepção do público?

Daniel – Sim, levamos o jogo a diversos eventos, como Power of Play [em Seattle], Heartbits [Virada Cultural de São Paulo], Full Indie [encontro mensal de desenvolvedores em Vancouver, Canadá], Seattle Indie Expo [Seattle], GDC 2016 [San Francisco] e recentemente ao Gamepolitan [Salvador, Bahia]. Já realizamos diversas mudanças no jogo baseadas em feedback das pessoas jogando em eventos ou mesmo os que vemos jogando em vídeos na internet.

TRILHA PARA GAMES

Thiago, você é atuante na cena de trilha para games, ministrando diversas palestras, cursos e fazendo produções. Como você foi parar nesse projeto?

Thiago – Conheci o Daniel em 2014através de uma Game Jam que participei com o Marcos Venturelli [*Chroma Squad*, *Relic Hunters*, *DungeonLand*] e começamos a fazer diversos projetos de forma independente, como *Go Home You're Drunk*. Lançamos juntos um jogo para mobile chamado *Candy Chomper* e depois disso começamos a conversar sobre o próximo projeto, que acabou sendo *Rocket Fist*.

Como vocês vêem a cena de desenvolvimento brasileira de jogos hoje em dia?

Thiago – O momento é muito bom, *Chroma Squad*, *Artiana*, *Odallus e Toren* estão dando uma visibilidade maior pros nossos jogos fora e dentro do Brasil também.

Daniel – Falta tempo pra eu jogar. O último que joguei mesmo de me "afundar" foi *Chroma Squad*, que é fantástico. Mas, de um modo geral, acho que tem bastante coisa bacana sendo feita.

Vocês pretendem seguir criando jogos? Já tem algo novo na manga?

Thiago – Nossa principal dificuldade é conciliar o tempo de outros projeto, pois eu tenho um estúdio de produção de trilhas pra games e o Daniel tem o mestrado dele. Claro que vamos continuar fazendo jogos, eu faço em média 10 trilhas de games por ano e espero fazer mais.

Daniel – Criei uns 25 jogos antes do *Rocket Fist* porque amo fazer isso. Independente do que acontecer, não imagino que eu pararia de fazer jogos.

O que vocês diriam para algum estudante que deseja ingressar nessa área de desenvolvimento de jogos?

Daniel – Estude e faça jogos pequenos do começo até o fim, não tente iniciar um projeto gigante logo de cara. Mais vale um jogo muito pequeno e bem polido do que um bem grande que não funciona. Tem que praticar muito!

Thiago – Estude, conheça o processo de desenvolvimento, o profissional diferenciado de áudio pra games não domina apenas a produção, composição e captação de áudio, ele precisa dialogar com os desenvolvedores e oferecer algo além de apenas música e efeitos. É preciso soluções para o áudio se integrar e acrescentar imersão e diversão na experiência do jogo.

Plataformas: PC, PS4, PSV, XO | **Estúdio**: Daniel SND | **Editora**: Amnia Interactive | **Lançamento**: Maio/2016

BATMAN: THE TELLTALE SERIES

Fernando Souza Filho

OUTRA VOLTA DO HOMEM-MORCEGO

A Telltale investe pesado em seu mais novo título episódico e monta produção com um time de primeiríssima linha de dubladores hollywoodianos de games: agora a coisa vai esquentar de vez lá pelos lados da velha Gotham City

Sem dúvida alguma a Telltale descobriu um filão de mercado com os jogos episódicos e investiu tão pesado nisso que hoje a empresa é quase um sinônimo do gênero. Os sucessos de *Game of Thrones*, *Walking Dead*, *Minecraft*, *Borderlands*, *Law & Order*, *Jurassic Park*, *CSI* e do sensacional *The Wolf Among Us* realmente deram uma nova cara ao gênero dos games episódicos. Mas agora é a vez do Morcegão, meu camarada, e quando ele entra na história a coisa fica séria.

Como a imensa maioria dos jogos do gênero, *Batman: The Telltale Series* conta sua história em episódios que são lançados com determinada periodicidade. Você opta por adquirir cada jogo individualmente ou por pagar pela Season Pass (temporada), recebendo assim cada episódio tão logo ele seja lançado. No caso dos consoles, a Telltale também disponibilizará uma versão em caixinha do jogo, com todos os episódios de cada temporada (são cinco em cada) incluídos.

CONEXÃO COM OS QUADRINHOS

A ação em si é um point'n click clássico em que cada decisão sua afeta diretamente os rumos que a história vai tomar. Tanto o enredo quanto a parte gráfica são baseadas na versão em quadrinhos do Batman criada por Bill Finger e Bob Kane. "Mas é uma nova interpretação do universo de Batman, ela é ambientada nos dias atuais e não tem nenhuma conexão com games, filmes ou mesmo histórias em quadrinhos já existentes do personagem", informou a Telltale, em comunicado durante a E3 deste ano.

Aqui você controla tanto o herói quanto sua versão "civil", o Bruce Wayne. A narrativa é bem similar ao que a Telltale já fez em outros de seus títulos episódicos, sendo que aqui você terá diversas situações das quais você pode sair tanto como Bruce Wayne quanto como Batman. De acordo com os desenvolvedores, a ação segue uma linha de evolução semelhante ao que vimos em *The Wolf Among Us* e em *The Walking Dead*.

"Nós trabalhamos muito duro na Telltale para criar essa versão completamente nova da icônica história do Batman. Você vai jogar tanto com Batman quanto com Bruce para decidir com cuidado cada passo da trama, que é muito rica em crime e corrupção que estão espalhados pelos quatro cantos de Gotham", disse Kevin Bruner, co-fundado da Telltale. "A vida

"A vida complexa e complicada de Bruce Wayne, além de seu lado psicológico fragmentado, se encaixam bem na proposta de games episódicos da Telltale"

Kevin Bruner

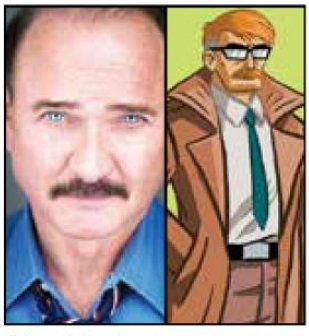
QUEM É QUE FARÁ CADA PERSONAGEM NESTA ENCARNAÇÃO DO BATMAN

Ator: Troy Baker
Personagem: Bruce Wayne
Outras atuações: *Batman: Arkham Knight, Batman: Arkham Origins, Batman: Arkham City, Uncharted 4, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, Mortal Kombat X, Far Cry 4, Bioshock Infinite, Call of Duty* (diversos títulos).

Ator: Travis Willingham
Personagem: Harvey Dent
Outras atuações: *Batman: Arkham Knight, Batman 3: Beyond Gotham, StarCraft II: Legacy of the Void, Final Fantasy* (diversos títulos), *Spider-Man Unlimited, Infamous: Second Son, Diablo III, Street Fighter x Tekken, Battlefield 3.*

Ator: Enn Reitel
Personagem: Alfred
Outras atuações: *Metal Gear Solid IV: Guns of the Patriots, The Elder Scrolls V: Skyrim, Star Wars: The Old Republic, The Lord of the Rings: Aragorn's Quest, Kingdoms of Amalur: Reckoning, Dishonored, Elder Scrolls Online.*

Atriz: Erin Yvette
Personagem: Vicki Vale
Outras atuações: *The Wolf Among Us, The Walking Dead, Firewatch, Tales from the Borderland, Minecraft: Story Mode, Game of Thrones: A Telltale Series.*



Ator: Murphy Guyer
Personagem: Com. Gordon
Outras atuações: *Red Dead Redemption* e na série de TV *House of Cards*. No cinema, fez *O Advogado do Diabo, O Chacal, Arthur o Milionário Sedutor, Mercy Man.*

Ator: Richard McGonagle
Personagem: C. Falcone
Outras atuações: *Uncharted* (ele foi Victor Sullivan em todos os jogos da franquia), *Prototype, X-Men Legends II: Rise of Apocalypse, Just Cause, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Disney Infinity 3.0, Dragon Age: Origins.*

Atriz: Laura Bailey
Personagem: Selina Kyle
Outras atuações: *Batman: Arkham Knight, Uncharted 4, Gears of War 4, Street Fighter V, Halo 5, The Order 1886, Game of Thrones, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain, World of Warcraft, Bioshock Infinite, Mario & Sonic at the Rio 2016.*

complexa e complicada de Bruce Wayne, além de seu lado psicológico fragmentado, se encaixam perfeitamente na proposta de games episódicos da Telltale."

Para reforçar esse impacto, o visual do jogo também é diferente, pois apresenta uma renderização gráfica inspirada na obra de quadrinhistas como Jim Lee, Greg Capullo e Neal Adams. Até o engine da Telltale recebeu um upgrade especial para poder lidar bem com essa proposta gráfica do projeto.

Outra curiosidade é que a Telltale sempre fez questão de trabalhar com pessoas intimamente ligadas às propriedades intelectuais com as quais trabalhou, como a consultoria de Bill Willingham (autor da série *Fables*) na produção de *The Wolf Among Us*. Isso não será diferente na série *Batman*, ainda que até o fechamento desta edição essa consultoria ainda não tenha sido oficialmente confirmada.

BRUCE WAYNE É A ATRAÇÃO

E como a desenvolvedora californiana sempre fez questão de contar e criar suas próprias histórias, esqueça adaptações sobre arcos famosos como *O Longo Dia das Bruxas* ou *O Cavaleiro das Trevas* — embora não seria de se estranhar que o game trouxesse uma série de referências às grandes histórias ou personagens da cronologia do Batman. O jogo traz Bruce Wayne aos holofotes, explorando o lado psicológico de um homem que optou por uma vida dupla, cada uma trazendo um enorme peso e responsabilidade sobre a outra. Por isso, espere trocar a capa por um belo terno em alguns momentos da campanha.

Como somos fãs de Batman e como sabemos que a Telltale não faz projetos meia-boca com grandes franquias, não podemos esperar pouca coisa do que vai sair dessa história. A expectativa é enorme e a ansiedade é maior ainda.

Plataformas: Mobiles, PC, PS4, XO | **Estúdio**: Telltale | **Editora**: Telltale | **Lançamento**: Agosto/2016

NARUTO ONLINE

Lucas Moura

MMO QUE FÃ NENHUM VAI DISPENSAR

Funciona como um MMORPG tradicional: você cria um personagem a partir de cinco classes principais — cada uma com o poder de controlar um elemento. A partir daí, tem tudo aquilo que qualquer fã de Naruto jamais dispensa...

Por muitos anos, fãs brasileiros do carismático Naruto Uzumaki ficaram limitados apenas aos lançamentos da versão de consoles dos games do mangá criado Masashi Kishimoto, com apenas os mais recentes títulos de luta da série *Ultimate Ninja Storm* disponíveis no PC. Agora, a Oasis Games traz para o país o MMORPG *Naruto Online*. Demos uma olhada para contar os detalhes para você.

Ao contrário da franquia *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*, você não acompanha parte da saga do protagonista e seus amigos. Na realidade, cria um personagem — imaginado pelo próprio Masashi Kishimoto — que teoricamente vai à mesma escola ninja de Naruto e pode até tê-lo como companheiro de batalha. As batalhas são tão intensas quanto, mas não necessariamente é uma história do Naruto, mas sim sobre você e como você se interliga ao universo dele.

Em grande parte, funciona como um MMORPG tradicional: você cria um personagem a partir de cinco classes principais — cada uma com o poder de controlar um elemento —, passa por um treinamento e é guiado por uma série de quests. Nada fora do comum nos primeiros minutos até o momento da primeira batalha, onde as coisas começam a ficar divertidas.

FORMANDO A SUA EQUIPE

O jogo não é repleto de efeitos visuais de ponta como nos jogos de ação para consoles, mas possui versatilidade o suficiente para deixar você entretido por horas. Cada jogador deve formar uma equipe com os principais personagens da franquia, seus coadjuvantes ou até os menos famosos do universo Naruto. Você começa com Naruto e Sasuke como os seus principais companheiros, evolui e ganha novos parceiros conforme o progresso na história.

Cada um deles usa alimentos especiais — podendo ser comprados com dinheiro real, recompensas de login ou após completar as missões — para subir de nível. Combos são praticamente o arroz e feijão de *Naruto Online* e aprender a usá-los com total controle foi o que tornou cada batalha mais interessante. Não é difícil de entender: um golpe se liga a outro, um sistema de turnos define a ordem de cada lutador e sua energia é recuperada no final de cada turno.

Não pense que por falarmos em turnos significa algo cansativo. É possível, por exemplo, usar a Liberação de Chama em conjunto com uma série de golpes dos Clones da Sombra para causar o máximo de dano em um inimigo. Com o passar do jogo e a evolução do personagem, Jutsus mais poderosos são liberados e o sistema começa a ficar ainda mais interessante. Sabemos que pode parecer muita informação de início, mas *Naruto Online* dá uma ótima base para quem nunca se aventurou antes em um MMO.

Além da boa tradução para o português, o tutorial é sucinto o suficiente para não só te dar uma noção das principais mecânicas como para colocar você na ação logo de cara. Em 5 minutos você já está de frente com o seu primeiro oponente e já com uma certa noção de como as coisas funcionam.

Na parte de design, não é o MMO mais avançado no mercado, mas ganha no carisma, na forma que captura a ambientação de Naruto e na facilidade de uso. E o desenvolvimento teve ajuda da mesma equipe que trabalhou no anime — algo visto de cara quando se passeia os primeiros minutos pela Aldeia da Folha.

E não é apenas a Aldeia da Folha que ganha um tratamento especial: cada área do mapa é rica em detalhes que vai fazer os fãs ficarem muitos contentes. Locais

MMO de Naruto veio pra deixar os fãs ainda mais fieis

como a Aldeia de Areia, o Portão do País do Ferro, o País das Ondas, a Costa Verde, A Floresta das árvores mortas, tudo isto já está presente no game. Alguns desses locais ficam limitados de acesso até que um jogador atinja um nível específico. O Portão do País do Ferro, por exemplo, só é liberado ao chegar no nível 80.

Muitas vezes nos pegávamos sem mesmo perceber entre uma tarefa ou outra fazendo o login no servidor, participando de um evento ou apenas realizando algumas lutas. Claro que uma ajuda dos presentes diários dá aquela motivada, mas mesmo assim o ritmo era bem agradável e nunca pedia muito do seu tempo.

E por falar em "pedir tempo", como qualquer MMO, sempre existe aquela fatia de "grind", onde o jogador tem de realizar ações repetidamente — como combater inimigos — para subir de nível. *Naruto Online* tenta reduzir isso com a inclusão de inúmeros eventos e o uso de fases normais e fases Elite, as últimas disponíveis a partir do nível 20. Alguns dos eventos são por tempo limitado e requerem o uso de cupons, outros fazem parte de uma programação semanal ou mensal.

A ESSÊNCIA DO F2P

Por ser free to play, a existência de uma loja online para a compra de itens como as Medalhas Jounin, Chinin e Genin. Boa parte deles dão ou experiência para os personagens de suporte, Ryos (moeda usada para comprar itens in-game), cartas de transformação ou alimentos para avançar o nível, defesa ou ataque dos personagens.

Muitos presumem que a partir do momento que um jogo usa uma loja online, ele automaticamente se torna "pay-to--win", ou seja, aquele que gastar dinheiro vai ter uma grande vantagem. Não é bem o caso de *Naruto Online*: algumas ferramentas de fato irão acelerar o progresso, mas o conteúdo e eventos especiais são tão extensos que não sentimos que ficávamos para trás por não usar.

Dado o baixo requisito de entrada, *Naruto Online* promete ser um jogo ótimo para quem não está bem acostumado com MMOs ou apenas quer algo para passar o tempo, sozinho ou com os amigos. Ficamos impressionados com o polimento já está na fase atual e como consegue ser atrativo para novatos. Se você gosta de Naruto, é hora de dar uma chance ao jogo.

Plataforma: PC | Estúdios: Oasis, CyberConnect 2, Tencent | **Editora**: Bandai Namco | **Lançamento**: Junho/2016 (Brasil)

EDGE OF NOWHERE

Luiz Silva

VIAGEM EM 3D PELO GELO ANTÁRTICO

Estúdio californiano desenvolve game de realidade virtual que mira exclusivamente o Oculus Rift, levando-nos a uma viagem em primeira pessoa à misteriosa e gélida região da Antártica. E o que os aliens têm a ver com isso...?

Desde que largou mão da Sony, o estúdio californiano Insomniac Games se aventurou por diversos gêneros de jogos, abandonando de vez a imagem de uma produtora de títulos juvenis que a tornou famosa na geração 128-bit. *Edge of Nowhere* parece ser o ápice do amadurecimento da empresa, pois não existem bichinhos bonitinhos e nem humor bobo desde o primeiro minuto de game. Em vez disso, há uma atmosfera de horror tão densa que é capaz de gelar a espinha dos jogadores mais corajosos. Para isso, a produtora investiu pesado na imersão e no uso das novíssimas tecnologias de realidade virtual.

A trama gira em torno de Victor Howard, um explorador que está a procura de sua noiva Ava Thorne, desaparecida misteriosamente com sua equipe enquanto realizava uma expedição nas terras gélidas da Antártica. O game se passa na década de 1930 e há uma clara homenagem ao estilo "lovecraftiniano", de modo que muitos dos perigos e sustos são sugestivos e a maior parte dos momentos de tensão são psicológicos — e não jumpscares! Ainda assim, existem aberrações que surgem de tempos em tempos para atrapalhar a vida de Victor. Um dos mistérios a ser resolvido é descobrir de onde vem esses monstros e o que está havendo na Antártica.

Toda a ação é vivenciada em primeira pessoa e o uso do óculos de realidade virtual permite que o jogador entre de cabeça nos lugares mais tenebrosos daquela região gelada. Entre escaladas vertiginosas e entradas em cavernas sinistras, você se depara com construções alienígenas e barulhos aterradores.

A ideia é que nada é o que parece e os perigos podem vir de qualquer lugar, seja com o vento soprando ou com deslizamentos (que podem ser propositais). Algumas das situações, no entanto, são apenas frutos da imaginação de Victor.

CRIATURAS REPULSIVAS

A missão de resgate de Howard inicia quando seu avião colide contra o solo, matando o piloto e deixando o protagonista sozinho em uma terra inóspita. As coisas apenas ficam pior ao se aventurar pelas profundezas de um mundo monstruoso e escuro. Desesperado para encontrar sua noiva, Victor deve enfrentar criaturas perturbadoras, além de ter que se aventurar por penhascos, indo cada vez mais fundo em sua loucura.

As criaturas encontradas são estranhas, com design claramente repulsivos, elas não medem esforços para derrotar e emboscar o jogador, ainda que a inteligência artificial não seja o foco da aventura.

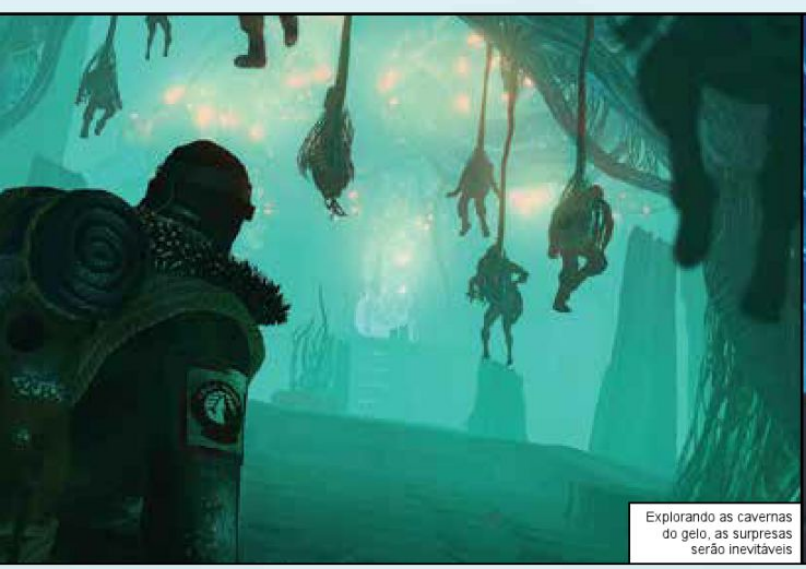
A expedição que Victor procura era liderada por seu mentor, Professor Edwards, que acreditava que a Antártica não apenas continha evidências de formas de vida antiga, como também que elas ainda viviam no continente gelado.

Leitores de H.P Lovecraft irão reconhecer de cara a trama inspirada no aclamado conto *At the Mountains of Madness*, que retrata eventos terríveis vivenciados por uma equipe de exploradores na Antártica até encontrar estruturas fantásticas e criaturas agressivas e o game tem criaturas descritas no livro de Lovecraft.

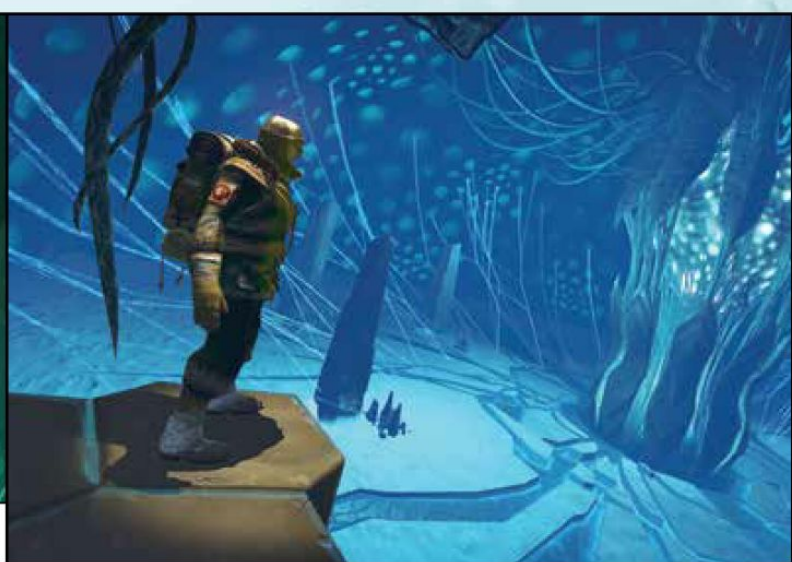
As alucinações e flashbacks vivenciados durante o game são ocasionados pelas dores de cabeça do protagonista após o golpe que sofreu durante a queda do avião. O problema é distinguir o que é real e o que é alucinação.

A Insomniac desenvolveu focando o Oculus Rift, ou seja, os visuais do game foram criados para tomar vantagem da perspectiva em primeira pessoa. As paisagens, escaladas e penhascos dão o toque certo de sobrevivência contra a natureza, enquanto que as cavernas escuras dão o tom medonho. O Rift serve apenas para o controle da câmera, tal como vimos em *Alien Isolation*, a diferença é que pode-se utilizar o acessório para recerregar as armas a fim de ganhar tempo.

Mais do que horror psicológico, *Edge of Nowhere* oferece elementos de aventura, exploração e até stealth. Parece que os produtores juntaram elementos de vários títulos para esta criação. Ainda que produzido de maneira meio preguiçosa e



Explorando as cavernas do gelo, as surpresas serão inevitáveis



sem aquele brilho de suas outras produções como *Ratchet & Clank* ou *Resistence*, o novo jogo possui seus bons momentos. Há cenas em flashbacks e alucinações que transportam o jogador para diferentes localidades como cavernas, depressões e florestas, estas últimas são as mais sinistras de toda a aventura. O objetivo é dar variedade durante a aventura e fazer com que o jogador não se acostume nunca com o ambiente de gélido.

De acordo com a Insomniac, o jogo é bem linear, assim os jogadores não perdem nada da narrativa principal. Uma decisão no mínimo questionável, visto que os ambientes parecem um convite para a exploração aberta. Não há passagens secretas ou grandes segredos paralelos, ou seja, a ideia é somente descobrir o paradeiro da equipe de exploradores desaparecidos. De acordo com os produtores, a decisão é justificada pela missão de resgate de Victor, pois "não há tempo a perder". *Edge of Nowhere* é curto: cerca de cinco horas são o bastante para terminar o jogo. Pense nele como um concorrente de *Amnesia*, porém, com mais elementos de exploração e jogabilidade.

O ponto negativo aqui fica por conta do visual: alguns ambientes são bastante genéricos e pouco convincentes. Para um título feito para a realidade virtual, é uma falha grave, mas a Insomniac tenta reverter a situação com um ambiente de mistério e suspense.

CONTEMPLANDO O SILÊNCIO

Não espere cenas de ação constantes, pois a ideia é que o jogador desfrute muitos minutos de contemplação e silêncio ártico. De tempos em tempos, vemos desmoronamentos que devem ser evitados na boa e velha corrida desenfreada, com obstáculos a serem vencidos. A ideia é manter o jogador atento e quebrar o clima de desolação. Entre essas sequências de correria e contemplação, há momentos feitos para agradar os fãs de stealth e estratégia: certos inimigos são completamente cegos e somente podem localizar o personagem através do barulho. Para passar por eles, basta arremessar pedras para distraí-los e andar de forma bem silenciosa. Lembra de *The Last of Us*, certo?

A impressão que se tem é que em sua primeira empreitada na realidade virtual a Insomniac Games não quis se arriscar demais. *Edge of Nowhere* é um misto de elementos que funcionaram em outros jogos e uma narrativa similar a um dos livros mais icônicos da lenda do terror Lovecraft. Como se não bastasse, ainda que o Oculus Rift seja o foco, é possível jogar o título de maneira convencional, a fim de agregar o máximo de jogadores possível. É interessante notar que apesar de a tecnologia ainda não ter se popularizado, já existem estúdios grandes investindo tempo e trabalho para criar jogos mais elaborados.

Plataforma: PC/Oculus Rift | **Estúdio**: Insomniac | **Editora**: Insomniac | **Lançamento**: Junho/2016

THE WITCHER III: BLOOD AND WINE

Rafael Arbulu

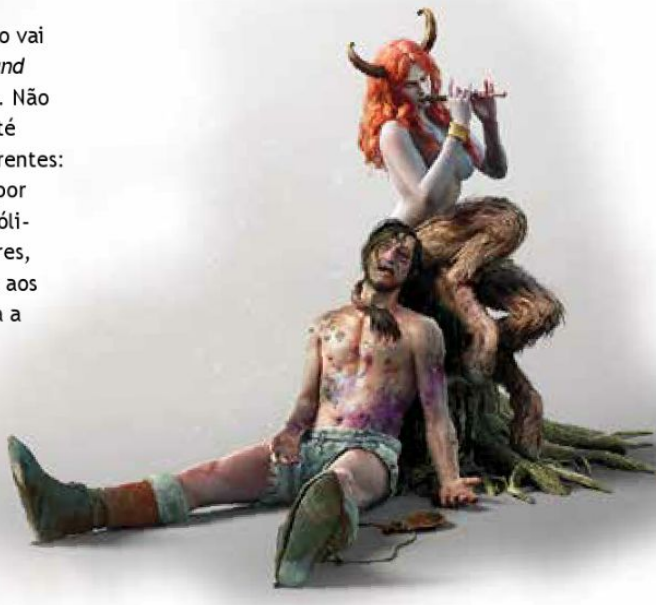
O DLC QUE CALOU TODOS OS DLCs

Sim, é isso mesmo: os pacotes de expansão nunca mais serão os mesmos! Nova aventura de Geralt coloca você em um cenário colorido, idílico e igualmente empolgante. Você nunca mais vai encarar um DLC do mesmo jeito

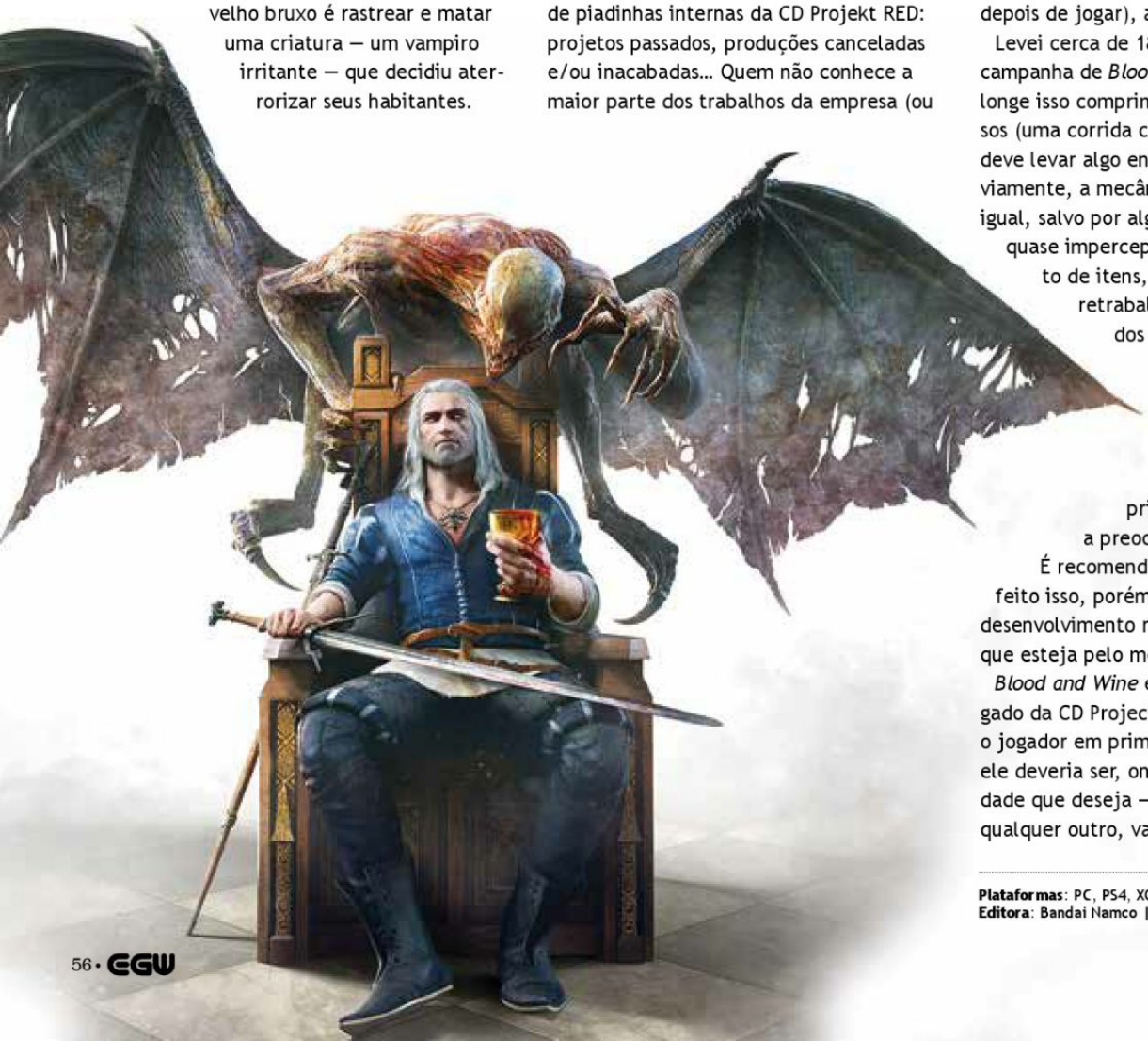
Blood and Wine é a melhor expansão de 2016. Dado o tamanho massivo que *The Witcher III: Wild Hunt* já tem, há que se pensar neste como o último título a precisar de uma expansão — menos ainda, duas! —, mas depois do sucesso da história principal e a continuidade das críticas positivas no primeiro DLC — *Hearts of Stone* (lançado em outubro de 2015) —, *Blood and Wine* é o presente de despedida da história de Geralt DeRivia.

Para começar, *Blood and Wine* é enorme. Facilmente caberia em um jogo só pra ele pela quantidade de recursos e exploração possíveis. Aqui, Geralt se encontra no Ducado de Toussaint, uma região sob comando de Nilfgaard que, milagrosamente, conseguiu se manter fora da guerra amplamente coberta pela narrativa de *Wild Hunt*. Contudo, o local não é ausente de suas mazelas, já que o objetivo do velho bruxo é rastrear e matar uma criatura — um vampiro irritante — que decidiu aterrorizar seus habitantes.

O primeiro detalhe a ser percebido vai saltar aos olhos do jogador: *Blood and Wine* é visualmente impressionante. Não "mais belo que o jogo principal", até mesmo porque ambos são bem diferentes: enquanto *Wild Hunt* o fazia passar por regiões isoladas, soturnas e melancólicas, Toussaint é vívida, cheia de cores, movimento e uma atenção extrema aos mínimos detalhes. A expansão passa a ideia de que este será o local de aposentadoria do protagonista, já que a você é dado um vinhedo — e você terá algum grau de gerenciamento e supervisão de suas produções.



Me uno à crítica internacional ao relatar que a única estranheza vem do humor: não que não seja engraçado, mas boa parte das referências jocosas de *Blood and Wine* vêm de piadinhas internas da CD Projekt RED: projetos passados, produções canceladas e/ou inacabadas... Quem não conhece a maior parte dos trabalhos da empresa (ou dos livros de *The Witcher*, que eu só li depois de jogar), algo se perde.



Levei cerca de 18 horas para terminar a campanha de *Blood and Wine*, mas nem de longe isso comprime todos os seus recursos (uma corrida completa pela expansão deve levar algo entre 25 e 30 horas). Obviamente, a mecânica de jogo se manteve igual, salvo por alguns redesigns menores, quase imperceptíveis, no gerenciamento de itens, equipamentos e um retrabalho no gerenciamento dos itens rápidos.

Ah, e a expansão também dá a oportunidade de jogá-la sem ter completado a história principal, então não há a preocupação com spoilers. É recomendável que você tenha feito isso, porém, já que o estúdio de desenvolvimento recomenda um Geralt que esteja pelo menos no nível 34.

Blood and Wine é um testamento ao legado da CD Project RED de colocar sempre o jogador em primeiro lugar. É o DLC como ele deveria ser, onde você paga pela qualidade que deseja — e este, mais do que qualquer outro, vale o preço.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: CD Projekt RED | **Editora**: Bandai Namco | **Lançamento**: Maio/2016

TECNOLOGIA GAMER

Demétrio Valente

NOVIDADES PARA QUEM AMA JOGAR

FORCE X TC-201

Mirando em cheio o mercado de jogadores online, a Orange Experience (OEX) apresenta esse modelo com teclas semi-mecânicas, layout bem compacto e, seu principal atrativo, as teclas retroiluminadas. As teclas são bem altas para os padrões atuais e elas estão configuradas para o padrão ABNT2, o que é muito adequado para os games nas quais você se comunica com outros jogadores através de chats.

Além do mais, ter um teclado ABNT2 com "Ç" já sai na frente dos teclados que são apenas adaptados, mas mantêm o layout americano. A retoriluminação das teclas em três cores diferentes (vermelho, azul e roxo) são belíssimas e facilitam a vida de quem vira a madrugada jogando com pouca luz no ambiente. Ainda que não tenha molas individualizadas como nos teclados mecânicos profissionais, o TC-201 tem ótimo desempenho com sua película eletrônica e tem um sistema antighost muito eficiente para comandos múltiplos simultâneos.

Fabricante: OEX | **Preço médio**: R$ 160,00

EXTREMOR HS-400

Este é um headset especialmente desenvolvido com foco no público gamer, que é a aposta da OEX. O design do produto é muito bonito, com detalhes em laranja e conchas com o desenho de um dragão que se ilumina também na cor alaranjada. Como fã de produtos bem desenhados, confesso que já fiquei babando no visual do headset, afinal, mesmo ele sendo um pouquinho grande, o ajuste na cabeça é extremamente confortável. O microfone tem uma haste flexível muito adequada para os jogos e ainda acende uma luzinha discreta sempre que está captando o som, o que nos ajuda muito nas ações mais stealth. Vale destacar também que o áudio apresenta um excelente balanceamento automático de graves, médios e agudos, o que funciona bem tanto para jogar quanto para ouvir a parte sonora de filmes. Ele tem ainda um sistema eficiente chamado Smart Vibration, que cria vibraçõse que reforçam os graves, o que é muito interessante para quem gosta desse efeito (confesso que eu particularmente desativei essa opção do headset). De modo geral, trata-se de um excelene produto com um preço bem razoável.

Fabricante: OEX | **Preço médio**: R$ 350,00

DEATHADDER CHROMA OVERWATCH

O sucesso do game *Overwatch* não passou despercebido pela Razer, que lançou o belíssimo mouse DeathAdder Chroma Overwatch. Ele oferece muitas funcionalidades interessantes, como retroiluminação customizável com mais de 16 milhões de variações de cores e 5 botões programáveis com tecnologia Hyperesponse. O design é um show com sua lateral emborrachada e com o ajuste de sensibilidade on-the-fly. O sensor ótico de 10 mil DPI é útil não apenas para quem joga, mas até para quem usa com regularidade programas como Photoshop, pois ele também tem velocidade de 200" por segundo e aceleração com 50G.

Fabricante: Razer | **Preço médio**: R$ 500,00

ALPHA CHAMPION

Para celebrar o 10º aniversário da sua linha Republic of Gamers, a Asus lançou um verdadeiro supersônico para jogar. Este não é um computador barato (veja o preço aí embaixo), mas ele oferece uma performance realmente impressionante. Com placa-mãe Maximus VII Formula, placa de vídeo Poseidon GTX 980 Ti e sistema watercooler Alphacool, que promete diminuição drástica na temperatura. Sentiu o drama? Com 144Hz de taxa de atualização e a tecnologia NVIDIA G-Sync, que sincroniza os quadros gerados pela placa de vídeo aos quadros apresentados pelo monitor, a máquina oferece ainda 16 GB de memória Corsair 2400Mhz, com dois SSD de 120GB e generosos 2TB de HD. É uma verdadeira Ferrari!

Fabricante: Asus | **Preço médio**: R$ 14.000,00

PARA FÃ DE GAMES

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

E DE QUADRINHOS

Minecomics: A Ameaça de Zork é uma produção 100% brasileira. Esta série de 4 edições narra as aventuras de Alice, uma menina comum que foi parar em um mundo em que tudo é quadrado.

HQs, coleções, livros, mangás e outros produtos disponíveis da Tambor Quadrinhos:

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

OVERWATCH

Fellipe Camarossi, Filipe Salles

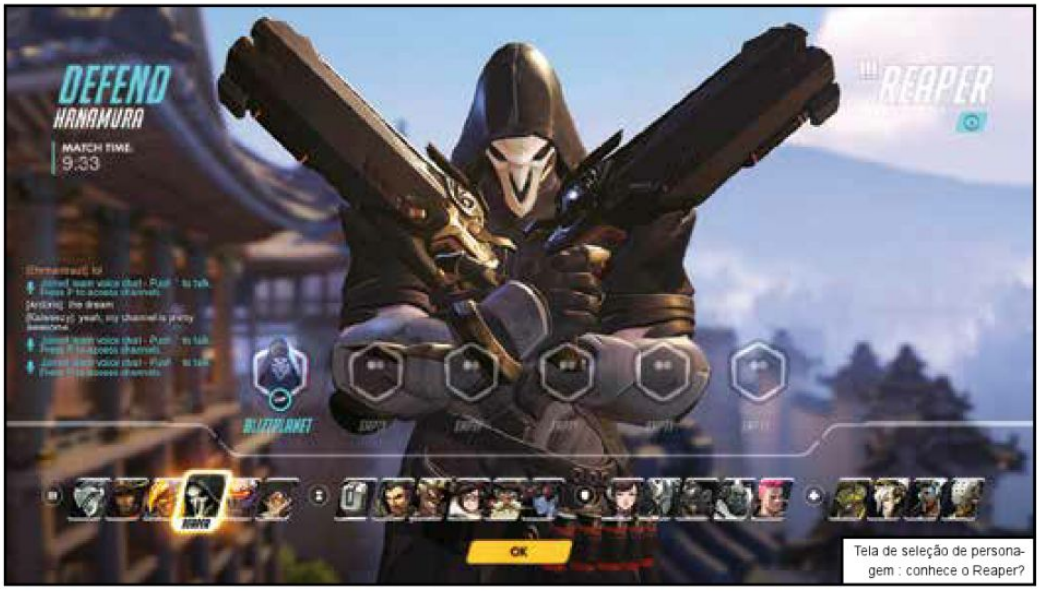
TÁ AQUI A FACE MAIS DIVERTIDA DO FPS

O novo e colorido mundo criado pela Blizzard arrasa em todos os quesitos: entenda como ela conseguiu beber na mesma fonte de Team Fortress 2 para fazer algo completamente diferente no já saturado mundo dos jogos de tiro

Em uma de suas campanhas mais ambiciosas (e agressivas), a Blizzard partiu pra explorar um novo terreno: o do FPS. Indo além da fórmula dos jogos de tiro exclusivamente online e bebendo da fonte de *Team Fortress 2*, a empresa usou sua expertise em criar enredos para fazer a diferença. Usando e abusando de outros meios — quadrinhos e curtas animados, para ser mais específico —, *Overwatch* teve sua Terra futurística demonstrada, além de dar pano de fundo aos personagens. No jogo, apenas o tiroteio desenfreado e os gritos de Ryuu Ga Waga Teki Wo Kurau!

Começando com uma transmissão de Winston, o conhecido gorila cientista da série, somos apresentados ao passado e o presente de *Overwatch*, convocando os personagens a novamente se tornarem heróis. A partir daí, sua carreira multiplayer começa após um curto tutorial, que ensina as habilidades básicas para jogar. Apesar de se dividir em três partes, ambas são bem rápidas, sem deixar nada de lado.

Overwatch demonstra desde o princípio a vontade de fazer o jogador se sentir incluso nas competições, dando dicas valiosas como auxiliando na composição equilibrada dos times, mas, ao mesmo tempo, dando liberdade para que os jogadores escolham quem quiser. Na descrição dos personagens, inclusive, há um nível de dificuldade em estrelas para o manuseio de cada um. O sistema, no entanto, acerta e erra em alguns momentos, então nossa recomendação é que tente todos algumas vezes para ver quais se adequam melhor ao



Tela de seleção de personagem : conhece o Reaper?

A facilidade em sair jogando *Overwatch* é imensa. Mesmo quem torce o nariz para usar controles em FPS vai se adaptar bem rápido

mapa, às necessidades do grupo e qual a melhor situação para usá-lo.

Além do tutorial, a facilidade em sair jogando *Overwatch* é imensa. Mesmo para aqueles que torcem o nariz para usar controles em FPS conseguirão se adaptar com um joystick na mão, caso necessário. Claro que ser um ás não é assim tão fácil e o conceito de "fácil de jogar, difícil de ser tornar mestre" se aplica bem aqui.

NO MORE TEARS

Os personagens e locais de *Overwatch* são de encher os olhos e, mesmo com figuras tão diferentes entre si, nenhuma delas parece ser de fora daquele universo. Praticamente todos os elementos gráficos e artísticos do jogo exibem personalidade própria e é difícil não se encantar com essa "versão otimista do planeta Terra no futuro", como declarou Paul Lackey no evento de lançamento do game, que ocorreu em São Paulo, neste ano.

A parte sonora é o grande destaque de *Overwatch* e elemento crucial no gameplay. A grande maioria das dicas do que fazer durante uma partida não estão na tela, mas nos sons emitidos pelo game. Uma das novidades é o uso da tecnologia Dolby Atmos, específica para headphones, permitindo que o jogador consiga identificar sons que vêm de alturas diferentes, além da posição. Considerando o ritmo acelerado das partidas e diversas habilidades que permitem alterar sua posição no mapa, ficou evidente que esta tecnologia era necessária para o sucesso do game.

A dublagem brasileira não fica nada atrás. Nenhum dos personagens dublados parece de "fora" do game. Como um jogo multicultural — com personagens de todos os cantos do mundo —, é natural que alguns tenham sotaque mais fortes que o outro. No entanto, até mesmo o personagem de sotaque mais forte não fica com aquela impressão de barra forçada — e sem apelar para estereótipos! Personagens mais sérios possuem falas condizentes com sua personalidade, assim como personagens menos pesados contam com falas hilárias, principalmente quando interagem com outros em uma partida.

SHOT IN THE DARK

Overwatch pareceu em princípio ser um tiro no escuro da Blizzard, no entanto, seu sucesso não vêm apenas do nome da produtora por trás ou por ter bom apelo com o público, mas por ter produzido todos os elementos que o compõem com maestria. Complementar o enredo do game em outras mídias foi uma decisão acertada, possibilitando à produtora trabalhar sem limites em sua narrativa, algo que não seria possível se tentassem incluir um modo campanha para um jogador ou coop.

CRAZY TRAIN

Overwatch não é apenas um excelente jogo, mas possui potencial para atrair jogadores curiosos e se manter forte no mercado por alguns anos.

A Blizzard aprendeu que, em um mercado que abunda os "mais do mesmo", a criatividade é o que faz de boas ideias excelentes jogos. Em 2015, *Splatoon* levou o prêmio de Shooter do Ano, provando essa máxima. Já em 2016, a empresa de *World of Warcraft* já pode ir preparando o espaço na prateleira para o troféu.

OS EVENTOS SEMANAIS

Mesmo após o lançamento, a Blizzard continua a explorar a história de *Overwatch*. Até o momento, essa abordagem é toda feita fora do game através dos quadrinhos em seu site e nos curtas animados do YouTube. No entanto, as contendas semanais — partidas com regras especiais a cada semana — podem ser uma excelente ferramenta para dar continuidade ao enredo. Através desses eventos, os jogadores passam a ter também poder sobre os rumos da história.

Multiplayer: é aqui que o bicho pega...

9,5

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

MIRROR'S EDGE CATALYST

Lucas Moura

A AÇÃO AGORA É EM MUNDO ABERTO

Desafios de tempo, movimentação intensa, compartilhamento, mas com uma história desinteressante e um sistema de combate repetitivo: reboot da franquia tenta migrar pro mundo aberto – mas não era bem isso que a gente queria...

Cidades futurísticas, corporação vilã por trás de tudo, união de rebeldes para derrotá-la. É, *Mirror's Edge Catalyst* já começa repleto de clichês. A série não é particularmente um ponto de referência nesse aspecto, mas esse reboot já começa com o pé esquerdo ao apresentar os personagens absurdamente previsíveis. O mesmo vale pro enredo: pouco tempo após sair da cadeia — que só é melhor explicado depois de horas de jogo (e meia dúzia de gravações espalhada pela cidade) a protagonista Faith é então levada para Noah, líder dos Runners, grupo dá a você inúmeras tarefas a serem completadas.

Nossas expectativas já estavam bem baixas em relação à trama, mas pelo menos as missões principais conseguem ser divertidas o suficiente para entreter por umas boas oito a nove horas. Cada uma funciona como uma "micro-história" que se cumpre o seu propósito, apresenta cenas de ação e intensidade, mas falha em desenvolver a narrativa. O problema, como sempre, permanece no que fica entre o jogador e as missões principais.

BOAS OPORTUNIDADES

A mudança de uma campanha linear para um mundo aberto dá (e ao mesmo tempo tira) oportunidades de *Mirror's Edge Catalyst*. A movimentação, um dos pontos fortes do antecessor, continua tão sublime quanto. A partir do momento que você pega o ritmo de escalar paredes, pular grades e deslizar de canos, navegar pela cidade torna-se como um pequeno quebra-cabeça em si. O problema é que *Mirror's Edge Catalyst* não trata a cidade como um elemento da jogabilidade, mas apenas como pano de fundo.

Um dos melhores momentos de *Mirror's Edge* era ter que descobrir o caminho a ser percorrido em questão de segundos. Agora você tem não apenas uma seta, como também um "fantasma" que aponta para onde ir. A cidade perde o seu propósito, você perde o senso de navegação e acaba trilhando o mesmo caminho de sempre.

Pior ainda é ver que a Dice dá mais ferramentas para explorar — como a adição de um gancho que pode ser usado para se pendurar ou pular de um prédio a outro. Quando você o obtém, o ritmo de movimentação pela cidade fica ainda mais frenético, novas ideias podem aparecer e se desabam rapidamente quando vemos o guia nos apontando para onde ir a cada segundo. Esse guia é muito chato.

Para adicionar ainda mais sal à ferida, este fantasma pode ser personalizado de acordo com o interesse do jogador. Como isso é feito? Apenas através de um app que deve ser obtido do seu smartphone. O problema não está no conceito, mas no precedente que isto estabelece: não é a primeira vez e não vai ser a última que uma empresa tenta a sorte nisso e é um conceito que simplesmente não agrada os fãs.

Como não poderia faltar, o mapa está carregado de pontos de interesse, bolinhas e outros colecionáveis. A existência destas mecânicas, como já apontamos em outros textos, não é algo pejorativo a partir do momento que elas se adequam à proposta. Aqui, mais uma vez, parecem estar presentes para absolutamente nada.

Cada distrito, por exemplo, possui uma série de caches de dados que devem ser "roubados" em troca de míseros dez

O jogo fica preso em um limbo onde não consegue fazer jus como uma sequência ou um reboot digno da franquia, mas que também não deve ser esquecido

Sempre que praticar pequenas sabotagens, saiba que a perseguição será implacável

pontos de experiência. Esta, usada para liberar novos movimentos para a protagonista, movimentos que já eram disponíveis sem ter de fazermos nada no antecessor.

Mas nem tudo é de todo mal, sejamos sinceros. Os desafios de tempo continuam tão bons quanto e são uma ótima maneira de poder aproveitar melhor a cidade. Um componente social permite com que os jogadores compartilhem os seus próprios desafios. E talvez essa seja a melhor parte de *Mirror's Edge Catalyst*.

Entre aguentar os personagens que nos faziam revirar os olhos e os colecionáveis, uma meia hora ou uma hora de corrida contra o tempo dava uma aliviada na tensão. Além do que, é uma ótima maneira de aproveitar o que a cidade tem para oferecer.

O combate, tão divisor de águas entre os jogadores, ganha novas nuanças com uma interface que melhor identifica a posição dos inimigos e a possibilidade de ignorá-los em grande parte. Certas missões forçam o jogador a enfrentá-los, o que pode ser frustrante — não por ser necessariamente ruim, mas por não se adequar mais uma vez com o resto da proposta. É basicamente um sistema de "esquive, ataque, esquive, ataque" que pela quinta luta você já estará sem paciência. Bom, ao menos não temos mais Faith tendo de usar armas com uma sequência completamente desnecessária.

IMPACTO VISUAL

A mudança para um mundo aberto também causa grande impacto na fidelidade visual. É raro comentarmos sobre problemas tão grotescos a não ser quando o desempenho realmente prejudica a ação. Mas, na verdade é o contrário. O uso da Frostbite — o mesmo motor gráfico de *Battlefield*, *Dragon Age* e *Battlefront* — resulta em um jogo cuja estética é impactante, mas com texturas tão borradas nos consoles que por um minuto achamos que eram algum bug ou carregamento lento. Chegou em um ponto onde esperamos cinco minutos para ver se um telão que não parecia estar a mais do que 30 ou 40 metros de distância deixasse de ficar borrado. A versão de Xbox One, usada para a review, em muitos momentos parecia como um grande borrão. Por um momento achávamos que era da TV, mas acabou que a versão de PlayStation 4 e PC são definitivamente superiores.

Mirror's Edge Catalyst fica preso em um limbo onde não consegue fazer jus como uma sequência ou um reboot digno da franquia, mas que também não deve ser esquecido. É uma lembrança de que nem todo jogo precisa ser um combate constante e tanto a fluidez da movimentação como uma protagonista inusitada são algo que a indústria carece.

Porém, carrega demais os problemas que a própria indústria coloca para que os jogos façam sucesso: quantidade acima de qualidade, excesso de missões secundárias e "motivações" para explorar o mapa que não necessariamente ressonam bem com o resto do game. É um estranho local para ficar preso e quem tiver coragem suficiente para explorá-lo encontrará algum divertimento em parte do que oferece. Até mesmo se fosse um jogo apenas de parkour e desafios de tempo ele ainda conseguiria ser algo melhor do que este pacote.

Que tenhamos mais jogos como *Mirror's Edge*, mas que não sejam submetidos os aos males que corroem praticamente todo game que tente ser de "alto calibre". Os piores jogos não são aqueles que simplesmente são ruins por completo, mas aqueles que decepcionam de uma maneira inimaginável. Faith não merece ser esquecida — ou ao menos este adeus temporário não deveria ser tão doloroso.

7,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Dice
Editora: EA
Lançamento: Junho/2016

HOMEFRONT: THE REVOLUTION

Lucas Moura

PIORARAM O QUE JÁ ERA BEM RUIM...

Como membro da resistência, o jogador se vê aqui encurralado em uma Filadélfia sobre o domínio de forças norte-coreanas. A ideia é legal, mas a campanha fraca e o desempenho ruim nos consoles pesam demais contra o jogo

No momento em que começamos a jogar *Homefront: The Revolution*, nos encontramos em um ambiente surreal. Não se trata aqui de tentar usar uma estética exagerada ou formas não-convencionais de narrativa, e sim de ver algo que poderia ter dado tão certo e acabou dando tão errado.

A história começa com o jogador no controle do protagonista, que vem a calhar de estar no mesmo grupo que Benjamin Walker, líder da resistência norte-americana contra a invasão norte-coreana. O nome, não contente em tentar fazer referências ao abolicionista norte-americano, tenta trazer algum senso de patriotismo por parte do jogador, que nem mesmo se fossemos dos Estados Unidos teríamos alguma simpatia.

Ela se apresenta da maneira mais deplorável possível, com os 15 minutos iniciais repletos de ação e reviravoltas, apenas para se perder no meio do caminho, problema que é comum aos jogos de "mundo aberto" que tentam ter algum semblante de história que não sirva apenas para jogar mais e mais objetivos no mapa com recompensas medíocres.

A Filadélfia, palco do game, é dividida em três distritos: Zona Vermelha (área de conflito), Zona Amarela (onde estão os civis) e Zona Verde, sendo que esta última é acessível apenas à mais alta hierarquia militar norte-coreana. Esteticamente e mecanicamente a ideia é muito boa, mas o estúdio só conseguiu acertar a parte estética e nem mesmo isso foi bem produzido.

A experiência se dilui perante qualquer outro shooter lançado entre 2010 e 2016. Vá ali, faça algumas missões, ganhe pontos para trocar por equipamentos melhores (depois os personalize), libere zonas de controle e ganhe dominação sobre a região. Essa estrutura por si só não é ruim, afinal, ela é base para inúmeros jogos bons que, apesar de não inovarem em nada, conseguem ser divertidos. O problema está em usar uma base que não se adequa à proposta e não aprimora o que já existe.

EXPERIÊNCIA RUIM

Isso tudo é uma grande decepção, pois se pode ver o trabalho em tentar tornar cada zona uma experiência "única". A Vermelha é basicamente composta de ruínas, resquícios do que em algum momento podem ter sido bairros; Na Amarela, os confrontos entre os civis e a resistência ganham escala, mas o game é incapaz de sacudir o senso de ilusão.

Você começa como um membro da Resistência, que consequentemente se vê encurralada diante do imenso poderio das forças norte-coreanas. A própria narrativa aponta isso nos primeiros cinco minutos, mas em nenhum momento a retórica é reforçada por meio da jogabilidade. Você é basicamente uma arma da morte, um soldado invencível. Tropas e mais tropas são enviadas ao local e você as destrói como se fossem vacas indo para o abate.

Não é um problema quando apenas a narrativa propõe isso, mas a própria ambientação só aumenta essa dissonância entre o que você é e o que você faz. Empodera o jogador com base na necessidade de se ter um elemento de jogabilidade abrangente o suficiente para qualquer um se "divertir". Como se cria a sensação de imersão de que as ações de um jogador fazem a diferença quando se parte do pressuposto que ele já se estabelece como uma força amedrontadora diante do exército norte-coreano?

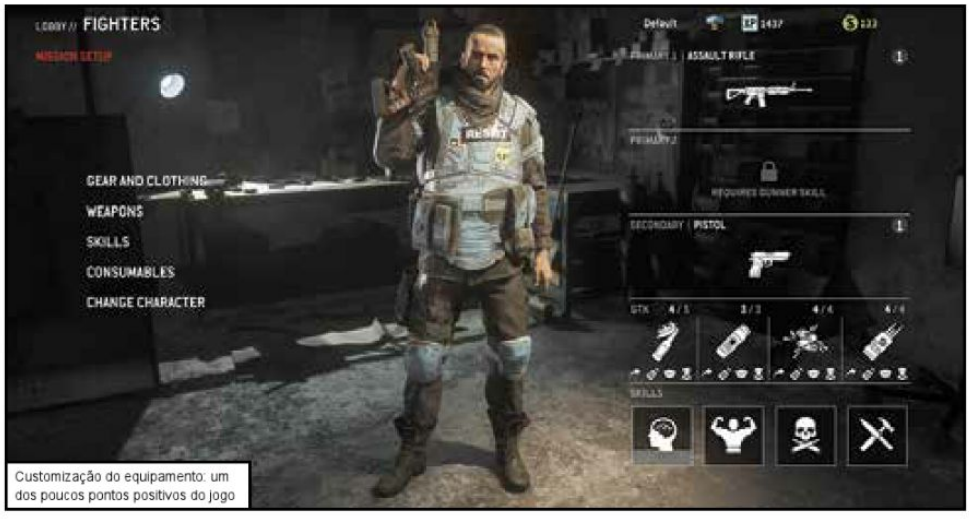
Em vez de termos um elemento que se sobressai, temos elementos que ou não funcionam em harmonia ou são indevidamente balanceados. É quantidade acima de qualidade

Ironicamente, os melhores momentos nos quais nos sentimos parte da Resistência, encurralados contra uma força devastadora, foi no modo multiplayer. Com um modo cooperativo, até quatro jogadores devem completar uma série de objetivos em uma das três zonas da Filadélfia. A dificuldade, porém, não vem ao mérito do design das fases, mas sim do aumento dos pontos de vida e dano aos inimigos.

O modo co-op serve apenas para expor mais falhas da jogabilidade, como o sistema de stealth. Evitar ser visto pelo inimigo neste modo é quase uma necessidade, mas as ferramentas para isso não podiam ser piores. A inteligência artificial varia entre o ruim e o inapto para combate, o medidor de proximidade é falho, usar cobertura para se proteger dos inimigos se transforma em uma terrível decisão. Isso sem contar as inúmeras vezes que caímos pelo mapa, vimos texturas não serem carregadas, inimigos flutuarem no ar etc.

Da baixa taxa de quadros a problemas de congelamento quando se interage com objetos, visitar Filadélfia nunca foi tão difícil. Falhas técnicas geralmente são consertáveis e *Homefront: The Revolution* está repleto deles. Mas perto do que passamos com todo o resto, não merecem nem menção.

Entre tantos problemas, ao menos o game consegue acertar na personalização de equipamento. Pode parecer pouco, mas talvez seja o ponto mais alto que vimos nele. Em vez de inúmeras armas, ele dá uma estrutura base que pode ser modificada em tempo real de acordo com a situação. Uma pistola, por exemplo, pode se tornar uma submetralhadora e um rifle se transformar em uma metralhadora de longo alcance. Pena que situações que envolvessem a necessidade de alterar o equipamento eram tão poucas que o sistema fica penosamente mal utilizado.



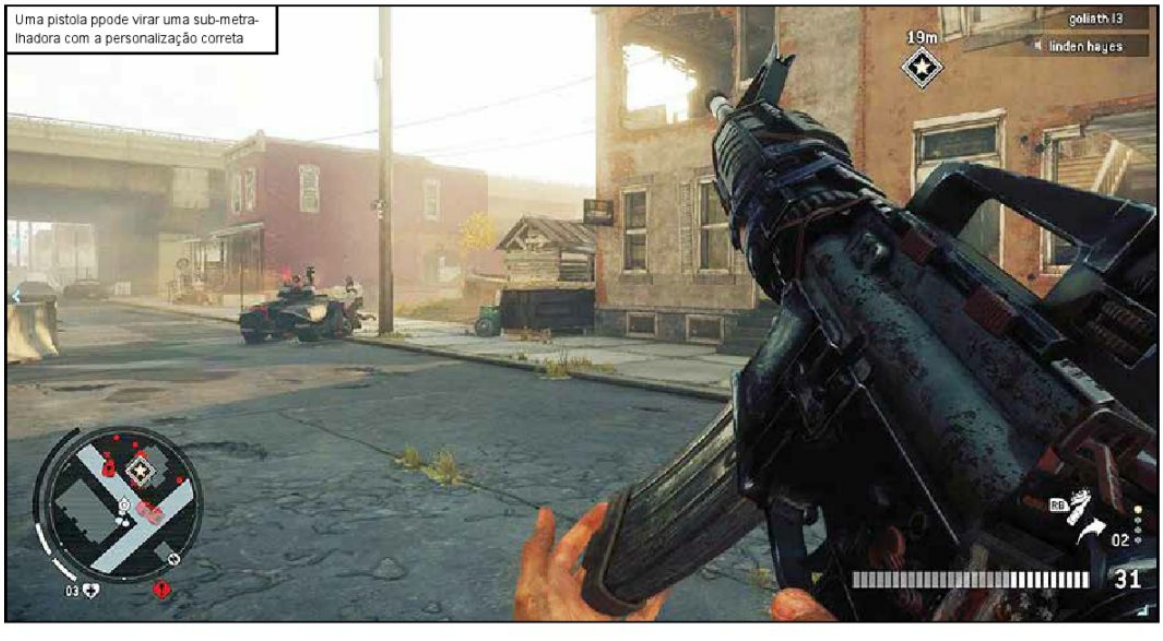
Customização do equipamento: um dos poucos pontos positivos do jogo

OBJETO DE ESTUDO

Esse título do estúdio Dambuster é um maravilhoso objeto de estudo para o cenário atual da indústria de jogos. Em vez de termos um elemento que se sobressai, temos elementos que ou não funcionam em harmonia ou são indevidamente balanceados. É quantidade acima de qualidade.

A primeira tarefa que *Homefront: The Revolution* dá ao jogador é inspirar mais pessoas a se juntarem a resistência na Zona Vermelha, "Hearts & Minds", como diz o nome da missão. Ela consiste em alterar rádios espalhados pelo mapa para a frequência correta, trata o ato de desespero e resistência a um regime opressor como uma ferramenta para fazer o jogador ter o que fazer no mapa. Não é uma missão, não é diversão, é "trabalho".

Homefront: The Revolution é a sequência para um jogo que ninguém gostou e muito menos pediu para que continuasse. A proposta é boa, mas a execução é falha. Podemos adjetivá-lo de milhões de maneiras: problemático, inconsistente, tecnicamente pouco impressionante, fraco. Mas o pior de todos é ser esquecível — e para um jogo não há nada pior do que isso.



Uma pistola ppode virar uma sub-metralhadora com a personalização correta

4,5

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

MIGHTY Nº9

Fernando Souza Filho

MEGA MAN NÃO MERECIA ISSO, NÃO!

Superprojeto milionário de Keiji Inafune levou muito tempo pra ser finalizado, mas continua parecendo trabalho de faculdade "bonitinho" e nada além disso. Um legado tão importante como esse merecia tratamento bem melhor

"Nossa, que jogo bonito! As ilustrações são lindas e o protagonista parece uma versão moderna e atualizada do queridíssimo Mega Man. Esse desenvolvedor tem futuro!" Talvez a gente dissesse algo desse tipo se isso fosse um TCC de alguma faculdade de design ou de criação de games. Mas estamos falando do esperadíssimo projeto de Keiji Inafune, um verdadeiro mago nipônico do desenvolvimento de games que desde os anos 1980 assina clássicos como *Mega Man*, *Resident Evil*, *Onimusha*, *Duck Tales*, *Street Fighter*, *Dead Rising*, *Lost Planet*, *Asura's Wrath* e *Ninja Gaiden*, entre inúmeros outros. Pior: o projeto *Might Nº 9* arrecadou mais de US$ 4 milhões via Kickstarter, no entanto, dá a impressão de que gastaram uns US$ 10 mil dólares pra fazer o jogo e usaram o resto pra comprar alguma mansão em Tóquio.

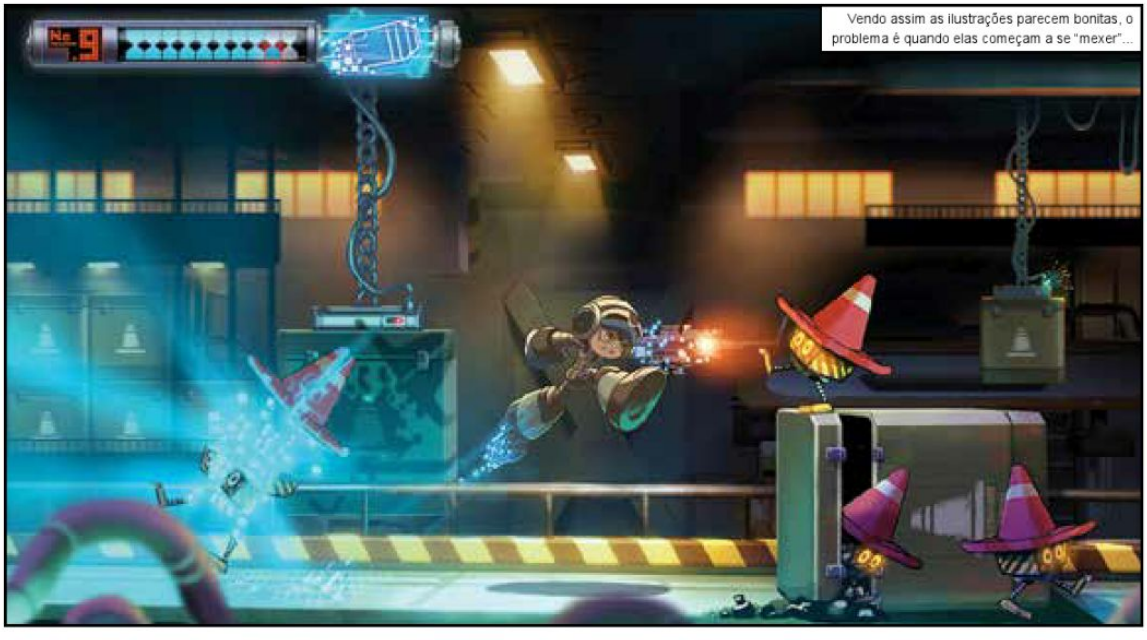
Sério mesmo, é difícil descrever a decepção após três anos de espera do que era pra ser o "sucessor espiritual" de Mega Man, a maior e mais querida criação de Inafune. O que temos aqui é uma mecânica simplória, gráficos pobres, graves problemas de framerate, fases maçantes e a incômoda sensação de que esse jogo foi feito em 1987, mas atualizado com ilustrações novas para "disfarçar". Esse desconforto é piorado pelo fato de termos jogado recentemente *Mega Man Legacy Collection*, que trouxe para o PS4 os títulos clássicos do "azulzinho".

GRANDE DECEPÇÃO

Assim que a gente aperta o play, a primeira sensação é que estamos assistindo algum desenho animado dos anos 1980. Até aí, tudo bem, é o estilo do desenvolvedor mostrando a sua cara. O problema é que a ação não tem ritmo, não é divertida e, sinceramente, é até difícil entender como um game tão simplório consegue ter problemas de framerate. Se isso fosse um TCC, seria perdoável, mas estamos falando aqui de Keiji Inafune e de um investimento de US$ 4 milhões que levou três anos para ser concluído.

O modo principal pode ser terminado em três horas, pois os chefões de cada fase não são tão difíceis assim. E se você não for tão eficiente ou propositalmente preferir ir mais devagar na ação, as plataformas passam a se movimentar mais lentamente e até os chefões ficam mais fáceis de serem derrotados. Ou seja: o sistema automaticamente diminui o nível de dificuldade para que você não fique empacado em nenhuma fase.

Sucessor espiritual de *Mega Man*? Não, definitivamente, não. *Mighty Nº 9* é no máximo uma cópia oportunista do nosso querido "azulzinho" do passado.



Vendo assim as ilustrações parecem bonitas, o problema é quando elas começam a se "mexer"...

4,5

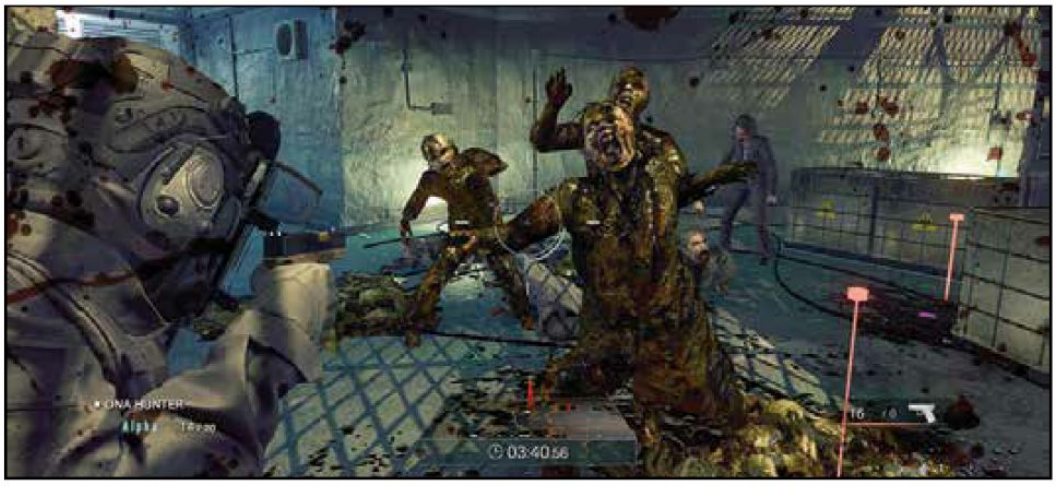
Plataformas: 3DS, PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, X360, XO
Estúdios: Inti Creates, Comcept
Editora: Deep Silver
Lançamento: Junho/2016

UMBRELLA CORPS

Rafael Arbulu

NEM PARECE QUE É RESIDENT EVIL

Este não é o *Resident Evil* que nós merecemos: as partidas acabam rápido demais, recursos são ora escassos, ora excessivos, a movimentação é estranha e equivocada. Este é um jogo que não tinha nem razão para existir



São tempos estranhos estes em que a Capcom vive. A empresa conseguiu empolgar com o anúncio do remake de *Resident Evil 2* — um dos melhores da franquia! Isso passa a ideia de que a empresa finalmente passou a ouvir o feedback de fãs e está largando a abordagem focada em ação pesada e ritmo frenético que tomou conta de literalmente todas as entradas da marca desde *Resident Evil 5*. Um suspiro de alívio que leva à pergunta: por que então *Umbrella Corps* veio a existir?

Bom, vamos pelo começo: você é 3A-7, um mercenário a serviço da Organização, que é enviado para diversos lugares já conhecidos pelos fãs da série para coletar amostras de DNA e gerar dados de combate. Jogadores mais atentos ao cânone de *Resident Evil* vão se lembrar da Organização: essa é a entidade controlada pelo vilão Albert Wesker e amplamente mostrada em *Resident Evil 4* (Ada Wong e Jack Krauser estavam a serviço dele no jogo). Inserido dentro do conceito multiplayer, é uma ideia interessante dar um mínimo de enredo para um produto cujo mote é colocar você direto na ação, sem lenga-lenga. E é aí que *Umbrella Corps* peca.

Essa produção é um jogo de tiro baseado em mecânica de cobertura, mas a cobertura aqui atrapalha mais do que ajuda. Explico: *Umbrella Corps* é um jogo multiplayer onde uma equipe de três caras exatamente iguais enfrenta outra equipe de três caras iguais, ao mesmo tempo em que os dois times de caras iguais enfrenta uma série de zumbis relativamente iguais. Nessa bagunça toda, cada jogador vem equipado com um dispositivo que os esconde dos zumbis até certo grau — mas esse dispositivo pode ser destruído facilmente.

TERCEIRA PESSOA

Ah, e tem a câmera: de uma perspectiva em terceira pessoa e visão over the shoulder, o seu personagem fica tão próximo da tela que apenas ele já ocupa boa parte da visão, efetivamente impedindo que você antecipe ataques laterais. Boa sorte ao tentar ver isso tudo enfiado em um cantinho de "cobertura". Adicione a isso a movimentação estranha e, arrisco dizer, desafiadora das leis naturais da Física: progredir pelo mapa agachado ou mesmo se arrastando traz quase a mesma velocidade do que se você estivesse correndo, ao passo em que recarregar armas ou fazer pontaria em primeira pessoa penaliza seu movimento. O jogo inverteu a lógica.

Os confrontos em si, também não têm muita emoção. A crítica em relação à semelhança dos personagens persiste aqui: em um multiplayer comum, você pode ter várias funções dentro de um grupo — você sempre vai ter o camper, plantado em um esconderijo com um rifle de longo alcance, o suporte, que fica encarregado de prover o resto do time com auxílio estratégico, além, claro, dos soldados comuns, que são a linha de frente de qualquer combate. É o tipo de elegância, de finesse tática que está totalmente ausente em *Umbrella Corps*: todo mundo tem uma metralhadora, todo mundo tem uma pistola, todo mundo atira. "Matar", por outro lado, já é mais complicado, já que seus inimigos — zumbis e o time inimigo — consegue absorver tanto dano que você invariavelmente terá que recarregar, o que nos leva ao problema acima.

Mas tudo isso é jogado para escanteio por causa do Brainer, um machadão que pode ser carregado para um único golpe, certeiro e letal, matando qualquer oponente com uma pancada direta, na cabeça. Você sequer precisa mirar para acertar — basta estar perto o suficiente. Não à toa vi um cara desmontar times inteiros usando apenas o Brainer — não por técnica, não por ousadia, mas por ser mais fácil.

Quando joguei *Operation Raccoon City*, também não gostei, mas pelo menos ali havia potencial, um aspecto tático a ser criado. *Umbrella Corps* não tem isso. As partidas acabam rápido demais, os recursos são ora escassos, ora excessivos, a movimentação é equivocada. Este jogo nem deveria existir.

4,0

Plataformas: PC, PS4
Estúdio: Capcom
Editora: Capcom
Lançamento: Junho/2016

SHADWEN

Rafael Barbosa

POR QUE O TEMPO TEM QUE PARAR?

Com uma narrativa pobre, mas sistema de ação furtiva interessante, o game até que poderia ser competente, o problema é que a inclusão de um elemento de jogabilidade totalmente desastroso coloca tudo a perder aqui

É interessante como alguns conceitos realmente nos conquistam. Quando ouvi falar pela primeira vez de *Shadwen*, fiquei encantado com a proposta do game: um jogo de furtividade onde o tempo só passa quando nos movemos. Como vi um conceito parecido ser empregado de maneira primorosa em *Super Hot*, tinha boas perspectivas para este game, porém, infelizmente ele se mostrou como um grande conjunto de boas ideias mal-empregadas.

Controlamos a heroína que dá nome ao título, uma assassina contratada para matar um rei e que, no caminho até o seu alvo, encontra uma jovem órfã chamada Lily, dando início a uma amizade que promete mudar as duas para sempre. Pelo menos eu acho que esta é a história do jogo, mas sinceramente não tenho certeza, afinal a única narrativa ou interação entre as duas protagonistas acontece em pequenos diálogos em áudio mostrados no final de cada fase, além de uma cutscene no início e no fim do jogo.

A RELAÇÃO DELAS

A relação entre as duas acontece de maneira mais interessante durante o gameplay, já que embora Shadwen seja uma profissional muito bem treinada e que não encontre problemas em passar pelos guardas que estão entre ela e sua presa, o desafio do game está em fazer com que Lily também atravesse o estágio sem ser notada. Para esta empreitada, temos uma boa dose de opções onde podemos utilizar objetos dos cenários ou itens para distrair os guardas, criando a oportunidade para que a garotinha chegue em segurança ao seu objetivo e, como as fases têm uma estrutura que oferece algumas oportunidades de trajeto, cabe a nós escolhermos a melhor rota a ser seguida.

Matar os inimigos também é uma opção, mas que deve ser usada com cuidado, já que a garota irá se assustar quando você matar alguém perto dela, o que fará com que ela mude a atitude com você e mude os rumos do jogo. Essa mecânica seria bem interessante se a narrativa desse título não fosse tão ruim.

Mas e como fica a tal mecânica de parar o tempo? Bem, meu amigo, não falei dela ainda pelo simples fato de que este elemento não combina em nada com o game. Realmente, o tempo só avança quando nos mexemos, mas o problema é que esta mecânica simplesmente não funciona, atrapalhando a fluidez da jogabilidade e não trazendo nenhuma vantagem ao jogador — sem contar que é incrivelmente irritante ver o tempo parar constantemente em um gênero de jogo onde nossas ações dependem da reação dos inimigos ao nosso redor.

Com o apertar de um botão podemos "rebobinar" nossas ações, o que é útil, mas mesmo essa mecânica não está ligada a essa ideia boba de parar o tempo, um conceito que apenas enfraquece ainda mais um jogo que já tem uma boa dose de problemas.

5,0

Plataformas: PC, PS4
Estúdio: Frozenbyte
Editora: Frozenbyte
Lançamento: Maio/2016

SHADOW OF THE BEAST

Makson Lima

HOMENAGEM LEGAL AOS ANOS 1980

Remake do clássico para computadores Amiga de 1989, esse novo título é competente em recriar os mundos alienígenas e o clima bizarro do original, com algumas camadas próprias de sangue e tripas bem "atualizadas"

O computador Amiga não foi assim tão popular aqui no Brasil, não chegou nem perto do alcance do MSX, por exemplo. Tanto que só fui conhecer *Shadow of the Beast*, um dos grandes sucessos surgidos no aparelho, em seu port de Mega Drive, anos depois — e era um port bem inferior, devo ressaltar. Mas com seus mundos alienígenas, gráficos impressionantes e uma trilha sonora marcante, o título da Reflections atingiu notoriedade de nicho no começo dos anos 1990.

Houve duas continuações e inúmeras versões para diversas plataformas, mas o monstro Aarbran, o feiticeiro Maletoth e as demais bizarrices de *Shadow of the Beast* nunca atingiram a notoriedade de um *Altered Beast*, por exemplo. Foi uma grande surpresa quando, na E3 2013, a Sony anunciou o remake dessa franquia abandonada há décadas.

Essa nova versão foi criada pela Heavy Spectrum e seus sete desenvolvedores empenhados em homenagear a obra original. E em muitos aspectos eles conseguiram: os gráficos competentes ressonam o clima alienígena do jogo de 1989, assim como a trilha sonora, uma mistura de elementos tribais e eletrônicos. A pancadaria simples deu lugar a um hack'n slash 2,5D superviolento, com elementos de plataforma e seus altos e baixos.

AS 7 FASES

A trama segue o mesmo caminho: controlamos Aarbran, A Besta, criatura feita para servir o feiticeiro Maletoth. No início, encoleirado, Aarbran deve sequestrar um bebê e tal vil ato traz um déjà-vu: o monstro fora também um bebê humanoide, roubado de seus pais e transfigurado no que é hoje. A lembrança desencadeia uma sede de vingança e sangue por seu mestre-criador.

São sete fases ao todo e uma quantidade considerável de desbloqueáveis em cada uma. Até mesmo cutscenes contando a história do jogo devem ser habilitadas. Nos controles, alguns aspectos mais arcade de ser do jogo original foram mantidos: eliminar diversos inimigos sem tomar dano e contra-atacar no momento exato concedem mais pontos de mana a Aarbran. Tais pontos são a experiência e moeda do jogo, desbloqueando novos poderes, evolução física e diversos outros itens, como o título de 1989, artes conceituais, talismãs equipáveis e até tradução para o idioma de diversas raças aliens encontradas por Aarbran.

E o monstro é quase como Kratos, destroçando seja lá quem surgir entre ele e seu objetivo. O sangue derramado dos seus adversários tem papel decisivo nos controles. Todos os poderes do monstro, de recuperar sua própria vida a evocar empaladores do chão, fazem uso do sangue inimigo. Enquanto os combates trazem desafio e diversão, indo além do simples "esmagar" de botões, saltar plataformas ou escalar paredes não é assim tão fluido. A decepção vai também para as batalhas contra chefes, impressionantes no visual, decepcionantes na execução.

É notável o carinho da Heavy Spectrum por *Shadow of the Beast*. Chega a comover. Mesmo com loadings demoradíssimos (há até minigame no processo) e engasgos aqui e ali, esse remake talvez consiga reviver uma franquia abandona há anos — e fãs de esquisitices e combos sanguinários agradecem.

7,0

Plataforma: PS4
Estúdio: Heavy Spectrum
Editora: Sony
Lançamento: Maio/2016

GRIZZLY VALLEY

Makson Lima

O URSO QUE NÃO ASSUSTA NINGUÉM

Não se deixe enganar pela premissa aterrorizante, pois nem mesmo o mais enorme e feroz urso pardo tornaria esse jogo minimamente competente: é o típico caso de uma ótima ideia que teve uma execução horrorosa

Gosto muito de filmes com ataques de animais, pois causam em mim uma espécie de medo primitivo, bastante particular. Tubarão continua das obras mais aterrorizantes, pois meu pavor pelo mar está também atribuído a tudo que lá vive. Enquanto subgênero muito prolífero no cinema (recomendo enormemente o recente *Sobrevivente*), tal premissa é pouco explorada nos videogames. O mais recente *Depth* tornou isso possível, mesmo num mutliplayer assimétrico bastante original.

Por conta disso, a premissa de *Grizzly Valley* me atraiu de imediato. Fugir de um enorme urso pardo na floresta me pareceu ideia das mais assustadoras. Eu posso dar conta de homens esguios em ternos, fantasmas indonésios ou malucos numa clínica psiquiátrica, mas... Um urso pardo? Compartilhe meu pavor: imagine-se diante dessa criatura fantástica, um tanque de guerra veloz, peludo, astuto e com cerca de dois metros e meio de altura quando de pé. Pois é...

Grizzly Valley nos coloca, no entanto, no papel de caçador e o jogo é dividido em dois momentos. Logo no primeiro, já é possível perceber o quão inacabado o jogo é: a movimentação de nosso personagem é estranha — para não dizer péssima. Mesmo depois de inúmeros patchs de correção, a câmera flutuante dá solavancos que em nada simulam o caminhar de qualquer ser humano com duas pernas.

Sai fora, Zé Colmeia, você não mete medo em ninguém...

De qualquer forma, nesse primeiro momento, coletamos itens na casa do caçador. O inventário é limitado, não sendo possível carregar mais que algumas caixas de bala — a espingarda em si, kits de primeiro-socorros e um ou outro energético. Depois disso, é hora da caçada.

FALTOU POLIR

Toda a falta de polimento da primeira parte da aventura se eleva a enésima potência no momento onde o jogo deveria apresentar seu ápice. Aparentemente, o carro do caçador quebrou e o que precisamos fazer, de fato, é encontrar peças para arrumá-lo e poder voltar para casa. Como estragar uma bela ideia? Eis aí a resposta.

O ambiente para caminhar é vasto e vazio. Um posto de gasolina aqui, uma cabana vazia ali, tudo bastante básico, com exploração quase nula. Após alguns minutos mata adentro, o urso talvez vá surgir. É "talvez" mesmo, pois a coisa toda é tão disfuncional que algumas vezes o bicho simplesmente não apareceu. Mas quando ele resolver dar as caras, o medo e pavor antecipados simplesmente caem por terra (ou se tornam risadas): a movimentação do urso é péssima, assim com sua reação aos disparos. E tê-lo na mira não quer dizer conseguir acertá-lo, pois a colisão das balas é tão quebrada quanto todo resto do jogo. Difícil continuar interessado depois de meia hora de mortes e frustrações.

Grizzly Valley acabou por ser tornar das grandes decepções do ano. Não por ter aguardado seu lançamento ansiosamente, mas por acreditar muito em sua proposta. Fico aqui no aguardo de um representante digno desse subgênero.

4,0

Plataforma: PC
Estúdio: Kiddy
Editora: Kiddy
Lançamento: Abril/2016

MUTANTS IN MANHATTAN

Rafael Barbosa

AS TARTARUGAS MERECIAM BEM MAIS

As Tartarugas Ninja já tiveram jogos melhores, mas essa parceria entre a Activision, a Nickelodeon e a Platinum parece que não consegue acertar a mão de suas produções conjuntas na área dos games. E aqui erraram feio!

A parceria Activision/Platinum/Nickelodeon já dura três jogos e a essa altura do campeonato já está claro que ela não vai render grandes frutos a nenhuma das partes — e muito menos aos jogadores. *Transformers: Devastations* é um bom game, embora com muitos problemas, mas *Legend of Kora* foi um desastre, assim como o novo título desta parceria: *Tartarugas Ninja*.

Assim como o jogo dos *Transformers*, *Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutants In Manhattan* tenta investir no carisma de seus personagens. Embora parecidas entre si, o game consegue diferenciar cada uma das tartarugas não apenas esteticamente, mas principalmente acentuado a personalidade distinta de cada um deles: é o tom sério de Leonardo, o lado brincalhão de Michelangelo, o modo sempre focado de Donatelo e o jeito meio ríspido de Rafael. Características simples, mas que ajudam a dar alguma profundidade aos personagens.

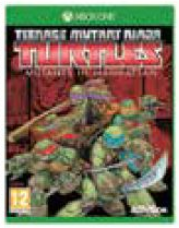
ISSO É O ENREDO?

Infelizmente, quanto mais nos afastamos dos heróis, pior o jogo fica. E já começa pela história: embora esteja sendo gentil ao dizer que este jogo tem um "enredo", na verdade o que temos é um monte de desculpas para colocar nossos amigos verdes lutando contra seus inimigos. Nada além disso.

Pelo menos a estrutura de batalhas é interessante, já que podemos controlar os quatro heróis e também personalizar as habilidades de cada um deles. Podemos, por exemplo, equipar um dos membros do grupo apenas com habilidades de apoio, enquanto os outros se concentram nos poderes ofensivos; ou podemos deixar que cada um deles tenha uma galeria de habilidades diversificada. São opções que trazem uma diversidade interessante na hora de chutar o traseiro dos membros do Clã do Pé.

Por mais que ver quatro tartarugas lutando e executando habilidades pirotécnicas deixe a situação um pouco confusa em tela, a estrutura das batalhas é a melhor coisa do game, porém, nem mesmo ela pode fazer muito quando inseridas em fases que além de artisticamente pouco inspiradas, tem um dos designs de fase mais preguiçosos que vi na vida.

Infelizmente, Teenage *Mutant Ninja Turtles: Mutants In Manhattan* não é o jogo que esperávamos das Tartarugas, sendo um título que claramente precisava de mais tempo para evoluir e que não faz jus aos seus protagonistas.



4,5

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio: Platinum Games
Editora: Activision
Lançamento: Maio/2016

THE LOST SOULS

Makson Lima

COMO FAZER O PIOR JOGO DO MUNDO

A sensação de jogar dinheiro fora é a única coisa que você sentirá depois de 20 minutos desse jogo — sim, ele só dura isso mesmo: meros 20 minutos. Como um estúdio consegue lançar tanto jogo ruim no espaço de um ano?!?

Vinte minutos após dar início a *The Lost Souls*, cá estou, aturdido em frente ao computador, diante uma tela de "você completou o jogo" — e num inglês péssimo, digno de tradutores online da pior qualidade. Mas nada poderia fazer mais jus — afinal, jamais terei de volta esses minutos desperdiçados de minha vida e muito menos o dinheiro dispensado — e, sim, sempre levo em consideração o valor pedido e o produto entregue, porém, nesse caso bem específico, R$ 4,29 parecem ter extorquido minha alma. Talvez daí venha o título do jogo.

De agosto do ano passado até maio deste ano, foram quatro "jogos" (e você já entendeu as aspas) lançados por essa tal de Infernal Dream. Não pude encontrar nenhuma informação sobre quem são esses caras. Acredite, eu procurei. De qualquer maneira, após inciar com tal indignação compartilhada (obrigado caso você tenha suportado até este parágrafo), seria digno de minha parte a esmiuçar de forma mais categórica.

"Como é estar no inferno?", me pergunta *The Lost Souls*. E também me responde: "Não poder sentir o sol, tocar a grama com os pés ou ouvir risadas de crianças". Pois, aparentemente, o que de melhor essa vida tem a nos oferecer está aí. Seja lá quem controlamos encontra-se no inferno e a passagem para tal não fora encontrada em Marte (quem dera), mas num espelho quebrado numa casa de veraneio qualquer. Depois de alguns parágrafos de texto redigido no pior inglês desde os tempos de localização inapropriada de shmups de Sega Saturn para o Ocidente, estamos diante uma igreja. O céu é vermelho, a perspectiva é em primeira pessoa e não existe nenhuma opção de configuração de vídeo, som ou qualquer coisa que o valha. "Old school", pensei.

INGLÊS "FALCÔNICO"

A partir do momento que passamos a controlar o personagem, até o último segundo do jogo, palavras não poderiam descrever o quão medíocre foi minha experiência. Para esses desenvolvedores, o inferno é formado por corredores mal programados (ou talvez prender o suposto personagem nas quinas com bugs malucos faça parte das maldições baphométicas) e alavancas para serem puxadas.

Nosso herói, evidentemente, almeja sair dali o mais rápido possível, porém, quebra-cabeças dos mais elaborados o distanciam de seu objetivo. Aproxime-se de uma estátua angelical com os seguintes dizeres: "digite 6 5 4 3 2 1 ao contrário para abrir a porta secreta". Sim, literalmente. Ou você conseguiria pensar em algo mais "engenhoso"?

The Lost Souls pode ser descrito como "oportunismo barato", vindo no encalço da melhor leva de títulos de horror dos últimos anos. Fácil cair nas garras dessa tal Infernal Dream — e o fato de estarmos lidando com quatro títulos em menos de um ano é prova. Fique longe do espelho, da casa de veraneio e desses jogos medíocres.

O gênero de jogos de terror não merece games como este aqui

2,5

Plataforma: PC
Estúdio: Infernal Dream
Editora: Infernal Dream
Lançamento: Abril/2016

OMNIBUS

Lucas Moura

SEM SENTIDO, MAS MUITO DIVERTIDO

Controle um ônibus desgovernado, complete objetivos e veja algumas das cenas mais absurdas e sem sentido da atualidade em um jogo muito carismático, com um modo multiplayer simples, mas absurdamente divertido

Um ônibus desgovernado e uma série de objetivos a serem completados. E é só isso. Nem mesmo a temática de *OmniBus* faz sentido — aliás, nada, absolutamente nada, faz sentido aqui. E, no entanto, a gente se diverte muito, muito mesmo.

Começamos a primeira missão aprendendo a destruir tumbas em plataformas no céu com o Sr. Ônibus. Sim, esse é o nome dado pelos desenvolvedores ao simpático ônibus azul. Depois disso, fomos levados para outras plataformas com o intuito de acertar um alvo e no fim carregamos um foguete entre obstáculos para explodir e enaltecer os Estados Unidos.

Essa é a sequência básica de cada "mundo" — composto de cinco ou mais fases — em *OmniBus*. É um conceito completamente absurdo, com personagens ainda mais absurdos e uma série de desafios adicionais que nos deixam boquiabertos: como alguém em sã consciência cogitou desenvolver um jogo assim?!?

OmniBus parece ter vindo diretamente de uma demonstração da E3 ou encontrado em um galpão velho e esquecido pelo tempo. É um projeto que propositalmente tem cara de inacabado, pois é uma sátira sobre um jogo que supostamente teria sido criado para consoles, mas que foi abandonado.

Eis aqui o Sr. Ônibus em ação

CONTROLES QWOP

Os controles por si só são um desafio, o ônibus não responde aos comandos direito, rodopia do nada e não pode ser freado — eles lembram bastante jogos estilo QWOP até mesmo o famoso *Flappy Bird*. As coisas ficam apenas mais complicadas nas últimas fases, que por algum bizarro motivo decidem impor ao jogador uma precisão milimétrica em um sistema que não foi feito para isso. Cada fase tem uma série de regras a serem seguidas, sendo a única constante é que, não importa o que aconteça, o ônibus nunca vai parar. Os objetivos pedem diferentes habilidades do jogador — como equilíbrio, noção de distância — mas tendem a parecer mais do mesmo depois de algumas horas de jogo.

O melhor aspecto de *OmniBus* está mesmo no modo versus. Com meia dúzia de mapas e suporte a quatro jogadores, você tem uma missão simples: fazer com que o oponente capote ou caia do mapa. Partidas locais podem ter ficado na geração passada, mas *OmniBus* nos lembra que elas ainda são uma das melhores formas de se divertir com os amigos. É a simplicidade do modo que faz brilhar, nada de tempo de carregamento, nada de sistemas de progressão. É só sentar, dar umas risadas, ver um ônibus dar cambalhotas e quando cansar fazer outra coisa.

Esse estilo despretensioso anda de mãos dadas com a própria estética adotada por aqui, reminiscente da era do primeiro PlayStation, com uma camada a menos de polimento. A física aplicada aos objetos é ridícula, o texto tem o espaçamento errado, as imagens não são coerentes. É tudo uma grande festa, sem o menor respeito por qualquer regra de coerência. Em qualquer outro caso, nós falaríamos o quão problemático isso é, mas Omnibus abraça o bizarro como uma mãe que abraça o filho.

PRA QUEM PODE

OmniBus não vai agradar a todos, principalmente devido ao seu sistema de controle maluco e uma tentativa de história que perde o sentido nos primeiros segundos.

Mas se você apenas quer reunir um grupo de amigos e dar umas boas risadas empurrando uns aos outros de desfiladeiros, é perfeito. De vez em quando uma bizarrice dessas cai bem.

8,0

Plataforma: PC
Estúdio: Buddy Cops
Editora: Devolver Digital
Lançamento: Maio/2016

DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT

Fernando Souza Filho

A VOLTA DOS ZUMBIS DO VELHO LIMBO

Versão remasterizada do sucesso do estúdio espanhol Tequila Works chega com visual modernizado pra nova geração de consoles e um novo modo online, mas nada que empolgue muito quem já conheceu o jogo lá atrás

Em meados de 2010, o estúdio dinamarquês Playdead lançou uma pequena obra-prima dos games indies chamada *Limbo*. De lá pra cá, o mercado foi inundado por uma verdadeira onda de jogos caracterizados por sombras, enredos melancólicos e abordagem introspectiva. Um dos integrantes dessa onda foi *Deadlight*, lançado em 2012 pelo estúdio espanhol Tequila Works inicialmente apenas no X360 — posteriormente também chegou ao PC. Apesar de não ter sido tão bem recebido pela crítica, o jogo foi um sucesso comercial. Passados quatro anos, ele ganhou sua versão *Director's Cut* para PC e para a nova geração de consoles, com gráficos remodelados e um novo modo online.

Para quem não jogou a primeira versão, vale a pena conhecer esse bom trabalho dos espanhois. Para quem jogou *Deadlight* em 2012, a versão *Director's Cut* não apresenta nenhuma novidade realmente significativa e ainda sofre com alguns probleminhas que já haviam sido alvo de muita reclamação dos fãs quatro anos atrás.

O enredo é ambientado em 1986 e o protagonista é Randall Wayne, um guarda florestal da costa do Canadá que vai para Seattle tentar achar sua família desaparecida após o apocalipse zumbi. Randall é um típico protagonista de filme de ação dos anos 1980: ele não transmite emoção alguma para nada. E isso é espelhado até no visual das cutscenes, que é bem cartunesco, enquanto a ambientação do gameplay em si não esconde a inspiração no clássico *Limbo* — até a curta duração é similar, pois *Director's Cut* dura no máximo 3 horas.

UM JOGO BONITO

O visual funciona bem no PS4 (onde testamos o jogo), ele parece realmente mais bonito do que antes, com cores mais vivas e maior profundidade de cenários. Curiosamente, os zumbis aqui são chamados de "sombras" e eles sempre aparecem nos lugares mais inesperados quando se avança para a ação lateral: é o famoso side-scrolling. E é justamente com esses sustos que a gente esbarra na mesma reclamação feita ao jogo original: o esquema dos controles não responde muito bem em determinadas situações. Não foram poucas as vezes que caímos em buracos ou os saltos entre prédios foram frustrados porque o controle não teve tanta precisão de movimentos — exatamente como acontecia com a versão para X360.

A novidade mais significativa em *Director's Cut* é a introdução da Survival Arena, que parece ter virado algo quase obrigatório em recentes relançamentos. Aqui você pode usar defesas interativas para bloquear os zumbis, acessar novas áreas ou fazer um contra-ataque usando armas diferentes, como a Machine Gun, Coquetel Molotov e Rifle Sniper. Sim, é divertido, mas sem nenhuma novidade que sequer justifique um relançamento desse (bom) título.

Os ataques zumbis não fazem muito sentido, mas o jogo é bem divertido

8,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdios: Abstraction, Tequila Works
Editora: Deep Silver
Lançamento: Junho/2016

ODIN SPHERE LEIFTHRASIR

Makson Lima

APRENDA COMO SE FAZ UM REMAKE

Esta é a versão definitiva de um dos maiores clássicos do PS2 – e as melhorias são até mais significativas do que as vistas no relançamento de *Muramasa*. É uma verdadeira redenção da série depois de uma década longe

Odin Sphere impressionou a todos no PS2, lá pelos idos de 2007, tanto pelo visual saído diretamente de um livro de contos de fadas quanto pelos controles com seus combos e diversos elementos de RPG. Mas aquela maravilha publicada pela Atlus parecia abusar do já datado hardware do console da Sony. O jogo sofria quedas de frame rate terríveis e, em vários momentos, era difícil conseguir jogar por conta disso. Quase 10 anos depois, chega a redenção com a versão remasterizada de *Odin Sphere* para PS Vita, PS3 e PS4.

LUGAR NO CORAÇÃO

A Vannilaware conquistou lugar cativo no coração dos fãs de jogos com *Valkyria Profile*, *Ys* e com a série *Tales of*. Seu CEO, diretor e desenhista, George Kamitani, é o grande responsável por obras como *Muramasa* e *Dragon's Crown*. *Odin Sphere* foi o primeiro a definir esse estilo tão característico da Vannilaware: gráficos em 2D ricamente animados, feitos a mão; árvore de habilidades vasta e bastante personalizável; diversos personagens para controlarmos, com tramas excepcionais; e um sistema de batalhas frenético, cheio de combos e possibilidades.

Nessa nova versão, é possível notar várias melhorias logo nos primeiros minutos de jogatina, pois a profundidade dos cenários é bem maior, assim como a qualidade do áudio e a nitidez dos gráficos. Nos controles, o refinamento é sentido no coração da batalha: não importa se aquele dragão gigantesco estiver soltando labaredas para todos os lados, a taxa de quadros por segundos vai se manter. Além disso, os heróis não mais se ferem com suas próprias poções, tornando o combate bem mais fluido.

Na história, *Odin Sphere* pega emprestado inspiração na mitologia nórdica para criar seu mundo. O continente de Erion está em guerra: de um lado, valquírias lutam pelo rei Odin; do outro, fadas obedecem cegamente sua rainha. Começamos controlando uma das filhas do Demon Lord, Gwendolyn. A valquíria luta lado a lado com sua irmã no campo de batalha, e ao confortá-la durante seu momento de morte, recebe sua lança detentora de muitos poderes.

Odin Sphere é realmente gigantesco: são cinco protagonistas — entre a princesa das fadas Mercedes, o Pooka amaldiçoado Cornelius, a valente Velvet e o cavaleiro das sombras Oswald — e ao todo temos sete capítulos, com vários atos distintos em cada um deles.

ZONA DE COMBATE

O jogo é dividido entre momentos de calmaria, onde caminhamos por cidades, florestas e cavernas, interagimos com diversos NPCs (personagens não jogáveis) e compramos equipamentos, e aquelas partes de batalha intensa. E é mesmo no combate onde *Odin Sphere* brilha: é fácil emendar golpes, criando combos devastadores, inclusive no ar. Além disso, a navegação pelos mapas é inteligente, com caminhos circulares e interconectados, incentivando a exploração. Evoluir seu personagem também se dá de diversas formas: experimente gastar seus preciosos phozons para germinar sementes; ou então visite a vila dos Pookas e experimente seus maravilhosos pratos. Alquimia também é um caminho a seguir, e as possibilidades são imensas.

Leifthrasir surge tímido em meio a tantos lançamentos de peso nesse período do meio do ano. Mas não se deixe enganar: temos aqui um dos grandes jogos do ano, especialmente para fãs de RPG japonês. E com esquema de cross-save entre consoles e o Vita, trilha remasterizada do mago Hitoshi Sakimoto e as receitas suculentas do Pooka Maury, não faltam motivos para embarcar nessa aventura tão mágica e encantadora.

9,0

Plataformas: PS3, PS4, PSV
Estúdio: Vanillaware
Editora: Atlus
Lançamento: Junho/2016

DEAD ISLAND COLLECTION

Fernando Souza Filho

NÓS AMAMOS OS ZUMBIS TROPICAIS

Coletânea da Deep Silver reúne o jogo original, sua sequência, todos os DLCs e até mesmo uma versão retrô em 16-bit que vai fazer você sentir saudades de gastar todas as suas fichas de fliperama só para matar zumbis

"*Dead Island* nunca vai ganhar nenhum troféu de Jogo do Ano, mas o gameplay e o fator imersão do jogo são espetaculares, com a viciante exploração da ilha e a quantidade absurda de detalhes que ela oferece". Eu escrevi mais ou menos isso aí no review de *Dead Island* em 2011, quando o joguei até os dedos doerem no X360. Passados cinco anos, fui revisitar o game com *Dead Island Definitive Collection* para PS4, que abrange o título original e dois bônus — *Dead Island: Riptide* e *Dead Island: Retro Revenge* —, além dos pacotes de expansão lançados anos atrás. E a surpresa foi muito grande.

Antes de mais nada, é preciso reconhecer o esforço para o "tapinha tecnológico" que o estúdio polonês Techland e a publisher alemã Deep Silver deram ao jogo. Lógico que não dá para fazer milagre com gráficos de cinco anos atrás feitos para a geração PS3/X360, mas algumas mudanças são bem significativas.

As cenas mais escuras, por exemplo, que eram o ponto fraco do título original, ganharam muito mais vida no PS4, que foi a versão que testamos. De fato, o sistema de iluminação do jogo foi todo aprimorado, proporcionando uma aparência mais realista do lindo cenário tropical ensolarado. As sombras também ganharam uma nova cara com novas técnicas de sombreamento do Chrome Engine 6, motor gráfico do projeto que também brilhou em *Dying Light*.

Outra mudança técnica significativa foi a introdução do HBAO (Horizon-Based Ambient Occlusion), que adiciona uma camada extra de profundidade e realismo aos cenários. Até os serrilhados chatinhos de outrora foram suavizados na nova versão. Mas confesso que, com tantas novidades técnicas, esperava melhorias visuais mais radicais — até porque a ação continua sem passar dos 30 FPS (frames por segundo).

O da esquerda é a versão do PS3 e o da direita é a do PS4: sentiu a diferença?

A CARA DE 2011

A anabolizada do visual do primeiro título também se repete em *Riptide*, ainda que na verdade isso seja menos perceptível do que no primeiro *Dead Island*. As animações faciais e a própria modelagem dos personagens, no entanto, parecem exatamente como eram em 2011. A única diferença que se vê mesmo é quando a luz do sol bate em suas faces: aí sim, ganham um pouco mais de vida. Fora isso, não mudou nada.

Essa *Collection* é completada com uma surpresa e tanto: *Dead Island Retro Revenge*. Trata-se de um game side-scrolling estilo 16-bit todo feito em pixel art que reproduz exatamente o visual de 20 anos atrás. É muito repetititvo, mas você tem a sensação de voltar aos tempos de fliperama para torrar suas moedas no *The House of the Dead*, ou seja, é difícil conter o impulso de ficar tentando inúmeras vezes atravessar os cenários matando zumbis pixelizados. A galera old school (e pode me incluir nessa turma!) vai vibrar!

Se você já curtia a série antes, faz todo sentido revisitá-la nessa compilação cheia de bônus. Se não conhecia, o momento é perfeito para entender porque alguns jogos têm um gameplay tão viciante que compensa até o visual mais tosco (se comparado com a atual geração de consoles).

8,0

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

AUTO WARRIORS

Fernando Souza Filho

Lá nos idos dos anos 1980, a gente se divertia com *Car Wars*, um jogo meio tosco de combate com carros. O que temos em *Auto Warriors* é uma versão com gráficos espetaculares, mas o princípio continua o mesmo: o embate com automóveis. O jogo é um projeto do estúdio britânico Gunjin, criado por Nick Baynes, que no passado assinou o divertido (mas injustiçadamente esquecido) *Split/Second*. Com renderização detalhada em 3D e física em tempo real, temos aqui praticamente um jogo AAA de consoles dentro de um mobile. O enredo é ambientado em um 2016 alternativo, cerca de 30 anos após uma guerra nuclear, portanto, o design dos carros é bem oitentista, assim como as armas usadas. Aliás, a customização dos carros aqui é tão divertida quanto a própria ação em si, acredite! O modo singleplayer tem 150 fases, enquanto o multiplayer permite PVP (jogador contra jogador) em arenas que reproduzem ruínas dos anos 1980.

Plataformas: iOS | **Editora**: Gunjin Games | **Lançamento**: Julho/2016

A VIDA SECRETA DOS BICHOS

Demétrio Valente

Ao mesmo tempo que o filme *A Vida Secreta dos Bichos* chegava aos cinemas, no início de julho último, o game desembarcava gratuitamente no Google Play e na App Store. Aqui temos um projeto feito pelo mesmo pessoal que produziu os ótimos filmes *Meu Malvado Favorito* e *Minions*, inclusive com aquele mesmo tipo de humor. O desafio inicial é guiar o cachorrinho Max para chegar até Nova York, aproveitando para perseguir esquilos com Mel ou escavar a procurar de ossos gigantes para o Duke. Faça a combinação perfeita e desbloqueie momentos secretos incluindo liberar um bando de periquitos ou desencadear uma Bola Arco-Íris que explode. É obviamente um game bem casual, feito para acompanhar o sucesso do filme, por isso, não espere mecânicas muito complexas — ou sequer muito elaboradas. Mas o visual é lindo, ah, isso ele é.

Plataforma: Android, iOS | **Editora**: EA | **Lançamento**: Julho/2016

CLOUD CHASERS

Fernando Souza Filho

A novíssima versão de *Cloud Chasers* (está já é a 1.0.4) traz como principal novidade aqui para os fãs verde-amarelo a sua localização para o português. Agora sim temos esse belo game indie estilo rogue-like trazendo seu colorido com um tempero diferente — e na nossa língua. Aqui você controla uma "equipe" formada por um pai e uma filha pelos desertos perigosos de um futuro distópico para encontrar uma cidade lendária nos céus. A chave para sobreviver a estes desertos e para encontrar a cidade acima das nuvens está em recolher a água das nuvens com um planador. Os universos da história abrangem múltiplos encontros não-lineares, que oferecem muitas horas de jogatina. Detalhe: o jogo não pode ser salvo e todas as decisões que você tomar ao longo da jornada são definitivas, não dá pra voltar atrás. Além do mais, os desertos são criados aleatoriamente, ou seja, cada nova tentativa de avançat no jogo é uma experiência completamente diferente da outra.

Plataformas: Android, iOS | **Editora**: Blindflug | **Lançamento**: Junho/2016

STEAM

Lucas Moura

STELLARIS

Muitos títulos prometem ao jogador "escrever a sua própria história", porém poucos fazem tão bem quanto *Stellaris*. Ele mistura mecânicas de exploração/combate de games como *Civilization*, mas dá uma maior ênfase à diplomacia. Em cada partida, outras nações são geradas aleatoriamente, cada uma com seus traços e política própria. Uma partida pode resultar em encontrar uma espécie aviária regida em uma ditadura militar, enquanto outra termina em uma revolução de robôs que dominam toda a galáxia. Eventos aleatórios tornam a conquista do espaço ainda mais interessante. Imagine criar uma civilização e descobrir que seu planeta natal foi palco de uma guerra interestrelar há mais de 3 milhões de anos? A curva de aprendizado é um pouco alta para quem não está acostumado com games de estratégia, mas vale cada segundo gasto.

Editora: Paradox Interactive | **Lançamento**: Maio/2016

KATHY RAIN

Inspirado por adventures do início da década de 1990, *Kathy Rain* conta a história de uma estudante universitária que, após voltar para sua cidade natal de Conwell Springs, começa a investigar o legado deixado por seu avô e um estranho acontecimento que começa a deixar todos da cidade loucos. Ao contrário dos games que o inspiraram, *Kathy Rain* tem sua jogabilidade voltada para estabelecer um melhor desenvolvimento dos personagens da pequena cidade do que puzzles mirabolantes. Pistas não são difíceis de serem encontradas e servem apenas como uma ferramenta para avançar a trama. Mas debaixo de homenagens a filmes como *Pulp Fiction*, às locadoras de VHS e outras coisas nostálgicas, existe um enredo muito interessante. A história contada pela Clifftop Games tem um lado muito mais humano do que diversas produções de alto calibre.

Editora: Raw Fury | **Lançamento**: Maio/2016

PARKITECT

Gerenciadores de parque de diversões tiveram grande sucesso nos anos 1990 até meados de 2000 e depois caíram no esquecimento. *Parkitect* é um de muitos de uma leva que traz para uma nova geração o divertimento e o desafio de gerir o seu próprio estabelecimento. Ele aposta em um estilo cartunesco e mecânicas que funcionam de forma bem similar ao game que o inspirou, *Rollercoaster Tycoon*. É possível desenvolver a sua própria montanha russa, criar construções modulares e personalizar cada aspecto do parque, até mesmo o valor cobrado no sorvete. A Texel Raptor também aposta na comunidade, com suporte a mods — que vão de montanhas russas até novos modos de jogo — e no Steam Workshop para dar ainda mais variedade. Ainda está em acesso antecipado, mas já se mostra como uma opção divertida para quem gosta desse estilo.

Editora: Texel Raptor | **Lançamento**: Maio/2016

NINTENDO eSHOP

Filipe Salles

RHYTHM HEAVEN

A clássica série rítmica *Rhythm Heaven* chega à eShop do 3DS com uma compilação de minigames das edições anteriores, lançadas no GBA e no DS. Além dos jogos antigos, uma série de novos desafios também faz parte do pacote e alguns deles marcaram presença nas edições nipônicas, fazendo sua estreia no lado ocidental do globo. Intitulado agora *Rhythm Heaven Megamix*, o jogo chega com cerca de 70 estágios, função StreetPass e multiplayer para até quatro jogadores. Nesse modo, desafios adicionais são desbloqueados com a moeda Flow Ball.

Editora: Nintendo | **Lançamento**: Junho/2016

MEGA MAN 7

O sétimo jogo do Blue Bomber original chega para a loja digital do New Nintendo 3DS. Lançado originalmente no Super Nintendo em março de 1995, *Mega Man 7* trouxe o azulzinho novamente às voltas com Dr. Wily, libertado em um ataque à cidade arquitetado por quatro Robot Masters que se ativariam automaticamente caso o vilão sumisse do mapa. Um dos grandes destaques da aventura é o embate com Proto Man, que habilita o icônico escudo do rival. Além dele, Bass e seu companheiro Treble fazem participação. Custa R$ 37,59 e exclusivo pra New Nintendo 3DS.

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

TWIN ROBOTS

Do estúdio indie Ratalaika, *Twin Robots* é um platformer com puzzle em 2.5D inspirado em mecânicas de clássicos como *The Lost Vikings*. Controlando dois robôs de maneira alternada, a cada estágio a dupla está aprisionada e precisa encontrar uma maneira de fugir. No entanto, não é necessário enfrentar os desafios sozinho: com multiplayer cooperativo, um segundo jogador pode pegar um controle e assumir os movimentos do outro robô. Parceria e trabalho em equipe são fundamentais para resolver os puzzles. Custa apenas R$ 5,00 e está disponível para Wii U.

Editora: Ratalaika | **Lançamento**: Junho/2016

PLAYSTATION NETWORK

Fernando Souza Filho

PIRATES

Esse talvez seja um dos primeiros MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que é F2P (free to play) que não exige que você tenha uma conta PS Plus na PSN, ou seja, basta ter uma conta free para jogar. E o estúdio espanhol Virtual Toys fez bonito nesse projeto, que permite partidas de 6v6 (seis contra seis jogadores) e tem 2,3 GB de download. A ação é bem dinâmica e você pode juntar seu grupo de piratas e até usar navios nos ataques. Caso você tenha uma conta PS Plus, ganha gratuitamente um pack com um novo caçador de tesouros, seis spells, sete dias de acelerador de XPs (experience points) e 2 mil moedas de pratas pra usar no jogo. Apesar de gratuito, o jogo também tem microtransações para adquirir personagens, skins e moedas de ouro. Não é um projeto AAA, mas é divertido sim. E quem disse que MOBAs não rolam legal em consoles?

Editora: Virtual Toys | **Lançamento**: Junho/2016

STEAMWORLD HEIST

Esse é um shooter de estratégia para singleplayer com ação baseada em turnos. O projeto do estúdio sueco Images & Form saiu primeiro para a rede Nintendo eShop, no final de 2015, mas agora chega à PSN. Com apenas 410 MB para baixar ao preço de R$ 62,00, o game foca fortemente nas habilidades individuais do jogador. Basicamente, aqui você precisa recrutar um time de robôs movidos a vapor (é, você leu direito!), atacar naves inimigas e destruir facções de robôs rivais. As fases são geradas aleatoriamente pelo sistema, ou seja, uma nunca é igual a outra. A trilha sonora foi toda feita pela banda norte-americana de steampunk Steam Powered Giraffe, cujos integrantes aparecem como robôs no game. A grande sacada nas cenas de ação é dar tiros malucos calculando como a bala vai ricochetear, com mais de 100 diferentes armas que você pode usar.

Editora: Images & Form | **Lançamento**: Junho/2016

BARD'S GOLD

Com apenas 200 MB para baixar e custando meros R$ 16,00, esse é um jogo feito pelo estúdio alemão Pixel Lantern — que na verdade é formado apenas pelo desenvolvedor Erdem Sen e por sua esposa Jenny Sen. O casal trabalhou 18 meses para deixar o game pronto pra PSN e o resultado é bem interessante. Trata-se de um game de plataforma bem retrô que homenageia os jogos do final dos anos 1980 e início dos 1990, como *Alex Kidd in Miracle World* e *Rainbow Islands*. E tudo aqui é bem old school mesmo: não tem tutoriais e nem pistas para você se achar rapidinho na ação. O segredo é ir na base da tentativa-e-erro, como se fazia antigamente. São ao todo 100 fases desenhadas manualmente pelo casal e há até um toque de RPG no gameplay, pois cada fase tem sua própria chave, que você deve achar para poder avançar na ação.

Editora: Pixel Lantern | **Lançamento**: Junho/2016

XBOX LIVE

Rafael Barbosa

AMONG THE SLEEP

Este título chamou a atenção quando foi lançado em 2014, afinal não são muitos jogos de terror que têm um bebê como protagonista. Agora está aventura de terror em primeira pessoa, desenvolvida pelos noruegueses da Krillbite Studio deixa os PCs para chegar também ao Xbox One, nos colocando na pele de um garotinho de apenas dois anos que uma noite descobre que existe algo muito suspeito acontecendo em sua casa e conta apenas com a ajuda de seu ursinho falante para encontrar sua mãe.

Editora: Krillbite Studio | **Lançamento**: Junho/2016

COLOR SYMPHONY 2

Esse é um jogo que vai despertar o interesse de quem gosta de jogos estilo plataforma. *Color Symphony* traz uma proposta que a princípio é muito simples: apenas chegue ao final da fase. A diferença é que para fazer isso você terá que manipular o próprio cenário do estágio, alterando a cor base da fase e, com isso, sua estrutura, revelando novos caminhos que o levem até o seu objetivo. Um jogo ágil e que vai instigar seu lado competitivo, através de uma leaderboard que vai incentivar a tentar cumprir cada estágio no menor tempo possível.

Editora: Remimory | **Lançamento**: Junho/2016

SOUL AXIOM

Este é um típico jogo de puzzles, desenvolvido pelos britânicos da Wales Interactive, que me surpreendeu de verdade com sua estética cativante e sua proposta eficiente e divertida. O game coloca você no mundo de Elysia, um ambiente virtual do qual você somente sairá se conseguir superar uma série de desafios e, no processo, descobrir quem você realmente é. Ao longo da aventura você ganhará habilidades que o ajudaram a interagir com diversos aspectos dos cenários e assim solucionar os desafios propostos por este mundo cheio de mistérios.

Editora: Wales Interactive | **Lançamento**: Junho/2016

DNA GAMER

Guilherme Camargo

O JOGO DA SALVAÇÃO DO CASAMENTO

Um relacionamento é feito de altos e baixos, já contava o ditado popular, mas se levarmos o nosso conceito de gamificação para dentro de um casamento, podemos ter resultados surpeendentes nas horas de crise conjugal

Quando a crise se instala em um casal, toda uma história de conquistas é colocada em jogo. Muito parecido com um game, ter alguém ao seu lado, seja namorada/o, esposa/o ou amante é se desafiar, conhecer o objetivo comum do relacionamento, entender as regras e, claro, evoluir à medida em que as missões e fases são cumpridas. Depois de quase 10 anos de relacionamento, seis de casado, dois filhos, cães e gato, tive a certeza de que o meu estava "over". A decisão não seria fácil para nenhum dos lados, ainda mais com todo o legado. O desgaste, a falta de comunicação e a rotina me afastou da minha mulher e decidimos, em comum acordo, dar um tempo antes da decisão final de como proceder com o possível divórcio.

Por mais que você queira ou esteja preparado para falar ou ouvir, nada é fácil nesse processo. No fundo sabia que o melhor para o meu relacionamento seria achar uma solução para recuperar a cumplicidade que nos uniu. A situação estava péssima e a comunicação por e-mail era a melhor forma de contato. Em uma daquelas noites em claro na cama, pensei em um game, que denominei *Jogo da Salvação*. Na manhã seguinte, formatei a ideia e encaminhei para ela por e-mail.

A mecânica tinha que ser muito simples para envolver uma pessoa não gamer. Em linhas gerais, criei um jogo com 6 cartas com poderes distintos para serem utilizadas ao longo da semana (limitando o uso de uma por dia). As cartas são distribuídas semanalmente e cada uma tem um número de estrelas, podendo variar de duas a cinco. Ao ser utilizada, a carta perde sua função na semana e as estrelas são entregues ao oponente.

São seis dias de "batalha" e no sétimo há a premiação, onde ganha quem tiver o maior número de estrelas. O vencedor escolhe, por exemplo, o lugar para jantar e o perdedor, paga a conta. Diferente de um desafio comum, no meu jogo a dupla usufruirá do prêmio em conjunto e se houve engajamento na mecânica e na escolha do programa, o relacionamento ainda sobrevive.

Um exemplo prático: você tem um happy hour e utilizará a Carta de Alforria, o que te trará uma liberdade para chegar até um horário e 4 pontos serão creditados para o seu/sua companheiro. Outro exemplo: um dos participantes pede que o outro desligue o seu celular, tendo sua atenção e cedendo 3 estrelas. Existem cartas mais duras como a do castigo, que permite manter a boca do oponente fechada por cinco minutos. Como cada um joga com o mesmo leque de seis opções, a democracia e a customização são as chaves do jogo. Tudo foi pensado para evitar o bate-boca onde usamos as palavras como o controle de ataque.

Criei também "badges" de coisas simples, como por exemplo dar um beijo de bom dia ou de boa noite, fazer o café, preparar a mesa do jantar, falar "te amo", tudo com pontuação de uma estrela. Seria um modo de cooperação para recuperar o relacionamento do fundo do poço, limitado ao uso de dois por dia. Nesse caso, quem utiliza o poder, fica com a pontuação da estrela.

Não posso afirmar que fui bem-sucedido pois ainda estou em plena execução, mas usar a gamificação para recriar tarefas e rotinas de um casal me ajudaram a reencontrar um pouco do passado e das coisas boas que me fizeram escolher casar com a minha mulher. Não existe um prazo de término para o jogo. A cada semana é uma nova fase com uma recompensa a ser escolhida. Se não há o consentimento de ambos, é por que "the game is over". Aí, o jogo é outro.

Usar a gamificação para recriar tarefas e rotinas de um casal me ajudaram a reencontrar um pouco do passado e das coisas boas que me fizeram escolher casar

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

@animefriends

animefriendsbr

08, 09, 10, 15, 16 e 17 de JULHO

Anime Friends 2016

CAMPO DE MARTE

AV. SANTOS DUMONT, 2241 - SANTANA
SÃO PAULO - PRÓXIMO AO METRÔ CARANDIRU

LARISSA TASSI | **RODRIGO ROSSI** | **RICARDO CRUZ** (MEMBRO DO JAM PROJECT) | **EDU FALASCHI** (EX-VOCALISTA DO ANGRA)

ATRAÇÃO INTERNACIONAL

NOBUO YAMADA — CANTOR DE OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

YUMI MATSUZAWA — CANTORA DE OS CAVALEIROS DO ZODÍACO SAGA DE HADES

LM.C

CONHECIDOS POR TEMAS DE RED GARDEN, KATEKYO HITMAN REBORN

SAMBOMASTER

CONHECIDOS POR TEMAS DO NARUTO E DENSHA OTOKO

DRAGON BALL

YUUYA ASAOKA — CANTOR DE DRAGON BALL GT
HIROKI TAKAHASHI — CANTOR DE DRAGON BALL
TAKAYOSHI TANIMOTO — CANTOR DE DRAGON BALL KAI
RICARDO CRUZ — CANTOR DE DRAGON BALL Z
RICARDO FABIO — CANTOR DE DRAGON BALL GT

DIGIMON

TAKAYOSHI TANIMOTO — CANTOR DE DRAGON BALL KAI
AYUMI MIYAZAKI — CANTOR DE DRAGON BALL

CONVIDADOS ESPECIAIS

DETONATOR — CANTOR BRASILEIRO DO DRAGONBALL
JOE INOUE — YOUTUBER E CANTOR DO NARUTO
MAI HOSHIMURA — CANTORA DE BLEACH E ELFEN LIED

PETER MILLIGAN

ROTEIRISTA DOS HQS HELLBLAZER, O EXTREMISTA, X-STATIX ENTRE OUTROS

WEB POP FESTIVAL 2016

CELLBIT

T3DDY

IRMÃOS PIOLOGO

JÚLIO COCIELO

SATTY

DAMIANI

COELHO

TAZER CRAFT

CAUÊ MOURA

PARA INGRESSOS, PROGRAMAÇÃO E DEMAIS ATRAÇÕES, ACESSE:

www.ANIMEFRIENDS.com.br

YAMATO | TICKET POP | CINEMARK | Rádio 91,3

12

O SOLTA O PLAY!

Solta o play galera, da **EGW**! A Matéria de capa da Edição nº 172 "*Battleborn* vs. *Overwatch*" estava avassaladora, recheada de informação e conteúdo para deixar qualquer gamer de queixo caído. Ver hoje uma revista dessa qualidade nadar contra a maré de uma crise como essa que estamos passando é demais, afinal, nem só de pôsteres e detonados vive uma revista de games. Sobre o especial de 20 anos da série *Tomb Raider*, acho que poderia ser mais aprofundado, mas de qualquer jeito ficou bem legal. Fico aqui agora aguardando a **EGW** fazer especiais com *Silent Hill*, *Resident Evil*, *Fatal frame* e muitas outras.

Erivan Nunes Fernades (Montes Claros/MG)

De fato, Erivan, você usou a expressão exata: nadar contra a maré. Mas continuamos aqui, firmes e fortes, pois nossa proposta de fazer uma revista de games mais aprofundada, sem pôsteres e detonados, não é das mais fáceis. [FSF]

PREÇO DOS GAMES

Oi, pessoal da **EGW**! Eu realmente gosto muito das suas análises. São completas e detalhadas, deixando qualquer um babando pelo jogo apresentado (tipo eu). Infelizmente, o preço desses jogos está cada vez mais alto e tendem a aumentar cada vez mais. Isso é bem ruim, pois desanima muitos gamers a continuar comprando os jogos e consoles "next gen". O jeito no entanto é ficar por aqui apenas sonhando, vendo aqueles gráficos belíssimos incríveis!

Luigi Filipe Bonvenuto (por e-mail)

É, Luigi, não tá fácil encarar esses valores dos jogos, mas existem muitas opções. Entrando nas redes PSN, Live, eShop ou Steam (confira a seção "Networks" da EGW, que nesta edição começa na pág. 78), há games para todos os bolsos, inclusive muitos indies que não ficam nada a dever aos games de grandes estúdios. [FSF]

UNCHARTED 4 NOTA 10

Na **EGW** nº 173, na seção "Reviews", o *Uncharted 4* ganhou nota 10. Eu compro mensalmente a **EGW** há uns três anos e nunca havia visto uma nota 10 para nenhum jogo. Não sei se já teve uma nota tão alta assim em edições anteriores, mas eu fiquei curioso para jogar depois que li o texto. Mas eu também gostaria de saber que critérios vocês usam para dar uma nota 10, uma vez que nunca vi nada assim antes...

Aliano Nascimento (São Paulo/SP)

Olha, Aliano, na verdade já havia oito anos que a EGW não dava nenhuma nota 10. A gente é meio rigoroso aqui com isso, sempre fazemos uma pequena reunião editorial quando algum redator emite uma nota 10 em uma resenha. E com *Uncharted 4* foi a primeira vez em oito anos que houve uma unanimidade em dar a nota máxima. [FSF]

Uncharted 4: esse mereceu com louvor a nota 10 da EGW

EGW 174
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
Hugo H. Pereira
Igor Andrade
Leandro Rizzardi
Lucas Moura
Makson Lima
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

SARAIVA GAMES

CORRER LIVREMENTE PELA CIDADE DE VIDRO. VOCÊ NÃO VAI DEIXAR PARA AMANHÃ, VAI?

LEGENDADO EM PORTUGUÊS

Veja a ascensão de Faith: criada sozinha, à margem da sociedade totalitária, Faith encontrou refúgio em um grupo de foras da lei chamado Corredores. Conheça sua história de origem e participe de sua jornada contra a opressão para se tornar a catalisadora que pode mudar a Cidade de Vidro para sempre.

Explore a Cidade de Vidro: percorra a bela e tecnológica cidade em seu próprio ritmo, desbloqueando os vários distritos. Corra livremente e explore cada canto, dos arranha-céus de vidro aos túneis escondidos no subterrâneo.

Ação em primeira pessoa: aproxime-se bem dos seus inimigos. Use sua liberdade de movimento e golpes de artes marciais, junto com o ambiente, para experimentar uma ação fluida e inigualável em primeira pessoa.

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

saraivaonline @saraiva @saraivaonline

Saraiva

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

STREET FIGHTER V - "A SHADOW FALLS"

MODO HISTÓRIA CINEMATOGRÁFICA
DLC GRATUITA*

GARANTA JÁ O SEU !

STREET FIGHTER V

INCLUI**
MODO HISTÓRIA
BALROG E IBUKI
NOVOS ESTÁGIOS
NOVAS ROUPAS

PS4 PC

/WBGamesBR /CapcomUnityBR @WBGamesBR @CapcomUnityBR

12

* Necessário possuir o jogo Street Fighter V para PlayStation®4 e PC. ** Com exceção do Modo História, os demais conteúdos devem ser habilitados no jogo com dinheiro real ou com "Fight Money", adquirido gratuitamente completando atividades dentro do jogo.

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

CAPCOM®