PES2017
PRO EVOLUTION SOCCER

AS MUDANÇAS QUE A KONAMI APOSTA PRA GOLEAR O FIFA

E MAIS: CIVILIZATION VI RECORE
LEGO STAR WARS INSIDE DEX
TOMB RAIDER 20TH ANNIVERSARY

EGW
ELECTRONIC GAME WORLD

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
Fomos até a Califórnia testar as novas edições da série

DEAD RISING 4
Espírito natalino nunca mais será o mesmo após esses zumbis

QUAKE CHAMPIONS
A incrível nova encarnação do grande pioneiro dos FPS

10 SEGREDOS DO MASTER SYSTEM QUE VOCÊ NEM SONHAVA QUE EXISTIAM!

MAFIA III
VIOLÊNCIA EXTREMA, SANGUE E VODU NA FANTÁSTICA RECRIAÇÃO DAS GUERRAS ENTRE AS MÁFIAS DA ESOTÉRICA NEW ORLEANS DOS ANOS 1960

REUNIMOS AS DICAS MAIS MATADORAS PARA VOCÊ CAPTURAR POKÉMON NO JOGO MOBILE MAIS BAIXADO DE TODOS OS TEMPOS!

EDICASE TAMBOR Nº 175 • R$ 14,90
ISSN 2175-2265
00175
9 772175 226004

SARAIVA GAMES
SE JÁ ESTÁ DIFÍCIL CONSEGUIR PAZ NA TERRA,
IMAGINE NA GALÁXIA INTEIRA.
HD
Uma franquia com mais de 20 anos chega pela primeira vez no PS4 em alta resolução.
Uma aventura ininterrupta repleta de missões paralelas e finais diferentes para a história.
Desenvolvimento e criação dos personagens por Akira Yasuda da franquia Street Fighter.

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 175

EDITORIAL

No rádio do carro tá rolando um Creedence Clearwater Revival. Mas poderia ser Grateful Dead ou Jimi Hendrix. Você tá lá tranquilão pelas ruas de uma agitada New Orleans dos anos 1960 e de repente sofre uma emboscada de uma turma da máfia rival. Você escapa, mas junta sua gangue para uma vingança que vai virar um banho de sangue. Com a máfia é assim que funciona e é exatamente esse cenário que você encontrará no altamente promissor *Mafia III*: sangue, carros e rock'n'roll. Nesta edição da **EGW** você encara um especial com absolutamente tudo que você encontrará no novo jogo da 2K Games, que recria de maneira impressionante o cenário mafioso sessentista norte-americano.

Mas é lógico que esta edição não poderia deixar de falar da maior febre que o país já viu nos últimos anos: *Pokémon GO*. Gente invadindo praças, parando carro no meio da rua, a loucura tomou conta dos caçadores de Pokémon. Damos as dicas para você capturar seus bichinhos, mas também alertamos com alguns macetes para você não bobear com sua segurança, tanto nas ruas quanto no próprio celular, pois tem muito app malicioso por aí oferecendo vantagens mentirosas para quem curtiu *Pokémon GO*.

E tem outro *GO* que fomos testar em primeira mão: o do *Deus Ex*. Mas não foi só ele. Fomos à Califórnia testar também *Deus Ex: Mankind Divided*, entrevistamos seus produtores e trazemos tudo nesta edição em primeira mão para você.

E como fazemos todos os anos, vamos abordar as novidades das duas grandes franquias de futebol que têm uma legião enorme de fãs no Brasil. Nesta edição, começamos com *Pro-Evolution Soccer*. Aqui você terá todas as novidades que encontrará no *PES 2017*. Na próxima edição da **EGW**, será a vez do *Fifa 17*.

Fernando Souza Filho

6 MAFIA III

20 DEAD RISING 4

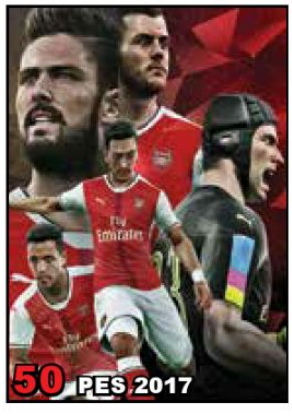
22 QUAKE CHAMPIONS

24 RECORE

34 POKÉMON GO

40 MASTER SYSTEM

42 DEUS EX: MANKIND DIVIDED


50 PES 2017

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

CASTILLE
SAVINGS &
LOAN

MAFIA III

Sabe qual o "clima" certo do novo título da série *Mafia*? Ligue o rádio do carro e saia pela cidade ouvindo Creedence Clearwater Revival entoando os versos de *Bad Moon Rising*: "Espero que você tenha juntado suas coisas; Espero que você esteja preparado para morrer; Parece que estamos preparados para um tempo ruim; Agora é olho por olho". Sim, *Mafia III* trata de uma história de vingança pincelada com violência, caos e destruição. Tudo com o melhor clima de *O Poderoso Chefão*. E de Creedence. Prepare-se para conhecer o melhor título da série.

Luiz Silva

Não está sendo uma boa temporada na vida do ex-militar Lincoln Clay desde que ele decidiu voltar a viver em New Bordeaux. O ano é 1968, uma época conturbada e ainda mais difícil para quem é afrodescendente. A cidade está controlada pelo crime organizado, a polícia é corrupta e há um sentimento de insegurança quase palpável no ar. As ruas escuras e a tensão social vivida entre os negros e brancos tornaram a cidade ainda mais insegura.

Lincoln voltou das forças armadas há pouco tempo e encontrou abrigo junto às gangues negras da cidade, até que a máfia italiana decidiu destruir os grupos rivais para controlar os negócios em New Bordeaux.

Lincoln Clay era um garoto sem família e sem lar, que era constantemente rejeitado por suas origens negras. Apesar de ter uma família adotiva, ele somente encontrou algo próximo do que poderia ser chamado de "felicidade" ao ingressar nas forças armadas. Após servir o país por alguns anos na Guerra do Vietnã, Lincoln tornou-se uma arma viva, dotado de habilidades únicas para matar. Em sua excursão militar, ele viu muita coisa terrível e tornou-se uma pessoa fria e insensível à dor alheia.

Ao retornar para os EUA, Lincoln volta para o seio de sua família adotiva, mas esse retorno ao lar foi bruscamente interrompida após um terrível golpe do destino: a família de Clay, que não era exatamente formada por "anjinhos", acaba traída e assassinada pela gangue italiana a mando do chefão

Fazer conchavos e inimigos é muito fácil com as gangues de *Mafia III*

Sal Marcano, um homem que domina os jogos de azar, prostituição e tráfico de drogas da região. O erro da família de Lincoln foi justamente estar no caminho de um homem que não aceita não como resposta.

O atentado decretaria um fim de linha para Clay, porém a providência divina poupou a vida do ex-militar. E esse foi o começo do fim da carreira criminosa da máfia italiana, pois o protagonista decide utilizar suas habilidades assassinas e suas conexões com criminosos locais para destronar Marcano e seu império do crime. Clay passa a realizar pequenos serviços para um grupo criminoso local, que começava a crescer nas ruas de New Bordeaux. Seu objetivo é usar o grupo para ganhar poder e influência suficientes para colocá-lo próximo de seus alvos italianos. O problema é que a cidade é palco de uma acirrada disputa entre outras gangues, como os irlandeses, haitianos e italianos. Desse modo, tornar-se o novo chefão do crime não será tarefa das mais fáceis.

Felizmente, há pessoas dispostas a ajudar Clay a chutar bundas italianas. Entre elas pode-se destacar a colaboração de Vito Scaletta, o protagonista de Mafia II. Não sabemos ao certo quais as motivações de Vito, mas é certo que ele será um dos aliados mais importantes no processo da erradicação italiana em New Bordeaux.

ORDEM É TORTURAR E MATAR

Para garantir sucesso em seus planos, Lincoln começa a organizar ataques a alvos específicos contra os negócios italianos. A ideia básica é abalar o poderio econômico do vilão Sal Marcano. Para tanto, é importante tirar das ruas os principais comandantes e traficantes de Marcano de circulação. Vale tudo: torturar e matar seus alvos, ou

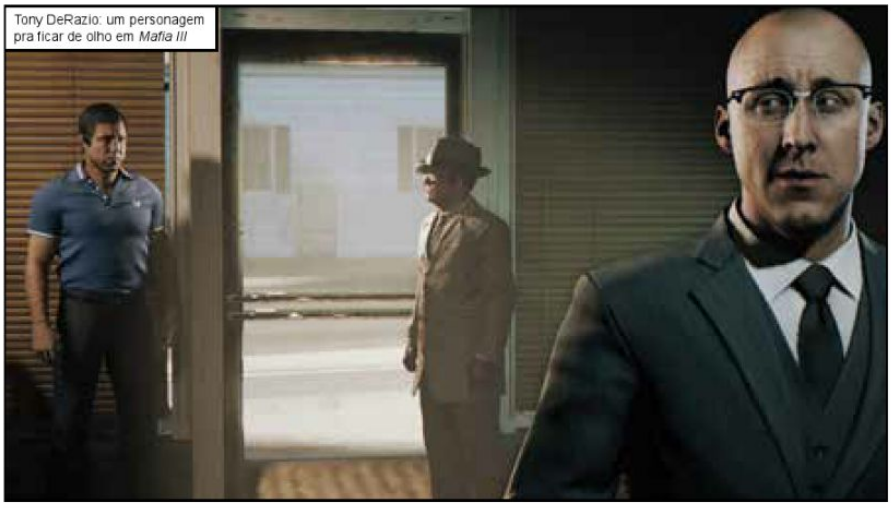
Os tiroteios não poupam sangue no game

ainda, convertê-los para seu lado. O personagem, aliás, não tem escrúpulos quando está diante dos rivais: as cenas de tortura são bem brutais e mostram que o protagonista não está para brincadeira mesmo. É como estar na pele de Frank Castle, o Justiceiro da Marvel.

Apesar das "boas intenções", Lincoln não é "santo", e *Mafia III* faz questão de deixar isso bem claro. Desde o princípio da jogatina ele é mostrado como um combatente violento, convicto e engajado. O personagem é especialista no uso de armas de fogo e não sente o menor remorso em abater dezenas de inimigos com tiros, granadas, lança-foguetes e o que mais tiver pela frente. De certa forma, podemos dizer que Clay é um personagem carismático e o jogador deve sentir empatia pela causa do anti-herói. Ele não tem uma aparência ameaçadora, mas consegue se impor pela força de seus punhos e de suas armas.

COM A CARA DE GTA

À medida que Lincoln vai destruindo as bases do poder italiano, ele mesmo vai se apoderando desses pontos e melhorando sua situação financeira para se armar contra os italianos. A mecânica funciona como o sistema de respeito de *GTA: San Andreas*, ou seja, quanto maior o respeito conquistado nas ruas, maior sua visibilidade e suas posses. A ideia é conquistar um território, interrogar os rivais que conduziam o negócio e saber onde está o próximo alvo.



Tony DeRazio: um personagem pra ficar de olho em *Mafia III*

Após atacar e controlar propriedades da máfia italiana, é possível colocar um de seus aliados para comandar o local. E vale lembrar que os comandantes mais importantes de Lincoln são Cassandra, Burke e Vito Scaletta — todos personagens do ótimo *Mafia II*, de 2010.

Construir uma boa relação com Vito, Cassandra e Burke é uma parte importante da narrativa e cada um deles oferece ao jogador oportunidades únicas de descobrir mais sobre seus respectivos passados. Além disso, uma amizade mais calorosa com um deles garante vantagens interessantes. Burke, por exemplo, possui um ferro-velho que pode garantir peças para melhorar seus veículos.

É claro que a escalada rumo ao topo não será facilitada: os italianos farão de tudo para manter o poder, inclusive atacar aliados de Lincoln. Marcano e as outras gangues estarão de olho em suas ações e tomarão decisões para proteger-se e retaliar suas investidas. Em determinado momento do jogo, o clima será de guerra entre facções. De acordo com a produtora Hangar 13, Sal Marcano não chegou ao topo à toa: o mafioso é muito inteligente e um estrategista nato, capaz de direcionar recursos e pessoas de maneira eficiente para assegurar sua posição. O antagonista deve ser um dos mais marcantes já vistos em jogos eletrônicos até agora.

Sal Marcano é um típico vilão da máfia italiana, ou seja, ele não faz as coisas por

conta própria, mas sim manda seus asseclas darem conta do serviço sujo. Apesar de assumir o papel de antagonista, ele não é o tipo de vilão que nasceu com o diabo no corpo, não é o tipo de cara que acorda de manhã pensando em quantos filhotes de cachorros irá espancar antes do meio-dia. Na verdade, é um cara que justifica seus atos maliciosos por alguma injúria que tenha sofrido.

Fique devendo US$ 20 para Marcano e ele mandará um assassino sádico para empurrá-lo do terceiro andar; Entregue um de seus capos e ele irá matar você e sua família para servir de exemplo. Tal como os demais personagens, Marcano tem uma história para justificar seus atos.

Claro que a cidade de New Bordeaux tem outros grupos de criminosos, mas foi a gangue italiana que se tornou a organização criminosa mais poderosa e influente na cidade. A liderança de Marcano foi o fator chave para garantir a hegemonia nas ruas. Cada distrito tem a marca italiana, assim, nenhum negócio conquistado por Clay passará despercebido por Marcano.

A RAINHA DO VODU

Dentre os outros grupos criminosos, os mais eminentes são os irlandeses, os negros (que é onde Lincoln Clay se encaixa) e os haitianos. Esses últimos devem ter um destaque especial na campanha de Clay contra os italianos, pois sua líder Cassandra, chamada A Rainha do Vodu, é implacável e também está muito interessada em ter a cabeça de Marcano. Os haitianos são especialmente violentos e em determinados momentos proverão Lincoln Clay com armas e capangas, porém, é necessário ficar atento, pois eles são imprevisíveis.

"Para nós, a palavra máfia não se refere apenas aos italianos. Há diferentes formas de grupo organizado, estamos tentando expandir a definição do termo"

William Harms

"Para nós, a palavra máfia não se refere apenas aos italianos", disse William Harms, roteirista do game, em entrevista ao site Redbull. "Há diferentes formas de grupo organizado, estamos tentando expandir a definição de mafiosos para incluir elementos fora da máfia tradicional e incluí-las no game."

Um dos núcleos de *Mafia III* serão as questões raciais da década de 1960, nos EUA. O protagonista é de origem negra. Sabe-se que a polícia não vai facilitar a vida de Clay e sempre que possível irá abusar do poder. Vale destacar que os EUA têm um histórico de confrontos entre cidadãos negros e policiais. A década de 1960 é icônica na luta pelos direitos sociais, visto que os dois principais militantes (Martin Luther King Jr. e Malcom X) estavam no auge da popularidade. Apesar de New Bordeaux ser uma cidade fictícia, os produtores quiseram ser fiéis ao período histórico da época. Ao caminhar pelas ruas, é comum ouvir pessoas insultando Clay chamando-o de "negro".

QUESTÕES RACIAIS DELICADAS

Na demo apresentada durante a última E3, não foi possível ver a violência contra a comunidade negra, porém o estúdio já deixou claro que pretende utilizar o game para avivar questões polêmicas. Nos trailers divulgados, pode-se ver que há até mesmo organizações criminosas racistas atuando em New Bordeaux. Parece que a intenção da Hangar 13 é abrir uma discussão sobre o racismo, porém de forma séria e responsável, visto que nos últimos meses houve diversos casos de membros da co-

Perseguições de carro acabam sempre em grande estilo, nas ruas de Nova Orleans, ou melhor...

Reprodução da Bourbon Street real dos anos 1960 de Nova Orleans em *Mafia III*

"Tínhamos uma pequena lista de cidades que queríamos recriar e Nova Orleans era a única que se encaixava em nossas ideias para o game"

Haden Blackman

munidade negra sofrendo com excesso da força policial no sul dos EUA.

"Nossa intenção é justamente aproveitar o aspecto imersivos dos videogames para fazer o jogador refletir sobre algumas questões importantes", disse Haden Blackman, diretor do projeto.

Os anos 1960 são uma das grandes apostas da desenvolvedora para o projeto. Apesar de associarmos a Máfia aos anos 1940, a década de 1960 parece uma escolha bastante sólida para contar uma história pouco romantizada do crime organizado. De acordo com a Hangar 13, o ano de 1968 foi definido por ter sido o "ano mais turbulento da história americana". Pode parecer uma hipérbole, mas os dados históricos provam que foram realmente anos atípicos para os norte-americanos.

Foi justamente naquele ano que o líder do movimento racial Martin Luther King foi assassinado, bem como o presidente Robert F. Kennedy. O movimento hippie estava no auge, a guerra do Vietnã já aborrecia a opinião pública e o musical *Hair* chegou à Broadway trazendo uma mensagem controversa de nudez, drogas e até desrespeito à bandeira americana.

A intenção de *Mafia III* é retratar esse período histórico de maneira realista: policiais serão mais violentos e corruptos, em consequência as pessoas terão reações típicas de uma sociedade marcada pela violência e pelo tráfico de drogas. Não espere ruas movimentadas durante as noites. Roubos e atividades contraventórias podem ser observadas por Clay, assim como a cultura negra do sul-americano. Os rituais de vodu estarão em voga, tal como a explosão dos clubes noturnos de jazz.

Como se não bastasse, os anos 1960 também foram importantes para a máfia italiana: gângsteres tornaram-se reconhecidos em todo o mundo — Joseph Bonanno, John Gotti e Carlo Gambino. Alguns personagens são inspirados nesses mafiosos e em outras figuras pouco confiáveis. "Antes dos anos 1960, havia uma visão romântica da máfia, mas foi naquela década que começaram a surgir corpos pelas ruas e brigas sangrentas entre grupos rivais", explica Wiliam Harms.

A trilha sonora da época também foi retratada para complementar a experiência de época, contando com músicas dos Rolling Stones e dos The Kinks. Quando

Não seria um título da série *Mafia* se não tivesse perseguição de carros, né?

Sistema de cobertura durante os tiroteios é bem realista: bobeou, dançou!

você estiver jogando *Mafia III*, terá uma experiência mais próxima de um filme de época como *O Poderoso Chefão*. Esqueça as batidas mais pop de outros mundos abertos como *Saint's Row* e *GTA* para dar um "oi" para músicas mais "antigueiras" de Jimi Hendrix, The Animals e Rufus Thomas. Achamos que os jogadores mais novos não vão curtir muito, mas afinal o jogo tem um público alvo um pouco mais velho, certo?

A cidade de New Bordeaux é francamente inspirada em Nova Orleans, grande cidade do sul dos EUA que possui um histórico inspirador de disputas raciais e luta por direitos das classes mais baixas. Naturalmente, os jogadores brasileiros não a conhecem tanto quanto New York ou Los Angeles, mas quem podemos garantir sem medo de errar que ela foi representada com muita dignidade no jogo.

PASSEIOS EM NOVA ORLEANS

Os principais pontos turísticos estão digitalizados com detalhes assombrosos, tais como o quarteirão francês e os museus de arte. Para alcançar este nível de fidelidade, o estúdio utilizou fotos antigas de Nova Orleans para garantir que não fosse criada uma versão do "moderna demais" da cidade. Algumas alterações foram feitas para adequar a cidade aos propósitos das missões ingame, como a saída para o mar e a própria cidade, que ficaram mais próximas do que na escala real. Outra mudança a destacar são as ruas da localidade, que estão mais largas do que o normal. De acordo com os produtores essas mudanças foram feitas para manter a jogabilidade mais fluida.

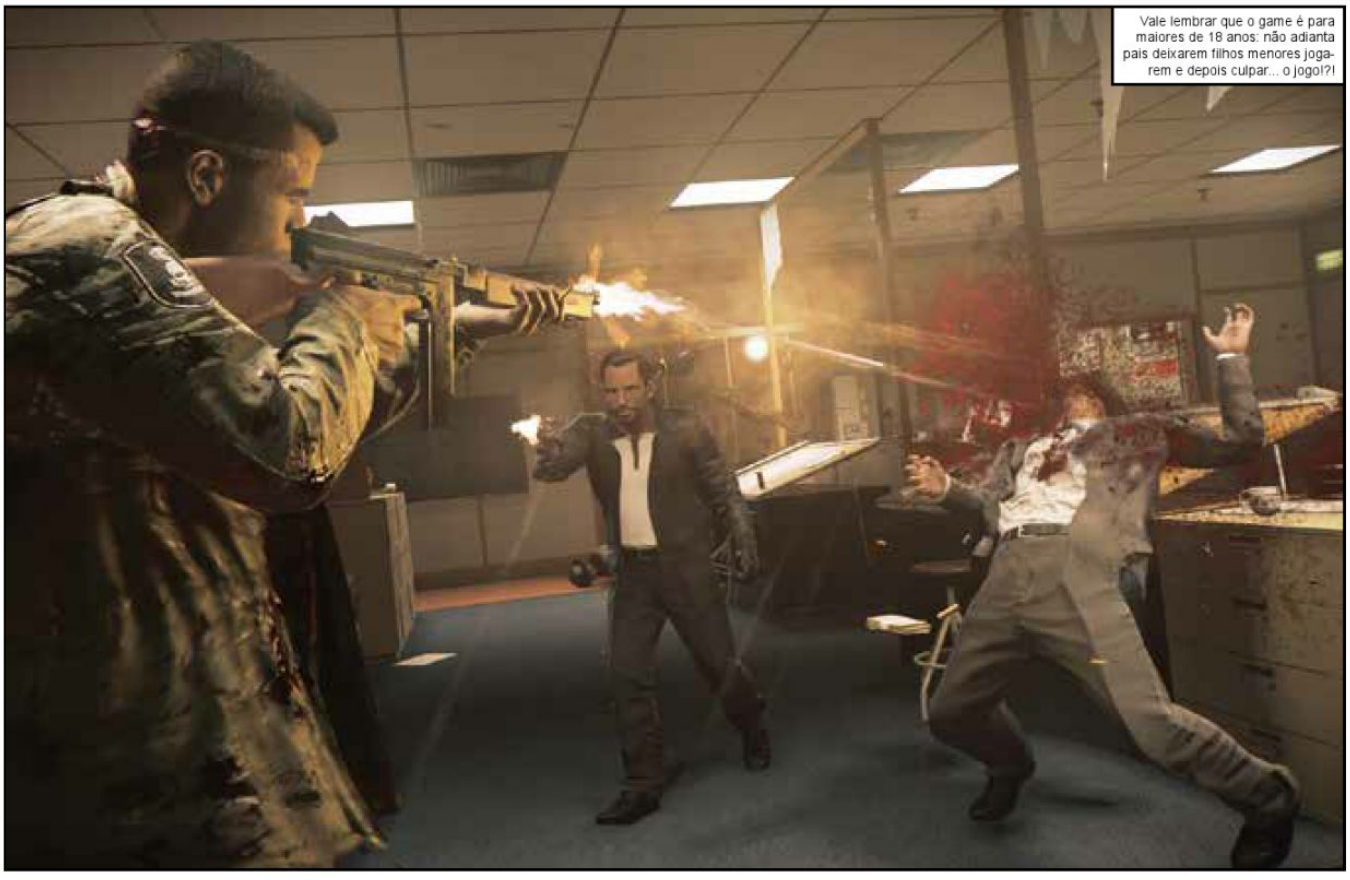
Os interiores receberam um cuidado tão grande na reprodução quanto os espaços externos

Nova Orleans é conhecida por sua rica comunidade negra e por ter sido o berço do jazz americano. Além disso, a cidade é destaque mundial vez ou outra por causa de terríveis furacões que a devastam, mas achamos que durante a jogatina não vai ter nenhuma tragédia deste nível — exceto as chacinas e torturas promovidas pelos criminosos locais, é claro.

"Escolhemos Nova Orleans antes mesmo de definirmos o período histórico", disse Haden Blackman, diretor de criação da Hangar 13, ao site Game Informer. "Tínhamos uma pequena lista de cidades que queríamos recriar e fizemos uma breve desenvolvimento conceitual dessas cidades. Nova Orleans era a única que se encaixava em nossas ideias, pois ela possui um misto de diferentes estilos musicais e culturas que formam um conjunto interessante".

Os produtores sabem que Nova Orleans não é a cidade mais lembrada quando se pensa nas histórias envolvendo mafiosos. Antes dela, podemos pensar em Nova York, Las Vegas ou a icônica Chicago. Mas, de acordo com Wiliam Harms, roteirista do estúdio, "Nova Orleans tem uma das histórias mais ligadas à máfia americana dentre todas as cidades americanas".

"Em todo o sul havia muita presença de mafiosos e não poderíamos ignorar isso", diz Haden Blackman, diretor de criação.



Vale lembrar que o game é para maiores de 18 anos: não adianta pais deixarem filhos menores jogarem e depois culpar... o jogo!?!

"Diferente de Chicago ou em outras localidades, a máfia aqui não era muito colaborativa entre si, eles eram um pouco mais autônomos e queríamos mostrar isso."

De acordo com o executivo, Nova Orleans não apenas é icônica e diversa, mas também é uma das cidades mais antigas a abrigar mafiosos nos Estados Unidos. Além disso, o lugar é repleto de áreas a serem exploradas e segredos a serem descobertos no game.

Há muitas atividades acontecendo em New Bordeaux, como fraudes, tráfico e racismo. O jogador é livre para explorar a cidade e interferir nas mais diversas atividades criminosas presenciadas, seja para seu próprio benefício, seja apenas para prejudicar gângsteres rivais. O mundo aberto permitiu que o estúdio explorasse os limites da diversão. Há muita coisa para se fazer, mas sem largar o foco no enredo vibrante e instigante do jogo.

A MODA DOS ANOS 1960

O show mesmo fica por conta da escolha do período histórico, que possibilitou que o estúdio pesquisasse o que estava em moda na época, como roupas, automóveis e a arquitetura da cidade. Tão importante quanto a trama é o período histórico retratado no game. As construções, pessoas e ambientação tentam emular com fidelidade os anos 1960. Até mesmo os veículos se comportarão de maneira semelhante às versões reais e você vai se surpreender com o ronco do motor de máquinas como o Berkley Stallion ou o Lassiter Leopard. Além disso, essa pesquisa histórica possibilitou que os desenvolvedores recriassem

Livros e até LP estão na edição de colecionador de lançamento do *Mafia III*

AS INSPIRAÇÕES MAFIOSAS

Um game do tamanho de *Mafia III* possui um contexto histórico único e personagens marcantes. Se você é fã de histórias de mafiosos, aqui tem um prato cheio. A Hangar 13 fez um belo trabalho de pesquisa para recriar a Nova Orleans dos anos 1960 e, mais do que isso, criar um clima fiel às histórias de mafiosos. Destacamos aqui algumas das inspirações mais bacanas que os produtores utilizaram durante a concepção do jogo:

NICKY BARNES Entre as influências do jogo, pode-se destacar Nicky Barnes, um mafioso que assombrou as ruas de Nova York nos anos 1970. Barnes comandava a organização chamada O Conselho, que era proeminente nas vendas de heroína no Harlem. Tal como os gângsteres mais temidos, Barners aprendeu a liderar com os italianos e quem passou por seu caminho teve morte violenta. No fim de sua carreira, acabou preso e tornou-se informante do governo norte-americano.

Nicky Barnes

LIVROS *American Desperado* e *Cocaine Cowboys*: os dois livros mostram a saga de Jon Roberts, o traficante de drogas mais eficiente do cartel colombiano de Medellin. As obras mostram os problemas enfrentados pelo contraventor ao passar grandes remessas de cocaína através de Miami e sua relação de amizade com personalidades como Jimi Hendrix e Richard Pryor. Há passagens interessantes de como Roberts adotou um puma como animal de estimação e colocou um lutador profissional como seu guarda-costas. E sim, há muitos detalhes de como funciona o tráfico de drogas internacional.

JIM BROWN Uma das nuanças mais interessantes sobre *Mafia III* é sua abordagem nos preconceitos raciais vividos no Sul. Uma das inspirações foi a história de Jim Brown, um ex-jogador de futebol Americano que atuava pelo Cleveland Browns. Em uma edição da Playboy de 1968, Jim contou sua experiência traumática ao ser abordado por policiais enquanto passava pela região sul dos EUA, ainda na época em que jogava pelo time da faculdade. Seu suposto crime foi que seu veículo arremessou poeira em pessoas brancas. Os policiais não deixam passar nada no Sul...

GOODFELLAS Este filme de Martin Scorcese narra a ascensão e queda de um homem chamado Henry Hill enquanto tenta achar seu espaço no seio da família Luchese entre os anos 1950 e 1980. Se *Mafia II* tinha aspectos de *O Poderoso Chefão* e as interações respeitosas entre mafiosos, *Goodfellas* já trilha por uma abordagem mais paranoica para contribuir no terceiro game. Há personagens no game que estão constantemente olhando por trás dos ombros como se esperasse ataques vindos de todos os cantos, exatamente como no filme.

JUSTIFIED Série do canal americano FX que acompanha a vida do oficial Marshal Raylan enquanto combate a máfia de maneira pouco convencional. Seus métodos são bastante incomuns, o que acaba colocando em si um grande alvo para a máfia que controla a cidade de Lexington, Kentucky. De acordo com a Hangar 13, a segunda temporada foi bastante inspiradora durante o processo de desenvolvimento, pois é nela que mostra-se a importância da família e as consequências por lidar com criminosos.

Elenco de *Justified*

áreas que se perderam com o tempo desde aquela época, como o teatro que ficava na Bourbon Street.

Falando da jogabilidade, podemos ser taxativos ao dizer que *Mafia III* lembra algo de *Hitman* e também de *GTA V*, com um cuidado especial no modo stealth. Sim, os jogadores estão livres para completar objetivos específicos de vários modos, como usar armas para eliminar os inimigos ou utilizar uma abordagem mais furtiva em toda a missão, sem que sejam notados pelos inimigos. É possível até completar missões inteiras sem disparar nenhum único tiro, pois há uma série de movimentos executáveis para dar cabo dos inimigos. É como se a Hangar tivesse buscado inspirações em *Hitman*.

Todavia, a forma mais fácil de sair de situações perigosas é metendo bala em quem estiver no caminho. Há uma série de armas disponíveis no arsenal de Clay, como as mortíferas Alfredsson M419, Blackburn FAF-33 e Clipper 44. Não precisamos dizer que todas elas são armas reais utilizadas pelos mafiosos dos anos 1960, né? Se as armas de fogo não forem suficientes para derrubar seus opositores, Lincoln pode pedir a ajuda de seus aliados para encarar um tiroteio mais frenético.

Esse sistema permite escapar de situações desvantajosas, pois esses aliados são conquistados ao realizar "escolhas morais" ao longo da trama.

Aqui vale uma advertência: se você fizer escolhas "erradas", alguns dos aliados podem se tornar inimigos ferrenhos. É interessante notar que a Hangar 13 dará um peso nas escolhas morais, porém sem se atrever a ser um *Mass Effect* da vida.

Quanto mais aliados Lincoln tiver, mais fácil serão os momentos tensos, como ao lidar com grupos rivais. No meio dos tiroteios, é possível fazer uma ligação para chamar aliados para trocar tiros com os inimigos. Este é um ponto interessante, pois aquela década não foi exatamente famosa pela massificação de celulares.

Algumas pessoas podem imaginar que *Mafia III* é uma colcha de retalho de ele-

"Queremos usar todos os elementos pelos quais a franquia *Mafia* é famosa, como atmosfera e boas missões – mas também as vantagens do mundo aberto"

Matthias Worch

Canal Street: perceba os detalhes da arquitetura, das roupas e dos carros

mentos de outros jogos. Além do sistema de stealth e das escolhas morais, o título também tem um sistema de cobertura que permite ao jogador se esconder atrás de estruturas para se prevenir ataques. Além disso, os jogadores também podem fazer interrogatórios a outros personagens para conseguirem obter informações, mais ou menos como já vimos em *L.A. Noire*.

Assim como outros sandboxes, *Mafia III* quer dar aos jogadores uma sensação de evolução mais palpável do que apenas aumentar o numero de sidequests, colecionáveis ou missões aleatórias. Para isso, o estúdio Hangar 13 deu peso maior à trama. "Queremos usar todos os elementos pelos quais a franquia *Mafia* é famosa — como atmosfera e boas missões — e ainda queremos utilizar as vantagens de ter um mundo aberto a nosso favor", disse o diretor de design Matthias Worch.

Isto significa que New Bordeaux está "viva", ou seja, é uma cidade vibrante, com muitas pessoas pelas ruas, clubes noturnos de jazz abertos, restaurantes convidativos. De acordo com a desenvolvedora, o macete é que a nova engine permite colocar atividades naturais na cidade e em seus habitantes ao passo que a narrativa do jogo não se perca.

Parece cena d'*O Poderoso Chefão*, mas não é...

Uma das diferenças básicas de *Mafia III* em relação a outros jogos de mundo aberto é a abordagem com que a Hangar 13 deu ao jogador de escolher como quer desenvolver seu império. Em vez de dar as opções A ou B, o jogador tem opções de escolhas mais sutis de como vai construir seu império. No fim, você decide como vai erguer seu império decidindo se vai alistar o maior número de aliados possíveis utilizando a astúcia e enganação ou se vai colocar o gatilho na cabeça de alguém gritando: "Quer viver ou quer fazer parte do bando?"

APRENA A ESCOLHER DIREITO

O fato é que a narrativa responderá às escolhas feitas pelo jogador e as cinemáticas ajudarão a contar como as decisões do jogador afetaram determinados personagens durante a trama. Você pode imobilizar os colaboradores da máfia italiana e fazer-lhes perguntas para obter informações importantes para a conclusão de missões. Vale destacar que as cenas de tortura são bem violentas, retratando a situação das gangues mafiosas dos anos 1960. A Hangar 13 não está escondendo essas inspirações. Na verdade, o estúdio decidiu aproveitar ideias e conceitos bem sucedidos em outras obras para tornar *Mafia III* impecável.

Durante a E3 deste ano, foi disponibilizada uma demo que mostrava dois cenários distintos e que mostravam as possibilidades do game. No primeiro, Lincoln deve

prejudicar as finanças de um chefão da máfia italiana da maneira que achar mais apropriado. O jogador podia fechar uma "biqueira", destruir um prostíbulo ou matar seguranças particulares dos italianos. Na segunda parte, Lincoln recebe a oferta de três parceiros no crime, chefes de outras facções, que podem faturar com ele em uma ação conjunta. Ao escolher um desses criminosos, automaticamente gera-se uma inimizade com outro, de modo que as opções de diálogos afetarão acontecimentos futuros na campanha.

Apesar do estilo de época, o estúdio quis sair um pouco do estereotipo de cenário de máfia italiana, mostrando um lado diferente do crime organizado, sem romantizar as coisas. Não por acaso, o jogo tem cenas fortes de violência e tortura física e psicológica. Há poucos cortes de cenas quando as coisas ficam mais violentas, pois a intenção é realmente mostrar que os últimos anos da influência italiana no crime organizado não era, digamos, tão organizado assim.

Sistema de stealth: dá pra fechar uma fase sem dar um tiro sequer... OK, mas qual é a graça?!?

"Não usamos nenhum outro game na mesma frase quando nos referimos a *GTA*, pois ele é a barreira da indústria. Não faz sentido comparar com *Mafia*"

Strauss Zelnick

A TROCA DE ESTÚDIOS

Não sabemos os motivos pelos quais a 2K Games trocou o estúdio responsável pela franquia *Mafia* (os anteriores eram produzidos pela 2K Czech). Acreditamos que a estratégia é justamente para dar um novo fôlego à franquia. Após conferir todas as notícias e novidades acerca de *Mafia III*, fica claro que a franquia está prestes a aumentar seu alcance para um público mais amplo, abandonando um pouco o estereótipo de máfia italiana para agarrar temas mais globais, como violência, racismo e vingança.

Hangar 13 é um estúdio formado por profissionais atuantes há tempos na indústria. Entre suas fileiras estão profissionais que trabalharam em jogos como *Bioshock*, *Tomb Raider*, *Assassin's Creed*, *Dead Space*, *Splinter Cell*, *Saint's Row*, *Far Cry* e *InFamous*, entre outros. Ao contrário do antecessor, *Mafia III* não terá versões paras as plataformas da 7° geração. O foco em desenvolver para o PlayStation 4 e Xbox One possibilitou que o estúdio levasse a simulação de uma cidade inteira a um novo patamar. Os NPCs (personagens não jogáveis) têm ocupações, as viaturas patrulham as ruas, criminosos agem de maneira suspeita nas ruas.

Prepare-se bem para os shootouts: aqui você não terá vida fácil

Mafia II foi um grande jogo, porém há uma sensação de que a maior parte da comunidade passou batida pelo título. *Mafia III* chega ao mercado para redimir essa injustiça combinando com perfeição uma história cinematográfica, narrativa dinâmica e um sistema de escolhas que responde com fidelidade às decisões tomadas. Tudo isso em um ambiente conturbado e bastante amplo: se isso não puder agarrar os jogadores, nada mais o fará. Naturalmente, as vendas não devem ser astronômicas em um padrão *GTA V*, por exemplo, porém, as expectativas para este lançamento são altas.

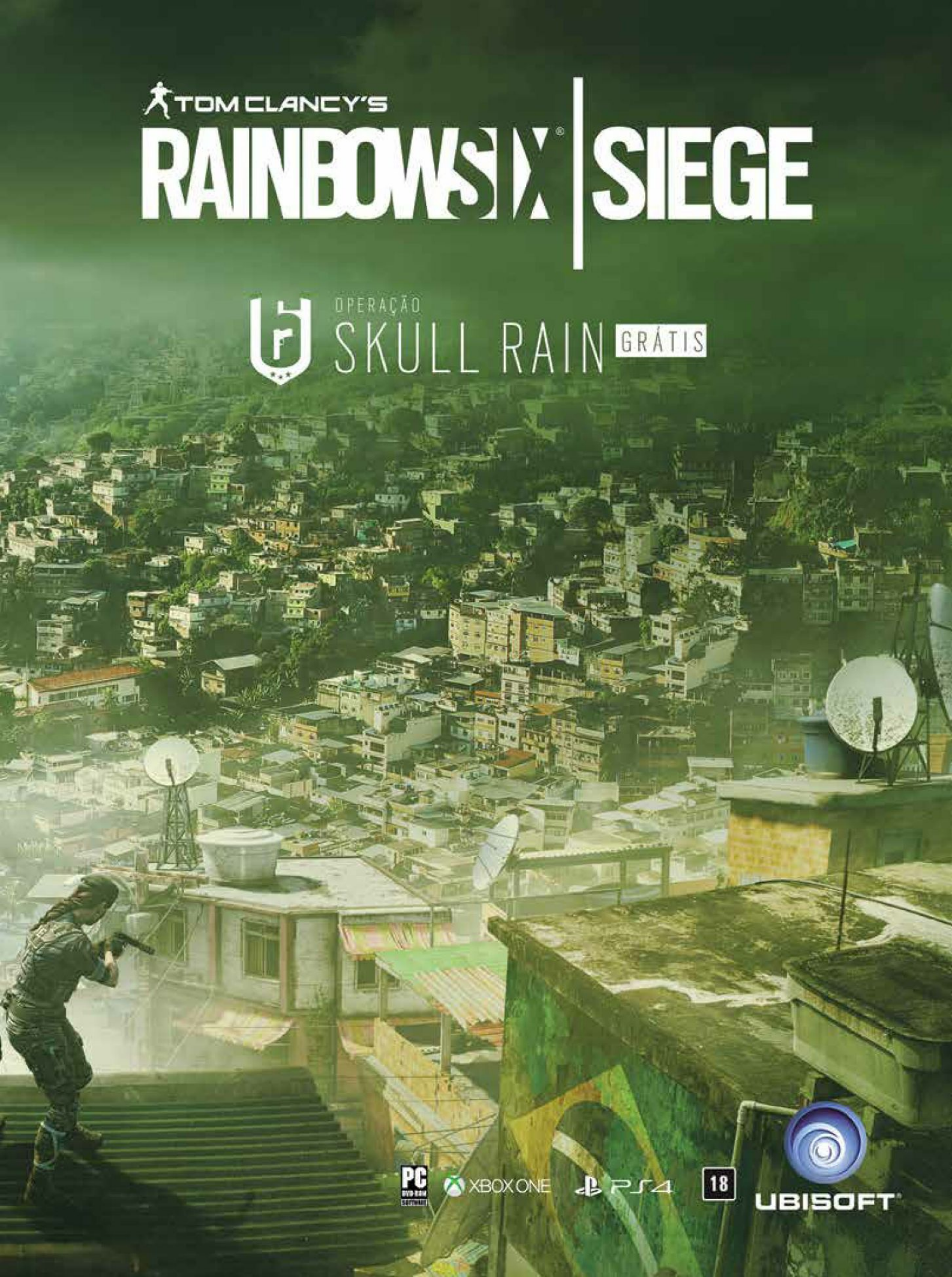
Ainda sobre a concorrência com *GTA V*, a Take Two (dona da Rockstar e da 2K Games) está ciente que alcançar as 54 milhões de cópias é impossível e é melhor evitar comparações entre as duas franquias. "*Mafia III* é uma experiência completamente diferente", disse Strauss Zelnick, CEO da Take Two. "Não usamos nenhum outro game na mesma sentença quando nos referimos a *GTA*, pois ele é a grande barreira da indústria. Não faz sentido compará-los", concluiu o executivo, de modo bem sensato.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Hangar 13, 2K | **Editora**: 2K | **Lançamento**: Outubro/2016

AGORA O BICHO VAI PEGAR

SEJA UM CAVEIRA
A TROPA DE ELITE CHEGOU

/UBISOFT.BRASIL YouTube /UBISOFTBRASIL @UBISOFTBRASIL www RAINBOW6.COM


TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX | SIEGE
OPERAÇÃO
SKULL RAIN
GRÁTIS
PC
XBOX ONE
PS4
18
UBISOFT

DEAD RISING 4

Makson Lima

AQUI OS ZUMBIS NÃO SE REPETIRÃO

O sua "trasheira" preferida voltou! O novo capítulo da saga *Dead Rising* chega com espírito natalino (e de porco!) para entregar carnificinas de mortos-vivos – e você não sabe como é divertido estraçalhar um papai noel zumbi!

Todos já sabiam, mas ainda assim foi um belo momento. Aquele taco de baseball arrastado no asfalto, aquela música natalina e aquela cara de canalha tão amada pelos fãs... *Dead Rising* está de volta e Frank West vem junto! Mais uma vez encabeçado pela Capcom Vancouver, responsáveis pelas duas edições anteriores, seu parque de diversões na forma de matadouro de gente supostamente morta promete ainda mais galhofa, mais tripa e uma quantidade sem precedentes de mortos-vivos na tela em concomitância.

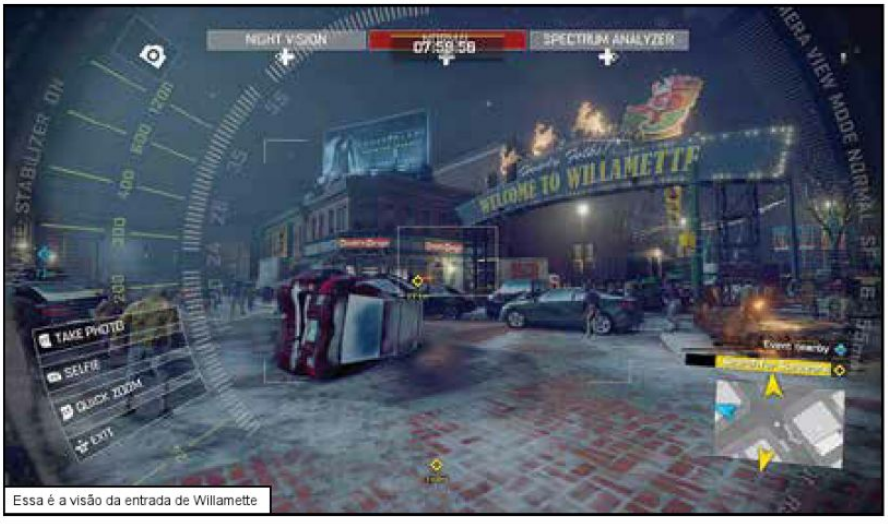
A **EGW** testou uma demo de apenas 15 minutos com esse sanguinho fresco de *Dead Rising 4* e o resultado foi um misto de nostalgia e uma pontinha de esperança para o que está por vir. Digo isso porque tenho sentimentos conflitantes para com a franquia *Dead Rising*: ao mesmo tempo que procuro amá-la, não há retorno na mesma proporção.

Sempre permeando mecânicas bizarras (como tempo limite, resgate de reféns, a terrível morte permanente, sistema de salvamento precário etc.), a série *Dead Rising* luta consigo mesmo para oferecer aquilo que faz de melhor: matança desenfreada de zumbis, de toda forma possível e imaginável.

Dead Rising 4 parece seguir o caminho trilhado pela terceira parte, sem tantos fatores limítrofes e focado na parte interessante do conceito: a mais pura e deliciosa galhofa. Na demo apresentada na E3 deste ano, tínhamos nos controles do eterno veterano da franquia, Frank West, para matar a maior quantidade de zumbis possível. Sem espaço para história, sem cutscenes com personagens e nem mesmo os serial killers tão característicos, foi apenas diversão sádica e sadia.

BEM-VINDO A WILLAMETTE

A cidade volta a ser Willamette, a mesma do jogo original. No entanto, o shopping onde toda a hecatombe se iniciou parece ser apenas um elemento da enorme região. O período natalino também faz toda diferença, porque não é todo dia que ma-



Essa é a visão da entrada de Willamette

Em uma situação dessas, o que você faz...? Tira fotos, é claro!!!

tamos tanto zumbi vestido de Papai Noel. Imagino que a proposta vá se desenrolar de muitas outras formas, especialmente no que diz respeito ao arsenal de *Dead Rising 4*. E você aí, fã da franquia, sabe o nível escabroso alcançado nesse quesito.

Comecei com um gigantesco machado de batalha e já me senti membro da banda Manowar. A cada balanço do aparato viking, inúmeros membros e cabeças voavam pelos ares, mas que não era nada se comparado a seu poder especial — uma descarga elétrica capaz de tostar dezenas de zumbis com um só golpe. Fiquei imaginando o cheiro...

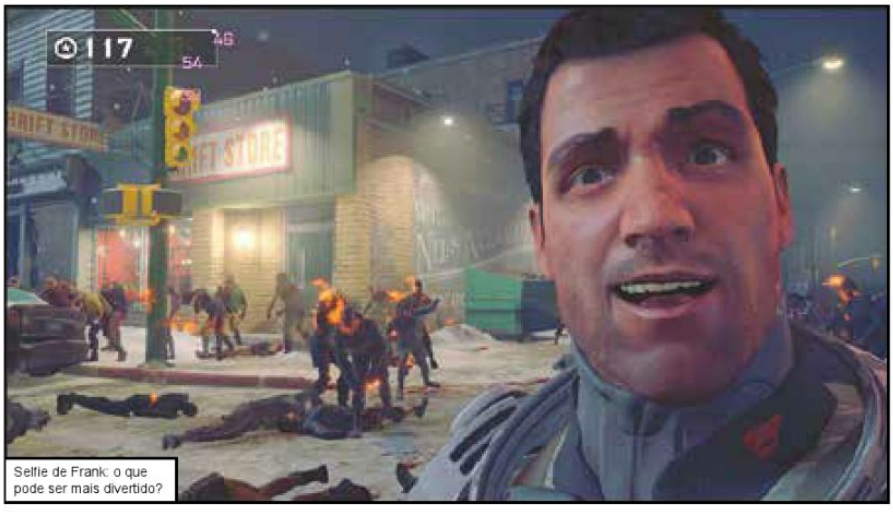
Assim, o playground estava posto. O GPS me guiou até um exoesqueleto que praticamente me transformou em Tony Stark, mas sem os propulsores a jato. Socar zumbi na cara dentro daquele traje sci-fi trouxe mesmo paz solene ao coração, como alguém costumava dizer numa das versões de *Madrugada dos Mortos*. A exemplo dos outros jogos da franquia, tudo pode se tornar arma, de pedaços de pau a parquímetros e notebooks desavisados. E não posso esquecer de citar o lançador de fogos de artifício. O colorido das explosões combinou perfeitamente com os intestinos e estômagos sobressalentes.

TÔ SÓ OLHANDO MESMO

Quanto a aspectos técnicos, o escopo total impressiona mais que do que a análise microscópica. Tal foi a proposta em *Dead Rising 3*, tal está sendo nessa nova versão: subir na caçamba de algum caminhão apenas para observar o horizonte tomado por caraças ambulantes, continua a impressionar. Espero nunca perder esse senso de deslumbre. Talvez não tenha ficado tão chocado quanto fiquei ao jogar o primeiro *Dead Rising*, no longínquo ano de 2006, mas é indiscutível a evolução gráfica presente. Imagino que aquela ferramenta criada pela Capcom Vancouver para gerar zumbis aleatoriamente continue a ser empregada, pois a variedade é imensa.

Mas tudo isso me trouxe à parte mais divertida dessa breve demo de *Dead Rising 4*: o poder da selfie. Frank West, renomado fotógrafo e jornalista, já cobriu países em guerra civil e diversos conflitos ao redor do globo. Esse impressionante currículo é posto em prática dessa vez e de forma muito mais orgânica e divertida que no jogo original. Experimente causar caos, tipo explodir um caminhão-tanque e saia tirando fotos logo em seguida. Os "pontos de horror" conseguidos serão atribuídos a evolução do personagem, talvez? Melhor ainda, pegue uma carcaça no pior estado que puder encontrar e tire uma selfie — use como pano de fundo toda destruição causada. Não há maneira mais gratificante de conseguir XP. E os sorrisos de Frank são impagáveis. Vi muita gente tirando selfie da selfie enquanto jogava, prova irrefutável do sucesso do novo recurso.

Dead Rising 4 me proporcionou 15 minutos de muita diversão. Será que isso se estenderá por 15 horas? Saberei no fim do ano, mas estou esperançoso. *Dead Rising* nunca conseguiu atingir todo poderio de sua proposta em termos de gameplay, mas o caminho certo parece estar sendo traçado dessa vez. E toda embalagem natalina? Não comemoro Natal, mas farei questão de usar gorrinho vermelho e soltar muitos "ho ho hos" enquanto trucido mortos-vivos como o badass-mor da franquia em dezembro, quando o jogo deve ser lançado. #FrankIsBackMotherFucker.



Selfie de Frank: o que pode ser mais divertido?

Plataformas: PC, XO | **Estúdio**: Capcom Vancouver | **Editoras**: Capcom, Microsoft | **Lançamento**: Dezembro/2016

QUAKE CHAMPIONS

Fernando Souza Filho

UM CLÁSSICO PRA SER RESPEITADO

Já que *Wolfenstein* e *Doom* ganharam seus respectivos reboots, é lógico que a terceira ponta da tríade também precisaria ganhar uma versão modernizada. Pois é isso que veremos na nova encarnação do inigualável *Quake*

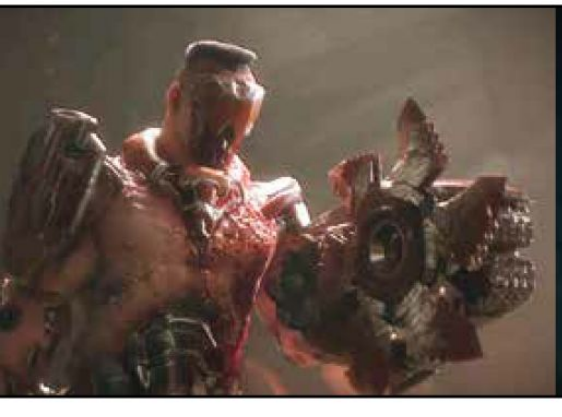
Foram inesquecíveis aqueles anos dourados da metade da década de 1990, quando o estúdio texano iD Software lançou a tríade que seria a base do gênero de tiro em primeira pessoa, o famossíssimo FPS (first person shooter). Essa tríade era formada por *Wolfenstein* (cujo título de 1992 foi possivelmente o maior padrinho do gênero), *Doom* (1993) e *Quake* (1996). Os dois primeiros tiveram seus reboots recentes, mas agora é a vez do que faltava para os fãs.

Devo confessar ao leitor que joguei muito todas as encarnações de *Wolfenstein* e *Doom* no início dos anos 1990, mas foi em uma versão de *Quake* para Macintosh que me apaixonei perdidamente pela série, nos idos de 1997. Talvez fosse a trilha sonora insana composta por Trent Reznor (Nine Inch Nails), talvez fosse o belíssimo ar gótico que o velho Power Mac dava para os monstros, mas o fato é que perdi a conta das noites que fiquei (literalmente!) acordado jogando *Quake*. Portanto, já que recentemente tivemos reboots de *Wolfenstein* e *Doom*, nem preciso dizer que estávamos ansiosos por uma versão atualizada e decente para *Quake*.

CHAMA QUEM ENTENDE!

Capitaneado por Tim Willits, um dos fundadores da iD Software, o projeto que trará a série de volta à luz se chama *Quake Champions*. E o currículo do cara fala por si só: ele trabalhou em *Quake*, *Quake II*, *Quake III Arena*, *Quake III: Team Arena*, *Quake 4* e *Quake Live*. De quebra, também participou do desenvolvimento de *Doom 3* e *The Ultimate Doom*. Portanto, não poderia haver alguém mais apropriado para levar adiante o projeto *Quake Champions*. A editora que está bancando o projeto é a Bethesda, responsável pelas versões atuais de *Doom* e *Wolfenstein*, além de *The Elder Scrolls*, *Rage*, *Dishonored*, *Fallout* e *The Evil Within*, entre tantas outras.

Mas, pra quem conhece a série, a grande questão aqui é saber qual *Quake* vai ser o alvo desse reboot. O primeiro *Quake* era uma fantasia medieval, enquanto o segundo era um sci-fi com alienígenas, o *Arena* não tinha enredo algum (era mais focado em multiplayer) e o quarto deixava o multiplayer de lado pra voltar a focar nos alienígenas. Os outros títulos da série eram uma mistura desses todos. Portanto, partindo desse princípio, a gente já estava apostando que *Quake Champions* seria mesmo uma mistura de *Quake III Arena* com *Quake Live*, como o próprio Willits já adiantou em conversas com a imprensa, ainda que a Bethesda não tenha revelado nenhum detalhe nesse sentido.



"Antes de mais nada, que fique bem claro: *Quake Champions* não é e nunca será um MOBA [multiplayer online battle arena]. Nunca tivemos intenção nenhuma de fazer uma espécie de transição do gênero MOBA, pois *Champions* não terá nada a ver com *League of Legends* ou *Smite*", disse Tim Willits, durante coletiva com a imprensa na última E3. "O modo multiplayer de *Quake* sempre foi associado às arenas de combate e aos movimentos em alta velocidade, rocket jumping, strafe jumping e air control. *Champions* terá tudo isso, vai ser uma mistura do clima do primeiro *Quake* com o jeito de *Quake III*."

Vale lembrar que o primeiro *Quake* foi inspirado fortemente na obra de H.P. Lovecraft (não por acaso o último chefão do jogo se chamava Shub-Niggurath!) e essa referências voltam com força total no novo jogo. "O codinome do projeto até antes da E3 deste ano era Lovecraft", admitiu Willits em entrevista ao jornal britânico Metro. "Quem conhecia *Quake*, dizia que o codinome era horrível; Quem não conhecia, dizia que era o pior codinome de todos os tempos. Mas aquela arquitetura gótica do primeiro *Quake* era lovecraftiana sim, ainda que as mecânicas de ação e de combate não tenham nada que lembre essa estética."

Mas, afinal, o que vamos encontrar de tão lovecraftiano em *Quake Champions*? "O estilo visual vai fazer você lembrar de Cthulhu e Shub-Niggurath, ou seja, será bem Lovercraft mesmo. Mas as mecânicas vão remeter para *Quake III* e *Quake Live*, só que com conceitos bem mais modernos. Vai ser uma experiência multiplayer para PC, não terá singleplayer e, volto a ressaltar, não será um MOBA."

"Antes de mais nada, que fique bem claro: *Quake Champions* não é e nunca será um MOBA. Nunca tivemos intenção de fazer um novo *League of Legends*"
Tim Willits

OS HERÓIS DE OVERWATCH

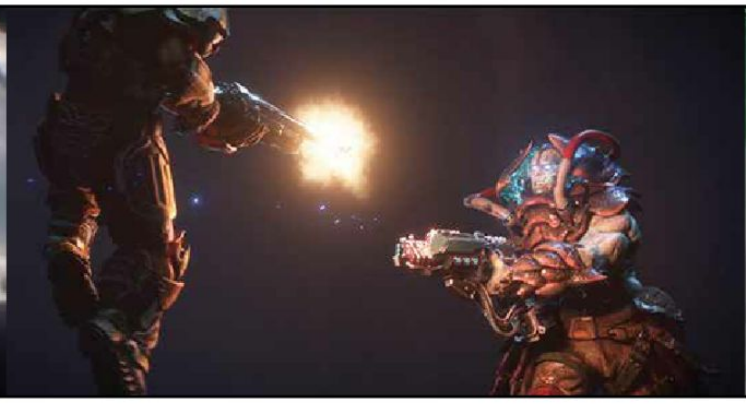
O produtor explica ainda que o jogo não vai seguir rigorosamente a tendência dos shooters com heróis, como *Overwatch*, *Battleborn* e *Lawbreakers*. Mas há traços disso no projeto. "Jogos de tiro protagonizados por heróis estão por toda parte justamente porque isso é uma evolução natural do gênero. Você adiciona habilidades e personalidade ao seu personagem, são características individualizadas que o tornam diferente. Diante desse contexto, já definimos quatro campeões para o jogo", revela ele.

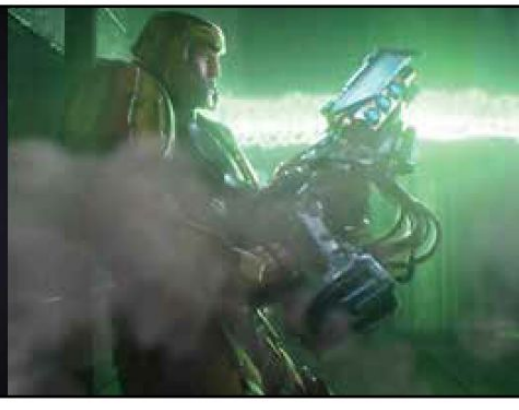
Os quatro já revelados até agora são Ranger (protagonista do primeiro game), Nyx (a gata de cabelo azul), Visor (de *Quake III*) e ScaleBearer (que parece o Reinhardt, de *Overwatch*). "Há habilidades ativas e passivas. Você pode escolher um personagem com habilidades mais passivas, mas que é mais rápido, que se encaixa no jeito que você gosta de jogar. Ou você pode escolher um mais ativo, que é melhor para situações bem específicas. O importante aqui é que não muda o modo como você joga *Quake*", garante o produtor. "Em nossos primeiros testes, percebemos que mesmo jogadores que não são profundos conhecedores de *Quake* podem se dar bem, pois temos um sistema de matchmaking muito eficiente nos torneios."

DE OLHO NOS CONSOLES

O fato é que o cenário dos games hoje em dia é bem diferente do que era quando o primeiro *Quake* foi lançado. O próprio Tim Willits reconhece isso e diz que, apesar de *Quake Champions* ser inicialmente voltado apenas para o PC, ele não nega que está de olho nos consoles, especialmente aqueles que ainda vão chegar ao mercado, como PlayStation Neo e Xbox Scorpio. Como já conhecemos bem o estilo de trabalho da Bethesda e do próprio Willits, aguarde que teremos surpresas antes mesmo do lançamento oficial do game.

Plataforma: PC | **Estúdios**: iD Software, Saber Interactive | **Editora**: Bethesda | **Lançamento**: 2017





RECORE

Makson Lima

ERA TUDO O QUE NÓS ESPERÁVAMOS

O jogo foi uma das gratas surpresas da E3 deste ano e investe em um shooter de terceira pessoa ambientado em um cenário pós-apocalítico, feito com o esmero das cabeças que já assinaram *Mega Man* e *Metroid Prime*

Depois de testar *ReCore* por meros 20 minutos, antecipo o sucesso da parceria entre a Comcept (de Keiji Inafune, de *Mega Man*) e a Armature Studio (de Mark Pacini, diretor de *Metroid Prime*). Vale citar também que o jogo foi escrito por Joseph Staten, roteirista de longa data da Bungie, ou seja, de *Halo*.

ReCore é um shooter em terceira pessoa num cenário sci-fi um tanto desolado. Gostei muito da mistura de locações semiáridas e tecnológicas, como se visitássemos algum lugar antes muito próspero, mas agora em ruínas. Antes de começarmos nosso teste durante a E3 deste ano, havia um aviso na fila: "*ReCore* não é nada fácil e o trecho da demo não é o início do jogo". Ao ler isso, eu pensei: "Era o que eu queria!"

Muitos sistemas de jogo chegaram de uma só vez e fiquei surpreso ao tê-los assimilados rapidamente. Controlar a protagonista Joule Adams (bela tirada "térmica") vem sem segredos: hábil, a garota pode esquivar-se e pular para todos os lados, realizar dashs no ar (no melhor estilo *Mega Man X*) e travar sua mira nos inimigos robóticos. Seu arsenal está dividido nas quatro direções do D-pad e cada tipo de munição funciona melhor para determinados monstrengos, e está tudo relacionado a cor.

Ou seja, até mesmo quando a sala está tomada por diversos inimigos multicoloridos, é fácil e divertido intercalar suas armas e eliminá-los todos.

Fiquei curioso com o fato de números surgirem a cada acerto: talvez tenhamos mais elementos de RPG do que o antecipado? Gosto muito da ideia. E reafirmo o pensamento: *ReCore* me lembrou muito *Mega Man X*, tanto no desafio, quanto nos controles precisos e excelentes. Bela sacada terem separado um trecho mais adiantado do jogo, pois só assim nos foi possível entender muito do potencial de Joule e do mundo de *ReCore*.

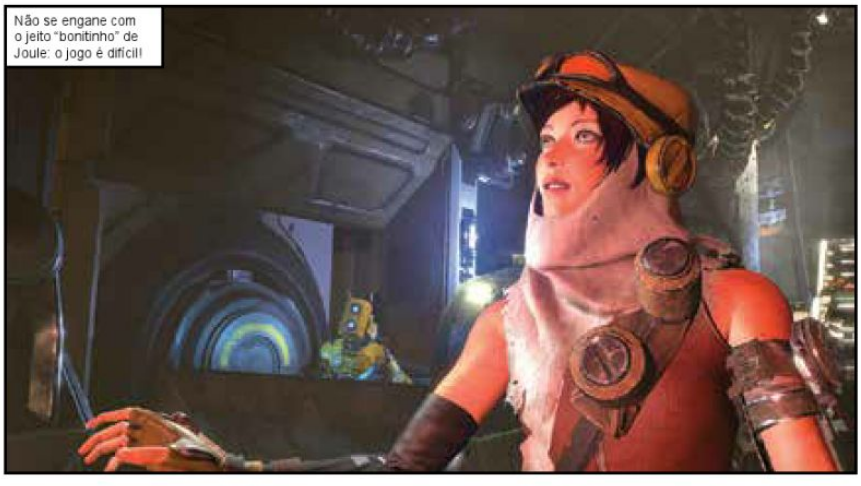
NOSSO AMIGOS ROBÔS

Além de suas próprias habilidades e arsenal, pude contar com a ajuda de dois robôs amigáveis. Mack, o explorador, e Seth, o mestre de fuga. O primeiro é também o mais amplamente divulgado, pois trata-se do cachorro metalizado e fiel parceiro de Joule. Já Seth é o robô aranha, ideal para levar a heroína por trilhos nas paredes dos cenários, por exemplo, alcançando novas plataformas. Ambos atacam bem e defendem sua companheira com afinco e trocar entre os dois é tão simples quanto apertar um botão. O sistema de cores também se aplica para o dano causado por ambos, vale ressaltar.

A dinâmica criada entre intercalar disparos de acordo com as cores dos inimigos, chamar Mack ou Seth e, agilmente, esquivar de todos os projéteis no processo, faz de *ReCore* um jogo muito divertido e repleto de possibilidades. O tiroteio e as capacidades de Joule foram os focos dessa demonstração, mas o potencial instigado me pareceu monstruoso.

Keiji Inafune pode ter decepcionado a toda uma legião de fãs com seu recente *Mighty N° 9*, mas não confunda as coisas: a parceria com o diretor de *Metroid Prime* e o roteirista de *Halo* parece deixar pouco espaço para falha. *ReCore* foi minha maior surpresa na E3 e caso você, como eu, sempre sonhou com aquele *Mega Man X* que nunca existiu, redobre suas atenções para essa pérola aqui.

Plataformas: PC, XO | **Estúdios**: Comcept, Armature | **Editora**: Microsoft | **Lançamento**: Setembro/2016



Não se engane com o jeito "bonitinho" de Joule: o jogo é difícil!

CIVILIZATION VI

Lucas Moura

A GRANDE EVOLUÇÃO DA CIVILIZAÇÃO

Com 25 anos de história e reconhecida como uma das mais importantes e influentes franquias de estratégia por turnos, *Civilization* vem aí com um novo título repleto de novidades – e alguns irão mudar a maneira de jogá-lo

Civilization sempre foi um jogo voltado para a construção e expansão de cidades ao longo de diversas eras. *Civilization VI* não deixará isso de lado, mas mudará consideravelmente a maneira que as cidades interagem. Onde antes tínhamos apenas uma cidade cujas construções podiam ser criadas onde bem se entender, agora elas irão ocupar espaços — demarcados por hexágonos — no mapa. Ou seja, uma nova camada de planejamento é adicionada e você terá de pensar duas vezes antes de construir uma nova edificação na sua localidade.

Outra área que recebeu mais atenção é o movimento e combate de unidades. Anteriormente, múltiplas unidades podiam ocupar o mesmo quadrado sem penalidades, sistema que foi posteriormente removido em *Civilization V*. Por conta disso, porém, a conquista de cidades se tornou consideravelmente mais complexa, exigindo horas de batalhas intermináveis e desinteressantes. A Firaxis planeja mudar isso com o uso de unidades de suporte, que trabalham em conjunto com uma principal como um "bônus".

ATÉ OS ASTECAS ESTÃO LÁ

Como nos antecessores, há uma grande ênfase em líderes e unidades específicas de cada nação. No lançamento, 18 civilizações estarão presentes, como Estados Unidos, China, Japão, Inglaterra e Astecas. As unidades específicas também não poderiam parecer tão promissoras quanto os Astecas, que possuem o que a Firaxis chama de Eagle Warrior, que pode converter unidades derrotadas em combate em construtores para a sua civilização, facilitando e agilizando o progresso de construção de rodovias e outras melhorias para as cidades.

Outra mecânica que vem modificada é o sistema de diplomacia. Muitos fãs reclamaram da maneira que *Civilization V: Brave New World* lidava com políticas, afinal, inúmeras vezes os oponentes declaravam guerra sem um motivo aparente. Desta vez, novas opções diplomáticas — como convidar um líder para conhecer a sua capital ou enviar delegações para aprimorar as relações entre nações — pavimentam um caminho para conhecer mais detalhes sobre o inimigo. Esse sistema conta com cinco níveis, no qual o mais alto pode dar até a chance de descobrir quais são os planos e que tipo de vitória o inimigo planeja alcançar na campanha. Vamos torcer para que isso também evite que guerras desnecessárias aconteçam.

Civilization VI, é claro, não se trata apenas de mecânicas, sistema e estratégia, pois a parte técnica e estética recebeu uma grande revitalização. Deixando para trás o estilo realista do antecessor, *Civilization VI* busca algo mais cartunesco. A Firaxis apontou em entrevista à imprensa americana que o novo estilo visual é voltado para dar mais clareza e informação visual para quem prefere jogar tanto com o máximo quanto com o mínimo de zoom.

Se tudo encaminhar como a Firaxis indica no papel, *Civilization VI* pode não ser apenas um dos mais divertidos da franquia, como estabelecer um novo patamar para jogos de estratégia da linha 4X em grande escala.

Plataforma: PC | **Estúdio**: Firaxis Entertainment | **Editora**: 2K | **Lançamento**: Outubro/2016

Abaixo um personagem asteca e, no destaque do gameplay, a defesa contra uma invasão

DELIVER US THE MOON

Makson Lima

A NOSSA VIAGEM PESSOAL PRA LUA

Sim, nós precisamos sim de mais jogos estrelados por astronautas e os produtores do estúdio holandês Keoken prometem nos entregar exatamente isso aqui – e com ambiciosos requintes de sci-fi hard da melhor qualidade

Entre *The Swapper*, *The Fall*, *Lifeless Planet* ou até mesmo o altamente imersivo *Adrift*, a ficção científica tem sido bem representada nos videogames recentes. E não me refiro a armas laser, monstros alienígenas ou viagens interplanetárias, mas a algo mais da vida real mesmo, com o poder narrativo de grandes obras literárias do sci-fi. Ainda não temos algo equivalente a *2001: Uma Odisseia no Espaço* ou *Solaris* nos videogames, mas acredito ser traçado esse caminho para as estrelas nas produções mais autorais.

O independente *Deliver us the Moon* é fruto de um estúdio pequeno localizado na Holanda, com desenvolvedores de várias partes do mundo, como Estados Unidos e França. Após uma bem-sucedida campanha no Kickstarter, a "lua" nos será entregue ainda neste ano, quando o jogo chegar ao Xbox One e PC. E pela demo que testamos, algo absolutamente promissor vem por aí.

A missão é tão ambiciosa quanto o jogo em si: no papel de um astronauta da Worldwild Space Agency, precisamos explorar bases abandonadas na Lua para salvar a humanidade. Os recursos naturais de nosso planeta acabaram e somos a última esperança de nossa espécie. Após a cena inicial de alunissagem

(pousar na Lua), exploramos cenários desolados, abandonados e repletos de detalhes. Caminhar com o pesado traje espacial pelos corredores claustrofóbicos dessa base lunar é tão tenso quanto deslumbrante — e poder intercalar entre primeira e terceira pessoa intensifica ainda mais essas sensações.

TEM ALIENÍGENA AQUI?

Após me adaptar aos controles e a essa nova realidade, precisei restaurar a energia do local. O áudio pregava peças — esperava, a todo instante, algo ou alguém surgir. Mas não, solidão foi minha única companheira por grande parte da demonstração. Após conseguir uma arma programada para disparar descargas elétricas, consegui reanimar um robô flutuante. Meu novo parceiro acionou novos lugares da base e a exploração só parecia começar quando conclui a demo. E preciso confessar: o final só me fez querer jogar todo resto imediatamente!

Sou grande fã de ficção científica e entusiasta dessas produções que fogem do convencionalismo. Visitamos planetas distantes e novas galáxias nos videogames há décadas, porém não da forma como nos é entregue em *Deliver us the Moon*. Não saberia dizer se encontraremos seres alienígenas em nossa incursão pela Lua, mas o deslumbre de visitar locais tão distantes e incríveis, já tornam a experiência muito válida.

Plataformas: PC, XO | **Estúdio**: Keoken | **Editora**: Keoken Interactive | **Lançamento**: Final de 2016

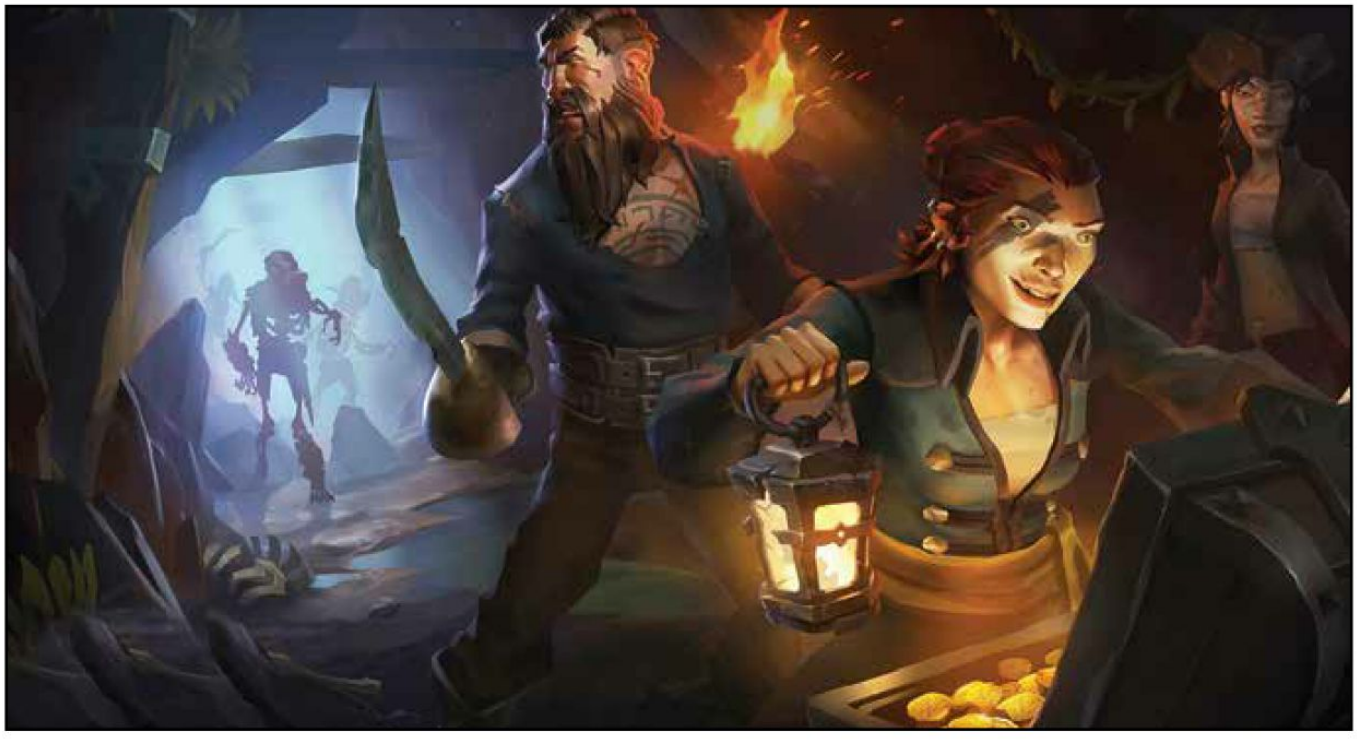
O cenário é desolado sim, mas belissimamente desolado!

SEA OF THIEVES

Makson Lima

YO HO HO E UMA GARRAFA DE RUM!

Depois de experimentar a nova e ambiciosa aventura em alto-mar da Rare, mal podemos esperar para enfim encarnarmos a diversão de encher a cara de rum e atacar navios em oceano aberto... O que pode ser mais legal?



Quando *Sea of Thieves* foi anunciado na E3 do ano passado, não teve grande repercussão. Estávamos todos preocupados em comemorar os 30 anos da tão simbólica e querida produtora britânica de jogos, a Rare, com o também recém-mostrado *Rare Replay* (na real, só queríamos mesmo um novo *Battletoads* e continuamos na expectativa!). Agora temos o auto-intitulado "mais ambicioso título já produzido na história da Rare": *Sea of Thieves* foi apresentado como um MMO de piratas. Vai rolar?

Depois de *Guybrush Threepwood*, *Sid Meyer* e das felizes incursões da Ubisoft e seus assassinos em terras caribenhas, descobrimos ser perfeitamente possível (e divertido) viver na pele de bucaneiros beberrões nos videogames. Um ano depois, nessa última E3, *Sea of Thieves* voltou para, mais uma vez, tentar impressionar a todos. E como alguém que luta para ter fé e esperança nessa Rare mais contemporânea, preciso admitir: fui convencido.

INVASÃO COM AMIGOS

Essa boa impressão ficou mais forte ainda após jogar e tirar a prova do quão divertido pode vir a ser *Sea of Thieves* quando experimentado com amigos — sejam eles tocadores de acordeão, com perna-de-pau ou apenas bons bebedores de rum.

Em nosso teste, nos deparamos com duas equipes em suas respectivas ilhotas, com dois navios ancorados num píer próximo. Sem explicações ou tutoriais, não demorou muito para que os navios travassem uma nervosa batalha em alto-mar.

O dia a dia dos piratas ganha novas cores em *Sea of Thieves*

Impossível no momento dizer o quão personalizável serão nossos personagens, navios ou até mesmo ilhas, mas os controles simples e a objetividade da missão tornaram *Sea of Thieves* um deleite para jogar. Içar velas, disparar com os canhões, tapar buracos com tábuas no porão, encher a cara de rum são apenas o dia a dia desses habitantes dos sete mares.

A simplicidade, no entanto, pode moldar a forma como encararemos *Sea of Thieves*. Não consegui mergulhar, por exemplo, quando resolvi pular no mar. Nenhum tipo de combate estava disponível, além de disparar dos canhões de nosso navio. As ações mais divertidas envolviam tocar seu instrumento musical (o meu era uma gaita) e beber até ficar com a visão turva. Um sentimento especial surgiu quando, acompanhado de outro desconhecido, criamos cantigas de pirata no convés, no fervor da batalha.

Plataformas: PC, XO | **Estúdio**: Rare | **Editora**: Microsoft | **Lançamento**: Início de 2017

20TH YEAR CELEBRATION

Fernando Souza Filho

REALIDADE VIRTUAL DE LARA CROFT

Demorou, mas o recente título de Lara chega ao PS4 de maneira gloriosa, com todos os pacotes de expansão, mimos para os fãs, uma fase inédita, zumbis e exploração com realidade virtual no novo acessório da Sony

Este ano marca o 20º aniversário de *Tomb Raider* e diversos lançamentos estão em curso ao longo de 2016 pra comemorar a data. Em outubro próximo, a versão de *Rise of the Tomb Raider* pra PS4 chega com tanta novidade que é quase um novo jogo. Intitulado *Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration*, o pacote pra PS4 trará o jogo completo *Rise of the Tomb Raider*, com uma diferença: terá incluído todos os pacotes de exapansão, Expedition Cards e visuais extras que no Xbox One e no PC estão disponíveis apenas para quem adquiriu o Season Pass, uma espécie de "assinatura" anual do jogo. Até um livro com as ilustrações do jogo virá também no *20 Year Celebration*.

PARA OS FÃS OLD SCHOOL

Os fãs mais old school certamente perceberão um detalhe no game: a jaqueta e a pistola usadas por Lara Croft são exatamente as mesmas de *Tomb Raider III*, de 1998, só que renderizadas com tecnologias atuais. Há ainda cards especiais com cinco modelos clássicos de Lara, inclusive o original do primeiro título da série, de 1996.

Mas a grande novidade mesmo é que *Tomb Raider* passa agora a ter suporte para o PlayStation VR, o acessório de realidade virtual das próximas encarnações do console. Essa versão do jogo pra PS4 inclusive vem com um capítulo inédito chamado Blood Ties, que pode ser jogado com o VR. Nessa aventura inédita, você explora a Croft Manor, a famosa mansão da heroína, e até defende o lugar de uma invasão zumbi na parte *Lara's Nightmare*. A mansão, aliás, agora pode ser explorada em realidade virtual utilizando o PlayStation VR.

"Nosso estúdio está celebrando junto com os fãs, que acompanham há 20 anos a série *Tomb Raider*", disse Scot Amos, diretor geral do estrúdio californiano Crystal Dynamics. "A equipe preparou muitas surpresas para a edição *20 Year Celebration* — inclusive algumas coisas que os fãs pedem há anos."

Um desses pedidos recorrentes dos fãs é o modo Extreme Survivor, um novo nível de dificuldade em que simplesmente todos todos os checkpoints desaparecem do jogo. Nesse modo, o único jeito de salvar o game é reunir itens para acender uma fogueira de acampamento.

Outra novidade é o modo Endurance, um co-op que permite que jogadores se juntem para encarar os perigos da vida selvagem: durante o dia, você e os amigos coletam comida e todo tipo de item para sobreviver aos ataques noturnos de inimigos ou de animais selvagens.

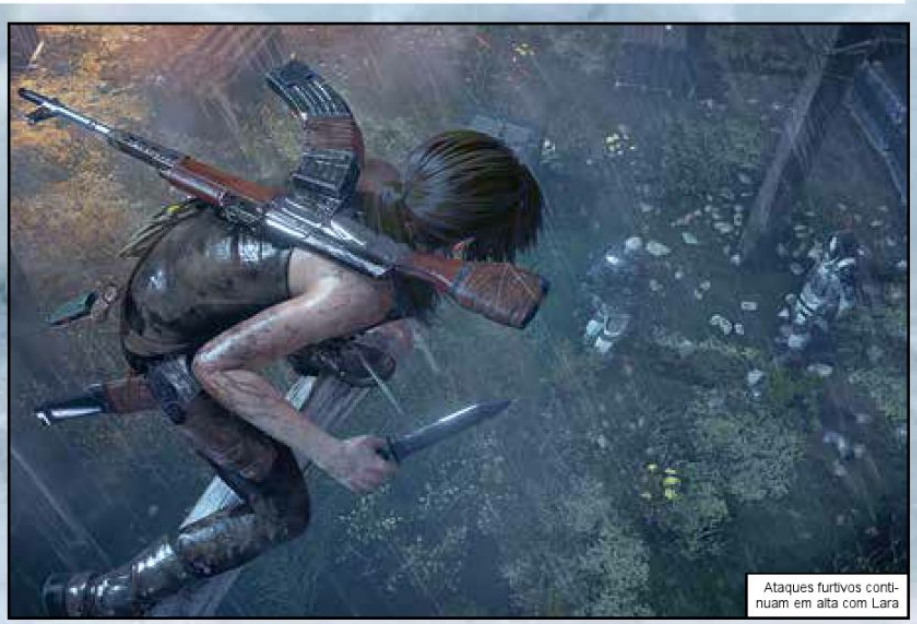
MIMOS PARA OS FÃS

"São 20 anos da icônica Lara Croft, tínhamos que oferecer novas experiências para os fãs de *Tomb Raider*", defende Ron Rosenberg, do Crystal Dynamics. "Todas essas novidades e o suporte ao PlayStation VR tornam essa edição histórica para a franquia."

Depois de duas décadas e 45 milhões de cópias originais vendidas (sem contar os piratas!), grandes adaptações para o cinema, livros e quadrinhos, nem precisava de tanta novidade para tornar esta edição histórica. Mas tornou!

Plataforma: PS4 | **Estúdio**: Crystal Dynamics | **Editora**: Square Enix | **Lançamento**: Outubro/2016

"São 20 anos da Lara, tínhamos que oferecer algo de novo aos fãs. Todas as novidades e o suporte ao PlayStation VR tornam essa edição histórica"
Ron Rosenberg



Ataques furtivos continuam em alta com Lara

DEATH'S GAMBIT

Lucas Moura

EIS OUTRO FILHOTE DE DARK SOULS

Com uma impressionante estética em pixel art, o game tem um longo trabalho pela frente: converter o que fez *Dark Souls* interessante em uma experiência palpável para 2D – o que quase nunca é uma tarefa fácil de fazer

A franquia *Dark Souls* pode ter, ao menos por ora, terminado, mas seu legado continua em inúmeros jogos. Neste ano, temos *Salt & Sanctuary*, *Eitr* e *Death's Gambit*, desenvolvido pelo estúdio húngaro White Rabbit.

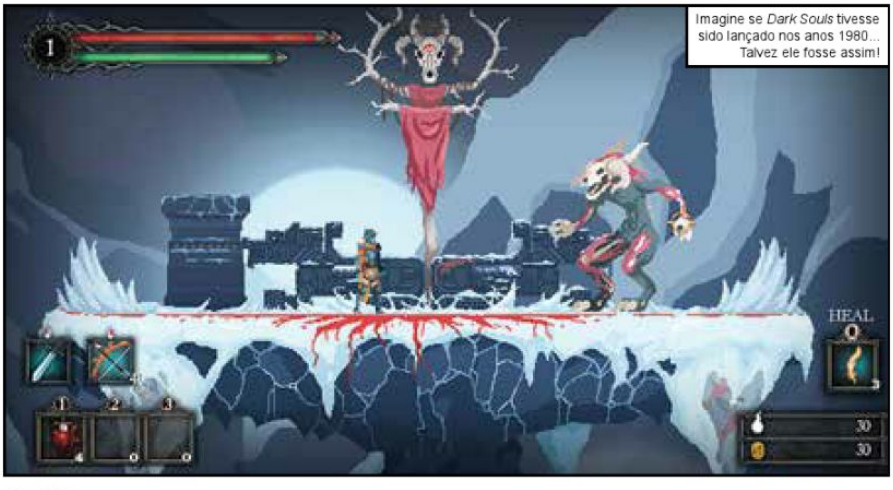
Como um Agente da Morte, o jogador deve explorar a terra de Leydia para completar uma tarefa ainda desconhecida. Ao contrário da série que o inspirou, *Death's Gambit* mistura não apenas *Dark Souls*, mas um pouco de *Shadow of The Colossus* com uma visão em 2D. Monstros gigantes, inimigos desafiadores e a morte batendo em sua porta a cada segundo. Com uma impressionante estética em pixel art, *Death's Gambit* tem um longo trabalho pela frente: converter o que fez *Dark Souls* interessante em uma experiência palpável para 2D.

Dark Souls ganhou fama pelo seu nível de dificuldade, mas outros elementos são tão importantes quanto isso: controlar a área de combate, ter conhecimento de seus arredores e entender quando é o momento de atacar ou defender. Transpor isso para uma visão 2D nem sempre se torna uma tarefa fácil.

Diferente de *Dark Souls*, em que a Barra de Estâmina do inimigo não é visível, *Death's Gambit* a utiliza para aqueles que preferem um estilo mais agressivo. Em vez de se preocupar em dar "parry", você pode atacar com espadas pesadas, acabar com a barra e deixar o inimigo vulnerável.

Algumas mecânicas interessantes já foram mostradas, como a possibilidade de dar "parry" em flechas com a sua espada e o sistema de "parry" com o escudo, que funciona diferente do jogo que o inspirou. Quando se bloqueia um ataque do oponente com o escudo, uma barra amarela é mostrada e o dano causado a ele é amplificado. Uma interessante maneira de tornar o combate mais amigável para iniciantes sem mexer na complexidade.

Também de maneira similar à *Dark Souls*, *Death's Gambit* usa um sistema de poção chamado Phoenix Feathers que são recarregados apenas em checkpoint, considerados os "bonfires" do game. Tais checkpoints são um pouco mais elaborados e além de recuperar vida, podem garantir certos bônus ao ataque ou defesa.



Imagine se *Dark Souls* tivesse sido lançado nos anos 1980... Talvez ele fosse assim!

MORRER E VOLTAR A VIVER

Claro que coisas boas não vêm fácil e em *Death's Gambit* não seria diferente. Ao morrer você perderá uma Phoenix Feather, terá de voltar ao local — na torcida para não ser morto de novo — e recuperá-la. Para quem prefere ainda mais desafio, o jogo permitirá reduzir a quantidade de carga de uso usada das Phoenix Feathers em troca de aumento de dano, útil para aquele chefão que você muito provavelmente vai passar uma senhora raiva.

Com um longo caminho pela frente, parece que as coisas caminham bem para *Death's Gambit* e tudo que marcou a série Souls parece presente. Os inimigos, a ambientação sombria, as diferentes maneiras de combatê-los. Mas, como tudo na indústria de games, o importante é a execução destas mecânicas e estamos ansiosos para descobrir se a desenvolvedora será capaz de entregar tudo o que promete.

Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: White Rabbit | **Editora**: Adult Swim | **Lançamento**: Início de 2017

ABSOLVER

Demétrio Valente

RPG DE LUTA, MAS COM MÁSCARAS

Criado pelo jovem estúdio francês Sloclap, o game promete enredo forte e misterioso para incluir artes marciais e combates com armas brancas, ou seja, sem armas de fogo. As máscaras são apenas um toque especial

Esse é um RPG de combate corpo a corpo online. Até aí, nenhuma novidade. Mas esse é o primeiro projeto do estúdio indie francês Sloclap, fundado por ex-desenvolvedores e ex-designers da Ubisoft que trabalharam em títulos como *Watch Dogs* e *Ghost Recon*. E o diferencial em *Absolver*, que está em fase de produção desde abril de 2015, é incluir elementos fortes de RPG e de artes marciais para enriquecer a experiência.

O jogo começa com o protagonista acordando com uma misteriosa máscara presa ao seu rosto, em meio a ruínas de algum império ancestral. A não ser por vagas lembranças de uma cerimônia esotérica, a memória dele parece apagada — ainda que ele tenha feito uma espécie de "juramento de lealdade". Você controla esse protagonista para vagar por esse império em ruínas para adquirir armas, armaduras e montar um pequeno exército de guerreiros para atuar nas Arenas de Combate.

Curiosamente, o protagonista não sente fome e nem sede por causa da tal máscara misteriosa, criada pelos Guides, os mestres que governam a região. Você foi literalmente largado nesse lugar para mostrar seu valor e provar que é digno de fazer parte do seleto grupo de Absolvers. Mas, paradoxalmente, seu personagem de fato "quis" isso e o enredo vai desvendar aos poucos esse mistério.

GUERREIROS DO SEU JEITO

Batalhas entre guerreiros acontecem em tempo real, com um fluxo intenso de ataques, esquivas, fintas e contadores, com todos os aspectos de gameplay customizável, incluindo estilos de combate, armas e sequências de ataque individual no Deck de Combate do jogador.

Você monta sua equipe de guerreiros para lutar ao seu lado nas minas e masmorras de Adal (no modo PvE — jogador contra o ambiente/inteligência artificial) ou coloca sua habilidade em exibição nas arenas de combate dedicado (PvP — o clássico jogador contra jogador).

Como ainda estava em fase de desenvolvimento, os franceses levaram uma demo jogável para a E3 deste ano no estande da Devolver, no entanto, lá o game apareceu sob o codinome *Flayme*.

"O estúdio está animado de lançar seu primeiro jogo com a Devolver Digital. *Absolver* é o resultado da combinação de nossas experiências em desenvolvimento de jogos e acreditamos que nossa equipe criou algo especial", disse Pierre Tarno, diretor de criação da Sloclap. "Achamos que o mundo seria um lugar melhor se não houvesse armas, pois assim poderíamos finalmente nos concentrar em coisas importantes, como luta de espadas e matar um homem com apenas um golpe", brinca ele.

A proposta de *Absolver* é de fato diferenciada e a equipe de desenvolvedores, ainda que novata no estúdio parisiense, já tem bastante experiência em títulos de grande porte da Ubisoft. A julgar pelo que foi mostrado até agora, teremos coisa da melhor qualidade desembarcando no mercado no início de 2017.

Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: Sloclap | **Editora**: Devolver Digital | **Lançamento**: Início de 2017

PYRE

Thiago Ávila

RPG MÁGICO, ÉPICO E INCENDIÁRIO

Mais novo RPG do estúdio californiano Supergiant Games, *Pyre* é estranho e belo ao mesmo tempo: trata-se de uma aventura épica, com personagens carismáticos e muito coloridos – ah, e tem também esportes ritualísticos!

Dos mesmos produtores de *Bastion* e *Transistor*, *Pyre* é um RPG baseado em turnos, onde você lidera um bando de exilados para a liberdade através de uma antiga competição por um vasto e místico purgatório. Siga as estrelas através de uma série de locais celestiais, aí então guie seus exilados para a glória através de ação tática e confrontos contra adversários nos quais a liberdade está por um fio. *Pyre* é um jogo estranho, bonito e mágico, mas não é nenhuma surpresa saber que é mais um título da competente Supergiant Games.

Pyre é o terceiro game da produtora americana e se trata de um jogo no qual a esperança é a última que morre — mas também trata de redenção espiritual. O game tem gráficos muito bacanudos, pois utiliza a técnica de pintura em seus cenários, além de um excelente enredo, que é marca registrada da produtora.

O jogo começa quando você, um personagem não identificado, sem nome, é descoberto em um tipo de terra utilizada para se desfazer de coisas que a sociedade já não precisa mais.

Nos primeiros minutos do game, você vai conhecer três amigos exilados: um rapaz, uma mulher com chifres enormes e um cachorro falante.

Quando perguntado a você sobre como quer ser chamado (ele, ela), o jogo começa de verdade. E é bem simples: você sabe ler, coisa que não é muito bem aceita em uma socidade como essa — e os seus três amigos possuem livros que eles acreditam conter a saída para fora do purgatório. Você então lê alguns livros e tem a missão de ajudá-los a escapar do exílio através de um certo ritual.

O estilo de diálogo do game, pode ter um impacto nos momentos mais decisivos da história segundo Greg Kasavin, diretor criativo da Supergiant Games. "Nós queremos que as pessoas tomem decisões de um modo pessoal envolvendo os personagens", disse ele à imprensa americana. "As perguntas surgem e você pode responder de diversas maneiras distintas."

"Estamos muito interessados no multiplayer, sim, mas nosso foco agora é na campanha singleplayer. O multiplayer é algo que ainda estamos estudando"

Greg Kasavin

É singleplayer, mas tem cara de multiplayer!

O RITO DO GAME

O jogo coloca você direto em um "rito" na qual você assume o controle dos três personagens, quando o jogo começa. Você só pode controlar um personagem por vez no mapa e o objetivo é tomar posse de um orb. Cada vez que um orb entra na pira, a sua energia diminui. A quantidade de pontos retirados da pira é ditada por aquele que joga o orb para dentro dela.

Cada um do seu time, e dos times inimigos, possuem auras protetoras em volta deles. Mas quando um personagem está segurando um orb, a aura desaparece. Se você correr em direção a um personagem desprotegido com sua aura e um inimigo correr até você enquanto você carrega um orb, seu personagem é temporariamente aniquilado. Os personagens podem também atirar suas auras para derrubar os outros jogadores.

Trata-se de um jogo ideal para o modo multiplayer, porém... "Estamos muito interessados no multiplayer, sim, mas nosso foco agora é na campanha singleplayer. O multiplayer é algo que ainda estamos estudando", finalizou Kasavin.

Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: Supergiant | **Editora**: Supergiant | **Lançamento**: Início de 2017

HEADLANDER

Thiago Ávila

AGORA SIM AS CABEÇAS VÃO ROLAR

É sua chance de "voltar no tempo" com este game retrofuturista, no bom e velho estilo plataforma, inspirado nos filmes de ficção científica dos anos 1970: aqui humanos têm corpos robotizados que podem "mudar" de cabeça

Desenvolvido pela Adult Swim (especializada em desenhos animados adultos do Cartoon Networks) em parceria com o estúdio Double Fine (de Tim Schafer, criador de *Full Throttle*, *Grim Fandango*, *Psychonauts*, *Brütal Legend* e *Broken Age*), este game provoca uma experiência literalmente "muito louca" nos jogadores. Em *Headlander*, o personagem principal é apenas uma cabeça humana que tem a habilidade de "aterrissar" (daí o nome do game) em diferentes corpos robóticos. E não é que é divertido? Basicamente, você sai voando com sua cabeça e rouba os corpos dos inimigos simplesmente aterrissando em cima deles.

A cabeça em questão não é mutilada, decapitada, nada desse tipo, não espere nada "gore" por aqui. Trata-se de uma cabeça normal, equipada com um capacete e um jetpack, para fazê-la voar. A propósito, é uma cabeça bem simpática e aparentemente amigável.

Apesar meio bizarro, o game é bacana no velho estilo side-scrolling, que fez muito sucesso nas gerações de 1980 e 1990 — e como particularmente eu sou da geração Atari, lembro bem do auge desses games, antes de popularização do 3D. Controlando a cabeça voadora, você tem a habilidade de se conectar a vários tipos de corpos mecânicos, inclusive um robô com rodas. Funciona da seguinte forma: a cabeça se desconecta do corpo atual, voa até o inimigo, arranca a cabeça fora e toma posse do corpo. E, assim, usa suas armas para abater os inimigos mais próximos.

UM FUTURO CARTUNESCO

Graficamente, o jogo é bacana, segue o padrão dos títulos de plataformas das gerações passadas. O visual é meio futurista e cartunesco, além de que tem bons efeitos de luz e sombra.

No início da ação, você acorda em uma espaçonave abandonada, sabendo que seu personagem é a última forma orgânica de vida restante no universo. O problema é que Methuselah, o líder da sociedade robótica, quer você morto. E, para piorar as coisas, você é apenas uma cabeça dentro de um capacete equipado com um jetpack. E assim começa a aventura.

Você pode escolher inicialmente entre três tipos diferentes de cabeças pra tentar entender a razão de ser o único humano restante no universo. Com alguma sorte, você poderá se conectar a corpos humanoides, cães-robôs, terminais de computadores, aspiradores robóticos e coisas do tipo. Qualquer coisa que tenha o plug adequado pode ser conectado.

Contando com a ajuda da voz de Earl em seu capacete, você navega por diversas áreas para encontrar diferentes nods, que vão lhe garantir novas habilidades. Isso combinado com outros poderes, garantem mais liberdade em combates de curta distância, seja com um corpo Shepherd ou apenas com a cabeça (cada um tem sua barra de energia separadas). As opções são inúmeras e a diversão é certeira.

Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: Double Fine | **Editora**: Adult Swim | **Lançamento**: Julho/2016

POKÉMON GO

Rafael Peccioli Moreno

MONSTROS, MESTRES E CONFUSÕES

O game mobile mais jogado da atualidade e um dos mais baixados de todos os tempos usa realidade aumentada e aumenta (dã!) o risco de gente descuidada cruzar a rua sem ver e se meter em confusões caçando um Squirtle

Pouco tempo de lançamento e *Pokémon GO* já é o game mobile mais jogado nos EUA e nos países nas quais já foi lançado. As ações da Nintendo chegaram a dobrar de valor, as de outras tantas empresas ligadas também bateram recordes e as pessoas estão loucas (ou apenas mais loucas do que o normal) com seus smartphones na mão correndo atrás do invisível.

Isso causou problemas com os servidores nos primeiros dias, em julho último. Quedas frequentes de conexão e dificuldades de acesso foram só a ponta do iceberg: vários bugs foram reportados e já houve um ataque de hackers que levou o estúdio produtor, Niantic Labs, a reformular as permissões de acesso necessárias para rodar o jogo — até então ela tinha acesso a telefones e outros dados pessoais sem querer, que invasores podiam acessar.

O fato é que talvez ninguém tenha calculado que o aplicativo seria baixado mais que o dobro de vezes que *Candy Crush Saga* só nos EUA — mais de um em cada cinco sistemas Android estão com *Pokémon GO*. Também bateu o Tinder. No Japão, a coisa é ainda mais frenética.

A RAZÃO DO SUCESSO

Pokémon GO usa da realidade aumentada (também conhecida pela sigla AR, do inglês Amplified Reality ou Augmented Reality) para colocar, através da tela dos celulares, criaturas ao redor da terra para serem capturadas. Cabe ao jogador sair pela cidade/país/mundo buscando-as, tal como nos jogos principais da série. Já há quem celebre o app como aquele que veio para popularizar de vez a AR, e algumas companhias já afirmaram estarem pensando em formas de lucrar com publicidades e bens virtuais dessa forma.

Parece exagero que o sucesso seja tão grande, mas é enorme mesmo. Outros jogos já haviam sido criados para mobile com essa tecnologia, inclusive da própria Niantic, mas nenhum com uma marca forte para atrair novos consumidores. E a experiência parece estar cativando. A internet está fervendo com histórias de

VÍRUS, GOLPE E POKÉMON FALSO

O sucesso estrondoso de *Pokémon GO* atraiu a atenção dos criminosos e é preciso redobrar o cuidado para não cair em golpes que, em determinados casos, são até bem engenhosos.

A principal grande ameaça são as versões falsas do jogo, a maioria voltada para o sistem Android. Um dos mais esquisitos é o *Pokémon GO Ultimate* que, ao ser baixado, trava a tela de início do celular, obrigando você a reiniciar o aparelho. Após a reinicialização, o aplicativo fica oculto do usuário e passa a acessar deliberadamente sites pornográficos, clicando em banners de publicidade que geram receita para os criminosos.

Outros dois apps perigosos são o *Guide & Cheats for Pokemon GO* e *Install Pokemongo*. Ambos são scareware, ou seja, programas que disparam mensagens alarmantes pra forçar usuários a instalarem falsos antivírus. Esses e outros aplicativos similares geralmente estão disponíveis em sites que oferecem programas piratas em geral, mas que acabam sempre instalando vírus que vão espionar ou roubar o usuário.

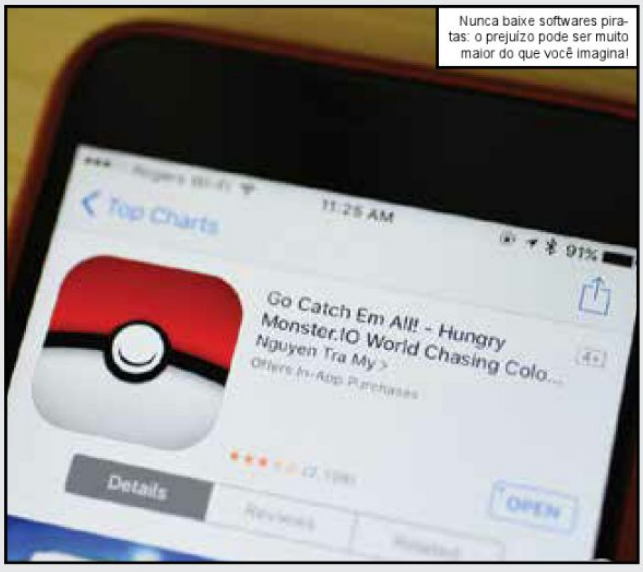
Uma das versões modificadas do verdadeiro *Pokémon GO* espalha um vírus chamado Spy.Kasandra.B, que vem junto com uma ferramenta aparentemente inofensiva chamada SandroRAT, simplesmente controla por completo o seu celular.

E não é só no mundo virtual que o perigo existe: ele também está presente no mundo real. A polícia do Missouri, nos EUA, alertou sobre uma série de assaltos à mão armada em que os criminosos colocaram um sinalizador no jogo para atrair os jogadores para uma área afastada, com o objetivo de assaltá-los.

De olho nessas ameaças, elaboramos algumas dicas para você não ter dor de cabeça na hora de se divertir:

CUIDADO COM APPS FALSOS Evite utilizar sites não oficiais para baixar o jogo e jamais entre em sites que oferecem jogos e softwares piratas.

NÃO QUEIRA SER ESPERTÃO Muitos criminosos estão investindo em apps de trapaça, que prometem dar uma moeda extra do jogo ou desbloquear personagens ocultos. Geralmente, estes sites ou aplicativos estão repletos de malware e coletarão suas informações de contato para uso nocivo. Não queira ser o espertão numa hora dessas, pois isso pode custar caro.



Nunca baixe softwares piratas: o prejuízo pode ser muito maior do que você imagina!

TENHA APP DE SEGURANÇA Se você ainda não tem um antivírus, já está errado logo de cara. Um bom antivírus sempre atualizado evita até mesmo que seja feito o download de um desses apps maliciosos.

NÃO SEJA PATETA NA RUA Andar ou dirigir olhando pro celular não é apenas estúpido, é irresponsável. Mantenha-se constantemente atento aos seus arredores. Não vá sozinho para lugares que você normalmente não iria apenas para pegar um Pokémon. A própria tela de carregamento do jogo adverte para que você fique constantemente atento a isso.

> Fernando Souza Filho

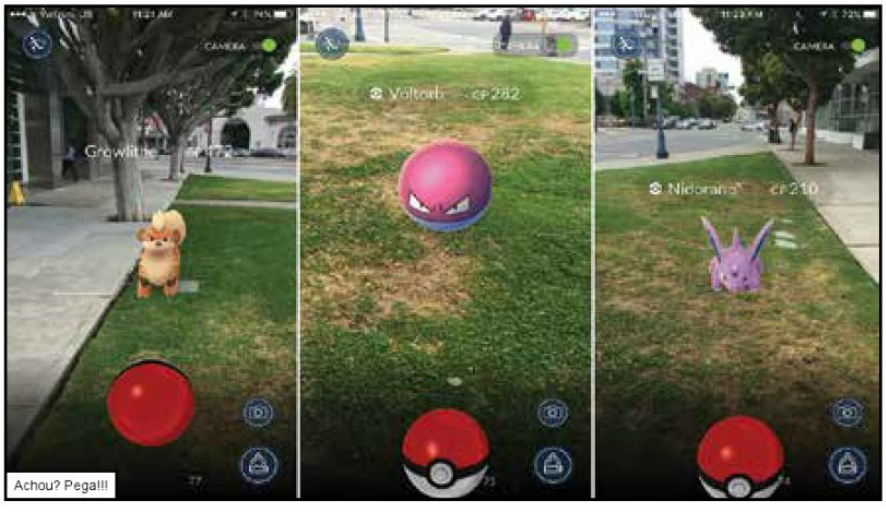
novas amizades criadas graças ao aplicativo. Desde o começo, a série incentivava as relações, com a necessidade de trocar monstrinhos entre versões e a graça das batalhas, mas *Pokémon GO* elevou essa fórmula ao cubo.

ACIDENTES DE CAÇA

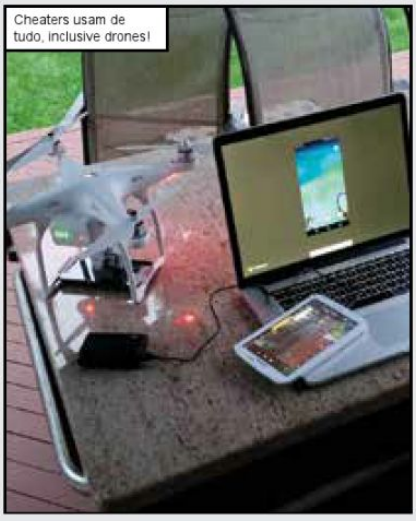
Sabe o que também foi elevado? O número de acidentes graças a smartphones. Não é tão perigoso caçar Pokémon pelo celular do que seria se fossem de verdade, mas só porque um Charizard não pode lhe carbonizar não quer dizer que não tenha gente atravessando ruas sem olhar para os lados.

Pior: há motoristas batendo o carro porque estavam jogando e dirigindo ao mesmo tempo. Um deles atingiu uma viatura no Quebec. No Canadá, a polícia já usa o termo "invasão" e criou campanhas com a hashtag #DontCatchAndDrive. Na Indonésia, forças da lei civis e militares estão proibidas de jogar *Pokémon GO*. Na Espanha, a polícia fez uma cartilha para os "caçadores de Pokémon".

E sabe aquela coisa do mundo de Pokémon de crianças de 10 anos viajarem sozinhas caçando monstros perigosos? É, no mundo real crianças também estão se deixando levar e sofrendo acidentes feios. Ainda não há registro oficial de mortos, mas ao abrir o app a Niantic avisa os jogadores para atentarem aos arredores e cláusulas informam que não se responsabiliza por invasões e danos a propriedades e nem



Achou? Pega!!!



Cheaters usam de tudo, inclusive drones!

CURIOSIDADES

- Os jogadores estão caçando cheaters que usavam FakeGPS para jogar antes de o jogo sair no Brasil. Agora esses aí lideram os ginásios por aqui, já que têm uma vantagem injusta. Assim, a galera está denunciando essas pessoas através de um link oficial da Niantic: https://goo.gl/0cFuiE.
- É possível lutar em equipe contra um Ginásio. Dois ou mais jogadores podem atacar ao mesmo tempo os Pokémon guardiões do local, o que reforça o trabalho em equipe.

Relacionamentos estão nascendo quando os pombinhos se conhecem caçando Pokémon

por feridas ou mortes pelo uso indevido do aplicativo. Alerta sutil, não?

Bandidos de outros países estão aproveitando o descuido dos jogadores para furtarem-nos. Outros, armados, usam o mapa do jogo para rastrearem vítimas em potencial, como um trio preso nos EUA. E os próprios gamers estão facilitando, perseguindo bichos virtuais às cegas por lugares perigosos. Tanto que algumas pessoas estão criando acidentes falsos pela rede, por diversão ou para ganhar visibilidade. Um site de notícias fake chegou a informar um acidente falso de trem causado por um homem que teria entrado na linha caçando um Pokémon. E muitos acreditaram.

Uma explicação para tamanho sucesso é o aplicativo ser acessível, atuar na nostalgia, ser desafiador, oferecer uma experiência nova e permitir interações sociais que reforçam o hábito de jogá-lo. Ele oferece um ponto em comum e um propósito para diferentes pessoas, unindo-as, além de lhes dar outra percepção dos arredores que já conheciam.

"PokéCoins e mais PokéCoins, uma chuva de PokéCoins!"

NO CEMITÉRIO, NÃO!

Alguns lugares, contudo, discordam da graça disso. Museus, cemitérios e certos lugares considerados sagrados por alguns tem atraído multidões de treinadores e entraram com petições para serem removidos do jogo. Há pelo menos um caso confirmado de uma pessoa intimada por invasão de propriedade e, como em alguns lugares nos EUA o dono de uma residência tem o direito de atirar em invasores, as coisas podem ficar sérias para quem persegue Pokémon.

Entre a emoção de achar um Pokémon raro e o susto de achar um corpo de verdade, como aconteceu com uma jovem no Wyoming (ajudando a polícia, nesse caso), o app tornou o mundo real mais legal.

Plataformas: Mobiles (Android, iOS) | **Estúdio**: Niantic | **Editora**: Pokémon Company | **Lançamento**: Julho/2016 (EUA), Agosto/2016 (Brasil)

HYPE DE POKÉMON VAI IMPULSIONAR MERCADO DE GAMES

Cidade do Cabo, África do Sul, em julho último: alguém avistou Pokémon à beira-mar e em 10 minutos ficou assim...

O sucesso de *Pokémon GO* é bom pra todo mundo e extremamente saudável para o mercado de games como um todo. É o que garante a Hive Technology, uma das principais desenvolvedoras de plataformas digitais da América Latina, que já criou projetos desse gênero para Ambev, Cisco, Itaú, P&G e Twitter, entre tantos outros. Conversamos com seu presidente Mitikazu Lisboa para entender como a nova febre de Pokémon pode mudar parâmetros de mercado.

EGW: *Pokémon GO* não apenas colocou as ações da Nintendo lá no alto como se tornou o jogo para mobile mais baixado de todos os tempos antes mesmo de ser lançado oficialmente em todos os mercados. Como você acha que isso pode afetar o mercado de entretenimento em geral – e o do Brasil em particular?
Mitikazu Lisboa: Muito improvável que isso aconteça, mesmo porque a tendência é que esta situação não se mantenha no médio prazo. Não só o buzz sobre o jogo, mas também a valorização da Nintendo estão em patamares artificialmente elevados.

Mitikazu Lisboa vê o mercado aquecido com *Pokémon GO*

Existem centenas de games para mobile com ótimas vendas no mercado, mas *Pokémon GO* se diferenciou pelo componente de realidade aumentada. Você acha que isso pode se tornar uma tendência do mercado?
Games não são apenas uma ótima plataforma para o surgimento de novas tecnologias, mas também têm a capacidade de absorver e evoluir tecnologias que surgiram em outras plataformas. Isso não será diferente para realidade aumentada. Com certeza veremos mais games usando a tecnologia, mas ela não será determinante para o sucesso de um novo título.

Você acredita que a realidade aumentada pode também se beneficiar do sucesso de *Pokémon GO* e oferecer um salto qualitativo/quantitativo nos projetos empresariais de gamificação e nas plataformas gamificadas?
Com certeza haverá o impacto, pois o mercado de projetos empresarias é muito mais afetado pelo buzz do que o de games para entretenimento, pois muitas vezes ele não está comprometido puramente com o resultado operacional do título, e sim com outras variáveis como impacto de mídia ou inovação.

Como o sucesso tão estrondoso de um mobile game pode influenciar em seu nicho de mercado particular?
Independentemente da performance do jogo, para todas as desenvolvedoras de games é sempre bom quando um título mostra que games são mais do que uma plataforma de nicho, e consegue mobilizar milhões de pessoas no mundo todo.

Se um cliente chegar agora para você pedindo algum projeto que tenha o mesmo princípio de *Pokémon GO*, o que você diria para ele?
Por coincidência, já temos um projeto baseado em uma tecnologia muito semelhante sendo desenvolvido para uma marca de consumo. E a minha recomendação foi a que eu sempre faço: "Se você está disposto a investir e fazer um produto interessante e depois se comprometer com ele, vamos em frente!"

> Fernando Souza Filho

10 DICAS PRA SER UM MESTRE EM POKÉMON GO

Se você vai mergulhar nesse novo mundo de aventuras, confira dez dicas para triunfar sem problemas. Nós as dividimos em duas partes: um manual tipo blablablá de mãe, mas que fará você sair ileso, e um guia para você começar com o pé direito.

GUIA DE SOBREVIVÊNCIA

ATENÇÃO AO REDOR Não se assuste com as notícias (muitas pendem para o lado negativo, porque desgraça chama atenção). *Pokémon GO pode* ser um dos melhores jogos que você já jogou. Mas preste atenção ao seu redor e não jogue enquanto estiver dirigindo. É sério.

REÚNA A GALERA Se for explorar a cidade, evite lugares distantes e ande com amigos, se possível. É mais divertido jogar acompanhado também.

INVASÃO DE PROPRIEDADE Pokémon pode entrar em qualquer lugar (o presidente de Israel brincou chamando a segurança ao publicar a foto de um Meowth no seu gabinete). Isso não quer dizer que você também tenha esse direito. Fique esperto.

GUIA DO TREINADOR DAS GALÁXIAS

PRIMEIRO PASSO Sua prioridade no início deve ser aumentar seu nível de treinador. Só assim você encontrará seres mais fortes e evolui-los. Conforme sua experiência (XP) sobe capturando e batalhando, o CP (Combat Power) dos Pokémon achados ao redor também. Antes de usar Candies e Stardust para evoluir seus Pokémon, evolua seu treinador para achar monstros que sejam mais fortes.

EXPERIÊNCIA A cada Pokémon capturado você ganha 3 Candies e 100 Stardust, e mais um Candy se o enviar para algum Professor (selecione o Pokémon na sua equipe e escolha a última opção no menu). Tenha muitas Poké Balls, use um Incense (item que atrai Pokémon) e capture todos que puder. Qualquer um, por mais fraco que seja. Depois ative um Lucky Egg (dobra a XP recebida por meia hora) e evolua-os. Cada captura rende 100 XP (exceto para novos Pokémon, ai são 500 XP) e cada evolução vale 500 XP para o treinador. Lançamentos excelentes de Poké Balls também dão 100 XP.

GINÁSIOS Não se agarre a Ginásios. Você tem que batalhar várias vezes contra os Pokémon lá, que são de outros treinadores, para zerar o prestígio e conquistar o Gym para si. Você ganha Stardust e PokéCoins por defendê-lo por 24h colocando um Pokémon seu lá. Você também pode lutar em ginásios aliados para aumentar o prestígio de lá e ganhar XP.

CAPTURAS Jogar Razz Berries (que você obtém em PokéStops após seu treinador chegar ao nível 8) para Pokémon selvagem os torna mais fáceis de serem capturados (e quando você começar a achar seres com 200 CP ou mais eles vão estourar muitas Poké Balls). É possível achar bolas melhores nos PokéStops, mas o segredo é não lançá-las de primeira. Pressione-as e um círculo aparecerá no Pokémon alvo. Quanto mais tempo você o deixar pressionado, menor o círculo ficará, e maiores as chances de capturar o alvo se você atingi-lo bem no centro (mas mais difícil será atingi-lo). O círculo vai de verde (captura quase certa) a vermelho (jogue na Mega-Sena se capturar!).

OVOS Para chocar ovos obtidos nos PokéStops você precisa andar. E como você é rastreado por GPS, não adianta andar no mesmo lugar, tem que bater perna pela cidade. Devido a um limite de velocidade, também não adianta pegar carro, ônibus ou metrô. Ovos podem ser de 2km, 5km ou 10km, conforme o poder do Pokémon (e de quebra dão 100 XP por quilômetro). Se o app não estiver aberto o jogo não contabiliza passos. Vire o celular de ponta-cabeça para ativar o modo de economia de bateria e você ainda estará jogando.

BATALHAS As batalhas nos ginásios envolvem clicar na tela para "bater" no oponente, mas não é só. Você pode deslizá-la para se esquivar e lançar ataques especiais. Para isso, depois de encher uma barra quase invisível (fica no canto superior esquerdo) pressione e segure o seu oponente. Esses ataques variam conforme o CP do seu monstro e podem aniquilar oponentes, contanto que você use elementos efetivos (fogo contra grama, por exemplo).

APPS Existem aplicativos paralelos, como o Poke Radar, para achar locais com itens, ginásios e Pokémon específicos. O Go-Chat também permite conversas entre jogadores. Não vão capturar os 151 Pokémon por você (até porque seis deles, os três pássaros lendários, mais Mew, Mewtwo e Ditto estão bloqueados no jogo e deverão ser entregues em eventos), mas tornarão a experiência mais fácil e, talvez, melhor.

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

Rafael Barbosa

CURIOSIDADES DO MASTER SYSTEM

Já se passaram incríveis 30 anos, mas o Master System continua um divisor de águas no mercado de games, além de ter um lugar especial em nossa memória afetiva. Mas tem curiosidades sobre ele que talvez você não conheça...

O Master System é provavelmente um dos consoles mais conhecidos e mais queridos do Brasil. Mesmo que não tenha alcançado um sucesso estrondoso em sua época, o aparelho da Sega tem uma história muito interessante e rompeu inúmeros paradigmas, apresentando tendências que são seguidas até hoje. Conheça algumas curiosidades sobre este console que ainda se mantém vivo após mais de três décadas de seu nascimento.

VOVÔ DOS ANOS 1980

A história do Master System começa com o primeiro console da Sega, o SG-1000, lançado em 1983 para competir com o Famicom, mas que não conseguiu concorrer com o console da Nintendo. A empresa não desistiu e lançou mais duas versões do aparelho nos dois anos seguintes, sendo que o seu último upgrade recebeu o nome de Mark III, que foi o nome dado ao Master System japonês.

Embora tivesse tecnologia mais refinada, ele também não emplacou, principalmente pela concorrência brutal da Nintendo, que oferecia um produto mais barato e com mais jogos graças a contratos de exclusividade com as desenvolvedoras.

SG-1000, de 1983, a semente do Master System

SISTEMA-MESTRE

Mark III, que nos EUA se chamou Master System

Não conseguindo sucesso no Japão, a Sega buscou novos mercados para o seu aparelho e, quando chegou o momento de lançá-lo nos EUA, decidiu remodelar o Mark III para um design mais moderno e estiloso nas cores preto e vermelho, além de rebatizá-lo com um nome mais pomposo: Master System. O novo mercado porém não impediu que os mesmos problemas se abatessem sobre o console, que continuou mais caro e com menos jogos, fazendo com que ele também não emplacasse muito bem na terra do Tio Sam.

MASCOTE PRÓPRIO

A batalha Sega/Nintendo atingiu um novo patamar quando a Big N apresentou seu *Super Mario Bros.* ao mundo, em um jogo que rompeu paradigmas e consolidou ainda mais a supremacia da empesa nipônica no mundo dos games.

A Sega correu atrás do prejuízo e quase um ano depois apresentou um jogo plataforma que tinha conceitos parecidos com o jogo do Mario, mas que trazia mecânicas próprias. Com seus socos potentes, história carismática e veículos diversos, sem esquecer as clássicas partidas de *Jo Ken Po* contra os chefes de fase, Alex Kidd foi tão bem aceito que se tornou a mascote do Master System, estrelando seis jogos antes de ser substituído por Sonic.

3D MEIO "TREMIDO"

O SegaScope 3D é o acessório mais impressionante lançado para o Master. Ele aproveitava a tecnologia das antigas televisões, que em vez de exibir toda a imagem, alternavam rapidamente em linhas diagonais e linhas pares e ímpares, enviando cada conjunto de imagens para os olhos separadamente, resultando em um 3D meio "tremido", mas ainda impressionante. A tecnologia marcou época, mas foi utilizada em apenas oito jogos.

TEC TOY ENTRA NA HISTÓRIA

A Gradiente quase foi a empresa escolhida para distribuir o Master System no Brasil, o que só não aconteceu porque a Tec Toy, na época uma novata no mercado, havia surpreendido a Sega ao vender um número recorde de um brinquedo também produzido pela empresa nipônica: a Pistola Zillion.

Pistola Zillion

Temendo também que, devido aos seus outros produtos, a Gradiente não desse à devida atenção ao console, a Tec Toy foi a escolhida para trazer o Master para nossas terras tupiniquins, em uma parceria que fez muito sucesso.

COMPATIBILIDADE

Mesmo aproveitando títulos de outros consoles, o Master System também marcou presença em outros aparelhos da Sega. Com o adaptador Power Base Converter, os donos de um Mega Drive podiam conferir os melhores jogos do Master em seus consoles, enquanto os donos do Game Gear podiam usar o Master Gear Converter para rodar os jogos do aparelho no portátil. A tecnologia deu início à retrocompatibilidade como conhecemos hoje.

REAPROVEITANDO ALGUNS TÍTULOS

O Master também foi um dos primeiros consoles a ter jogos adaptados de outras plataformas, sendo que muitos títulos desenvolvidos originalmente para fliperamas europeus (onde o Master fez muito sucesso), Sega Game Gear e o Mega Drive foram convertidos para o aparelho. Os ports variavam em qualidade e, embora alguns jogos fossem intragáveis (como o tenebroso *Mortal Kombat 3*), outros games ganharam ótimas versões, como *Castle of Illusion, Strider* e até mesmo *Sonic*, o que ajudou a estender ainda mais a vida do console.

Master System Portátil

O BOM E VELHO JEITINHO BRASILEIRO

Um dos trabalhos mais notáveis da Tec Toy com o Master System foi o de traduzir alguns dos seus jogos. Ao notar que jogos baseados em história eram novidade, a empresa traduziu o ótimo RPG *Phantasy Star* para o português, sendo o primeiro game de consoles traduzido para nossa língua. Mas a empresa não parou por aí e fechou parceria com personagens famosos do público para converter títulos de séries pouco conhecidas no Brasil. Deste modo, *Mônica no Castelo do Dragão* foi criado em cima de *Wonder Boy in Monster Land*, enquanto *Chapolim vs. Drácula: Um Duelo Assustador* foi feito usando *Ghost House* como base.

Mônica no Castelo do Dragão, que na verdade era *Wonder Boy in Monster Land*

É VOCÊ, MASTER?

Outra grande sacada do Tec Toy foi o lançamento de diversos modelos do Master System. Desde que o console chegou ao Brasil, em 1989, mais de 10 modelos foram disponibilizados ao público, mesmo que os últimos aparelhos apenas emulem os jogos originais. Mas alguns deles merecem destaque, como o Master System III Compact, que mudou completamente a estética do Master original. Também se destacaram suas versões "portáteis", como o Master System Super Compact, que contava com uma versão só para meninas, e o Master System Portátil, que era do tamanho de um controle e tinha 30 jogos originais na memória.

MASTER SYSTEM AINDA EM ATIVIDADE

O Brasil sempre será o verdadeiro "lar" do Master System e a prova disso é que o console ainda é comercializado oficialmente por aqui e pode ser encontrado no site da Tec Toy e em algumas lojas físicas. Para os que acham que ele pode estar "fora de moda", vale lembrar que, juntamente com o Mega Drive, ele vendeu cerca de 150 mil unidades apenas em 2015, um número comparável à venda do PS4 no mesmo período no país.

Filipe Salles

FOMOS À CALIFÓRNIA PRA ENTENDER

A EGW foi até San Francisco, na Califórnia, com a missão de testar e tentar entender a nova encaranação da série *Deus Ex*: veja aqui o que encontramos por lá e como isso mudará os rumos da franquia do anti-herói Adam Jensen

A convite da Square Enix, a **EGW** viajou para San Francisco para testar o novo *Deus Ex: Mankind Divided* e o mobile *Deus Ex GO*. Passamos algumas horas com ambos os games e pudemos conversar sobre o processo de desenvolvimento com o diretor de gameplay Patrick Fortier, a produtora Fleur Marty (que cuidou do novo modo Breach) e Etienne Giroux, um dos designers de *Deus Ex GO*.

Ambientado dois anos após os eventos de *Human Revolution*, *Mankind Divided* conta o que aconteceu com os indivíduos "aumentados" ao redor do mundo. Passando a viver segregados daqueles que não possuem implantes cibernéticos, os "aumentados" estão à margem da sociedade e ataques de ódio de ambos os lados são registrados com frequência.

Agora como um agente da TS9, Adam Jensen atua como uma espécie e agente duplo: ao mesmo tempo que cumpre missões pela organização, investiga seu interior para descobrir uma possível ligação com os Illuminati. O protagonista chega com maior consciência sobre sua realidade e mais familiar com as augmentations, mas ainda não descobriu todas as possibilidades de seu corpo cibernético.

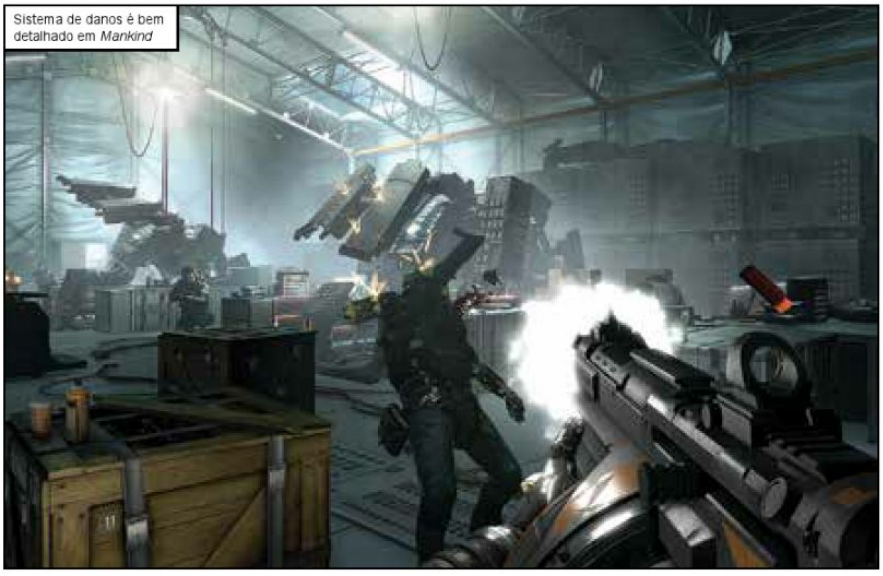
Antes de começarmos, o jogo oferece um vídeo de 12 minutos que resume os acontecimentos de *Human Revolution*, essenciais para compreender o cenário do qual os jogadores estão inseridos. A primeira missão serve como um tutorial do game e, em diversas partes, será possível aprender e praticar determinada mecânica antes de prosseguir.

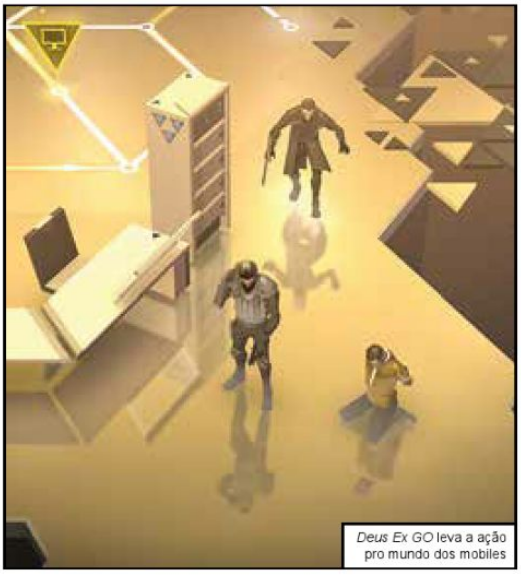
Como uma situação pode ser abordada de diversas maneiras, a pausa acaba sendo conveniente para começar a treinar alguns elementos básicos do gameplay.

Consideramos o sistema de cobertura uma das melhorias mais bem-vindas em *Mankind Divided*. O sistema faz com que se transicione da perspectiva em primeira pessoa para a terceira — e aqui é importante saber usar o movimento da câmera. Através dela, é possível traçar rotas e se movimentar entre as coberturas ou aproximar-se de maneira rápida e furtiva.

Apesar da melhoria na fluidez de combates, ele ainda está um pouco rígido. Algumas pequenas decisões comuns aos jogos de tiro em primeira pessoa seriam bem-vindas aqui, como um botão para troca rápida de armas. Para não acabar com a verossimilhança, o botão poderia ser usado apenas para trocar de uma arma principal (fuzil/rifle de alcance) para uma secundária (pistolas/submetralhadoras).

Uma das decisões acertadas para evitar que os viciados em partir pro combate


Sistema de danos é bem detalhado em *Mankind*


Deus Ex GO leva a ação pro mundo dos mobiles

corpo a corpo deixem de tomar dano durante as animações de derrubada está no uso da energia. Como o protagonista ganha uma infusão de força de seus implantes, isso gastará a energia, impedindo que faça uma fileira de derrubadas e saia impune. Por outro lado, ao ficar sem energia os braços ficam inutilizáveis para acertar os inimigos. Algo que melhoraria esse aspecto seria a inclusão de golpes comuns que não usassem a energia dos implantes e não ativassem a animação de derrubada.

O aspecto furtivo do game é um dos mais promissores, tanto em possibilidades quanto dificuldade. A IA (inteligência artificial) para detecção melhorou consideravelmente e será necessário mais cuidado ao se esgueirar, pois mesmo estando longe ou em planos superiores a um guarda, é possível ser detectado. Usar a altura ainda é uma boa estratégia, mas não espere ficar invisível ao chegar em um andar superior.

Com a mudança no sistema das augmentations, certas limitações foram removidas. Isso é mostrado logo nos primeiros momentos da ação, quando é possível combinar as melhorias de camuflagem para se tornar o fantasma perfeito por um curto período de tempo.

O sistema de hacking em *Mankind Divided* se mantém semelhante ao visto em *Human Revolution* e não detectamos grandes mudanças em seu funcionamento. Melhorar suas formas de hackear podem conferir diversas recompensas, que podem ser itens, desbloquear elementos da história ou até mesmo abrir novas sidequests, por exemplo.

Apesar da complexidade, as interações sociais possuem uma mecânica bem simples, no qual você possui um número de opções de respostas a determinados personagens. Aumentar suas habilidades nessa área permite detectar alterações na reação dos personagens à comunicação.

Falando nas augmentations, *Mankind Divided* incluiu um novo sistema que promete fazer o jogador pensar bastante em como evoluirá seu Adam Jensen. Com a descoberta de habilidades experimentais, que trazem novas possibilidades, como a de hackear remotamente e as nanolâminas, será necessário desativar algumas outras. Isso as tornará inutilizáveis, não podendo ser usadas ou melhoradas.

DEUS EX NOS MOBILES

Além de *Mankind Divided*, pudemos testar também *Deus Ex GO*, do estúdio Square Enix Montreal. A principal diferença com *Hitman* e *Lara Croft GO* já aparece desde o momento que começamos: *Deus Ex GO* é o primeiro da série a contar com narrativa e diálogos consistentes.

A trama se passa um pouco antes de *Mankind Divided*, mas não tem a intenção de trazer a mesma profundidade moral e ainda foca mais nos puzzles. As diferenças e melhorias em relação aos antecessores ficam óbvias desde o começo e vão desde pequenas animações até mudanças drásticas na jogabilidade. A principal delas está no sistema de hacking, um "puzzle dentro do puzzle".

Com a inclusão de máquinas de vigilância e armadilhas, é possível acessar terminais para manipulá-las a seu favor. Para isso, terá de desenhar uma linha entre a estação e a máquina. Mas a coisa se complica nos estágios com múltiplos terminais: as linhas não podem se cruzar.

Pela primeira vez na série, novos puzzles serão adicionados semanalmente. Ou seja, o título não fica limitado aos estágios do modo campanha. A cada semana, cerca de cinco puzzles ficarão disponíveis aos jogadores com diferentes desafios.

"*Deus Ex* se sustenta em quatro pilares: combate, hacking, furtividade e interações sociais. São elementos nos quais se pode desenvolver o protagonista"

Patrick Fortier

FALA, PATRICK!

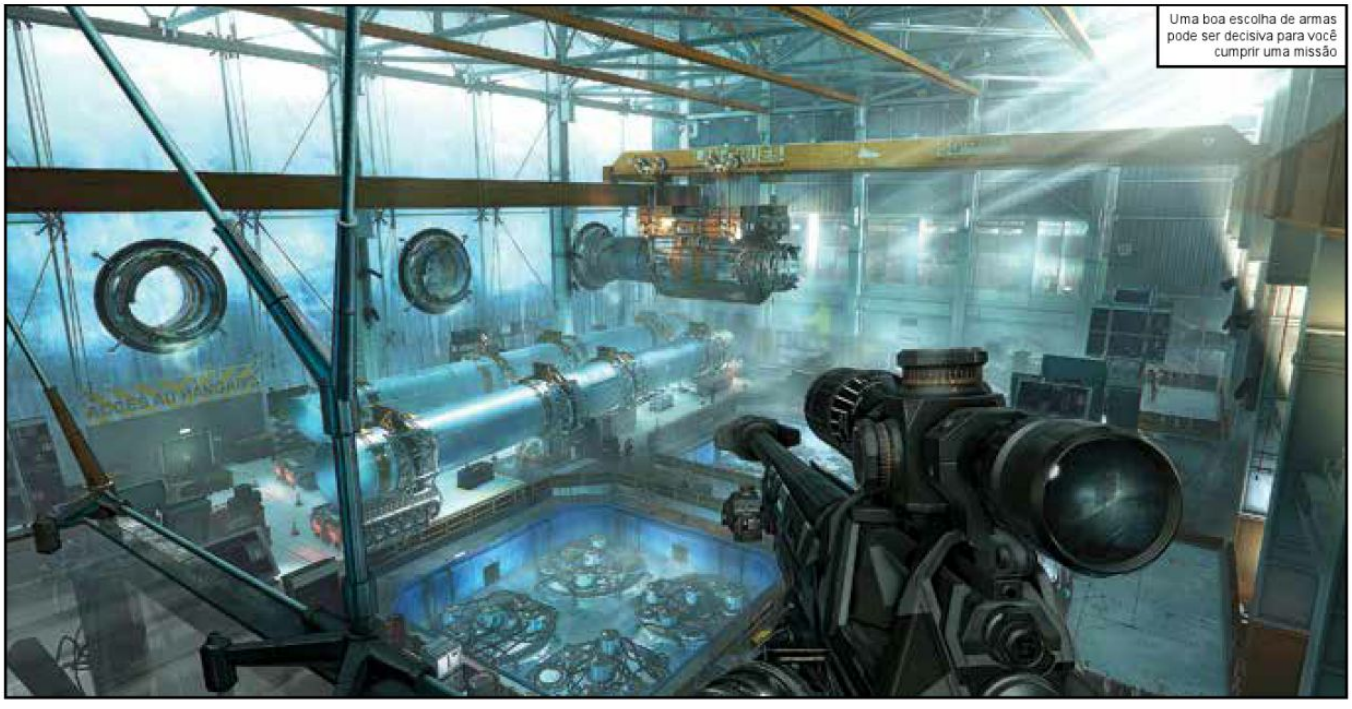
Ainda na Califórnia, fomos bater um papo com Patrick Fortier, diretor de gameplay da série *Deus Ex*.

EGW: Como foi sua participação no desenvolvimento de *Deus Ex: Mankind Divided*?

Patrick Fortier: Trabalho com grandes desenvolvedores de gameplay e game designers que cuidam da IA, Hud, as augmentations e mecânicas e elementos do gameplay, entre outros. A jogabilidade é essa combinação de diversos elementos que são aproveitados pelos level designers, que decidirão como as coisas serão distribuídos no jogo e como diretor de gameplay eu supervisiono todo esse processo.

***Deus Ex* possui quatro elementos primordiais. Pode nos esmiuçar esses elementos?**

O game se sustenta em quatro pilares: combate, hacking, furtividade e interações sociais. São os quatro elementos nos quais



Uma boa escolha de armas pode ser decisiva para você cumprir uma missão

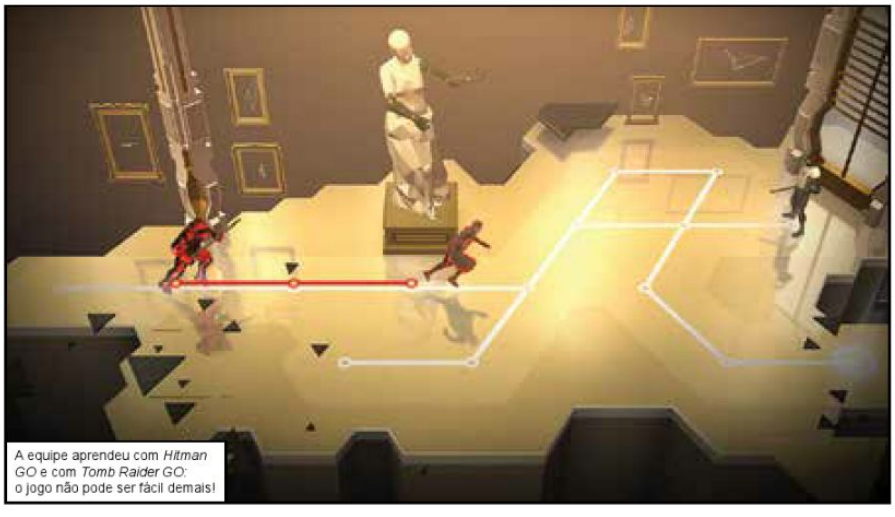
se pode desenvolver o protagonista e se tornar mais efetivo. Você pode escolher em quais será mais proficiente e todas as possibilidades normalmente são suportadas pelo nosso level design para passar um obstáculo. O combate foi o elemento principal que mais queríamos melhorar em *Mankind*, que ficou um pouco a desejar em *Human Revolution*. Ele era um tanto rígido e acreditamos que não cumprimos completamente a promessa de escolha. Você podia jogar da maneira que preferisse, mas se não escolhesse o combate, acabava com mais dificuldades do que os outros caminhos. Então, não achamos que era tão verdadeiro em relação às possibilidades de escolha quanto queríamos que fosse, por isso trabalhamos bastante nesse sentido, tentando deixá-lo mais parecido ao que pode ser encontrado nos FPS atuais.

Quais novas mecânicas estão sendo introduzidas em *Mankind Divided*?
Estamos explorando mais a verticalidade em relação ao antecessor. Nós também queríamos melhores maneiras do protagonista se misturar ao cenário. Mexemos bastante na arquitetura dos locais infiltrados, de maneira que o jogador possa olhar 360° ao seu redor e possa reconhecer oportunidades de aproximação a locais como telhados, janelas, porões, tornando o ambiente mais acessível. Na parte da narrativa, queríamos explorar melhor a questão de escolha e consequência durante o gameplay. Em um mapa como Dubai [a primeira missão], por exemplo, existem diversas escolhas que podem ser feitas que mudam a maneira como o cenário reage.

E sobre as novas habilidades do protagonista? Como foi o processo de criação do design do novo Adam Jensen para *Mankind Divided*?
Foi bem interessante, pois aprendemos muito com *Human Revolution* e em algumas delas queríamos levar adiante, mas também queríamos traduzir no gameplay essa história que estamos contando na qual ele está muito mais confortável com quem ele é e como dominou suas augmentations. Não queremos que seja apenas um jogo comum com o adicional de ter augmentations, mas que estejam intrinsecamente construídas e sejam fundamentais no jogo, a estrela do show. Por isso que montamos o acesso a elas de maneira fácil.

Sabemos que você trabalhou com a franquia *Splinter Cell* no passado, então você tem um background forte na área de furtividade. Mas qual mecânica de *Deus Ex* foi realmente nova e exigiu que você se adaptasse para supervisionar esse processo?
Foi a parte de tiro em primeira pessoa, sem dúvida, pois foi a primeira vez que trabalhei em um jogo desse tipo. Existem diversas configurações a se considerar na criação e desvendá-las, como o feeling da movimentação do personagem e da câmera. Além disso, tem a transição de perspectivas de primeira para a terceira pessoa e os movimentos de câmera durante essa transição.

As consequências das escolhas do jogador aparecerão imediatamente



A equipe aprendeu com *Hitman GO* e com *Tomb Raider GO*: o jogo não pode ser fácil demais!

Pistas que você encontra pelo caminho vão ajudá-lo até na hora dos combates

ou também são mostradas em uma perspectiva de terceira pessoa, ou seja, é mostrado mesmo que ele não esteja mais em um determinado local?
Acredito que temos ambos. Algumas coisas poderão aparecer no futuro como uma notícia nos jornais e você lerá sobre isso. Dessa maneira, terá o feedback da sua escolha — mas em alguns momentos ela será jogada na sua cara mesmo [risos]. Gosto do modo como estamos fazendo isso, pois deixa o jogador consciente sobre como prosseguir. Queremos que chegue a um ponto no qual o jogador simplesmente deixe de "fazer um tipo" e jogue da sua maneira, descobrindo um pouco sobre si enquanto joga.

Como é fazer uma sequência que na verdade se passa no passado, já que os jogos antigos são ambientados cerca de 25 anos depois da série atual?
Sim, é algo engraçado de trabalhar. O negócio é que sabemos como são aquelas histórias que jogamos, mas não necessariamente sabemos os acontecimentos que os levaram até lá. Como Mary DeMarle, nossa diretora executiva de narrativa gosta de dizer: "A história é escrita pelos vencedores". Então eles decidem como a história é contada, mas o que realmente aconteceu e quem esteve envolvido e quais os passos que aconteceram para se chegar até lá. Isso abre um leque de oportunidades para a criação da narrativa e surpresas.

Então podemos dizer que *Mankind Divided* é a história de *Deus Ex* sendo contada pela perspectiva de quem perdeu?
É, talvez [risos]...

FALA, ETIENNE!

Depois de Patrick, conversamos com Etienne Giroux, designer de fases do *GO*.

EGW: Para você, o que faz *Deus Ex GO* diferente de seus antecessores?
Etienne Giroux: A principal diferença é que partimos de um princípio diferente do que estávamos acostumados. Nós criamos algo diferente justamente pela amplitude que a série principal tem e como tivemos de traduzir isso para o jogo.

Conversamos com Nicolas Bertrand-Verge em Janeiro [EGW nº 170] e ele nos disse que o principal processo de criação de um título da série *GO* é a de pegar os elementos básicos do jogo e construir a experiência em torno dele. *Hitman* e *Tomb Raider* são franquias lineares em suas narrativas e em seus princípios, então como foi o processo de pegar os elementos básicos de um jogo tão grande como *Deus Ex*?
Boa pergunta. Nós tivemos um processo para decidir que caminhos seguiríamos internamente. Como *Deus Ex* possui tantas facetas, tivemos que em algum ponto decidir quais eram os mais importantes para nós na criação do título.

Nesse contexto, como as augmentations funcionarão em *Deus Ex GO*?
As augmentations virão na forma de energia: ao pegar uma no mapa, você pode usar uma das três disponíveis, então existe um aspecto tático em usá-las, mas são liberadas de acordo com seu progresso. Perto do final do game, quando você possui todas, deverá decidir qual augmentation será a melhor para ultrapassar os puzzles.

Vimos que o jogo conta com pequenas animações, como apontar que uma guarda está a caminho de sua posição. Existe algumas outras pequenas alterações que vocês incluíram em relação aos anteriores?
Colocamos diversas dessas pequenas

"Uma das reclamações de *Lara Croft GO* foi que o game estava fácil demais. Para *Deus Ex GO*, queremos um jogo que seja fácil, mas também desafiador"
Etienne Giroux

“Nosso sistema de ranking possui placares de pontuação/tempo, que faz os jogadores abordarem as fases de maneiras diferentes, sejam mais criativos”
Fleur Marty

mudanças no gameplay como a que você mencionou. Colocamos essa que você mencionou para que o jogador saiba a direção para onde os guardas estão indo. Incluímos também um sistema no qual poderemos enviar conteúdo aos jogadores, permitindo que continuem jogando mesmo após terminar.

E um editor de níveis? É algo que vocês consideram para o futuro?
Com certeza. Mas não pretendemos lançá-lo junto com o game, e sim implementar através de um patch.

Vocês também montaram uma versão de tabuleiro para ele [risos]?
Não, não desta vez [mais risos]. Não fizemos uma versão de tabuleiro para ele pois *Deus Ex GO* possui um cenário sci-fi e não teria como fazer uma versão desses elementos.

Existe alguma aposta pessoal sua para esse lançamento?
Dessa vez traremos um game mais desafiador, principalmente nos Live Puzzles. Uma das reclamações de *Lara Croft GO* foi que o game estava fácil demais — apesar de terem amado o título. Nós queremos que o jogo seja relativamente fácil e divertido para que todos possam jogar, mas também queremos agradar aqueles que gostam e querem maiores desafios.

FALA, FLEUR!

Depois de Patrick e Ettiene, foi a vez de bater um papo com a produtora Fleur Marty, que trabalhou de perto no modo Breach.

EGW: Conte-nos como exatamente funciona o modo Breach?
Fleur Marty: Esse é um novo modo para *Deus Ex: Mankind Divided* e está disponível desde o lançamento do game para todos os jogadores. É uma reinterpretação do gameplay de *Mankind Divided* em uma maneira bem leve e arcade. Basicamente, você joga como um hacker que invade sistemas de grandes corporações de *Deus Ex* para desvendar seus segredos.

Como foi o processo de levar o gameplay de *Mankind Divided* a um modo mais competitivo e voltado à ação?
Foi divertido e confesso que nem foi tão complicado — justamente porque nós tiramos a maioria das complicações morais do game. Eliminamos a parte séria e deixamos os brinquedos.

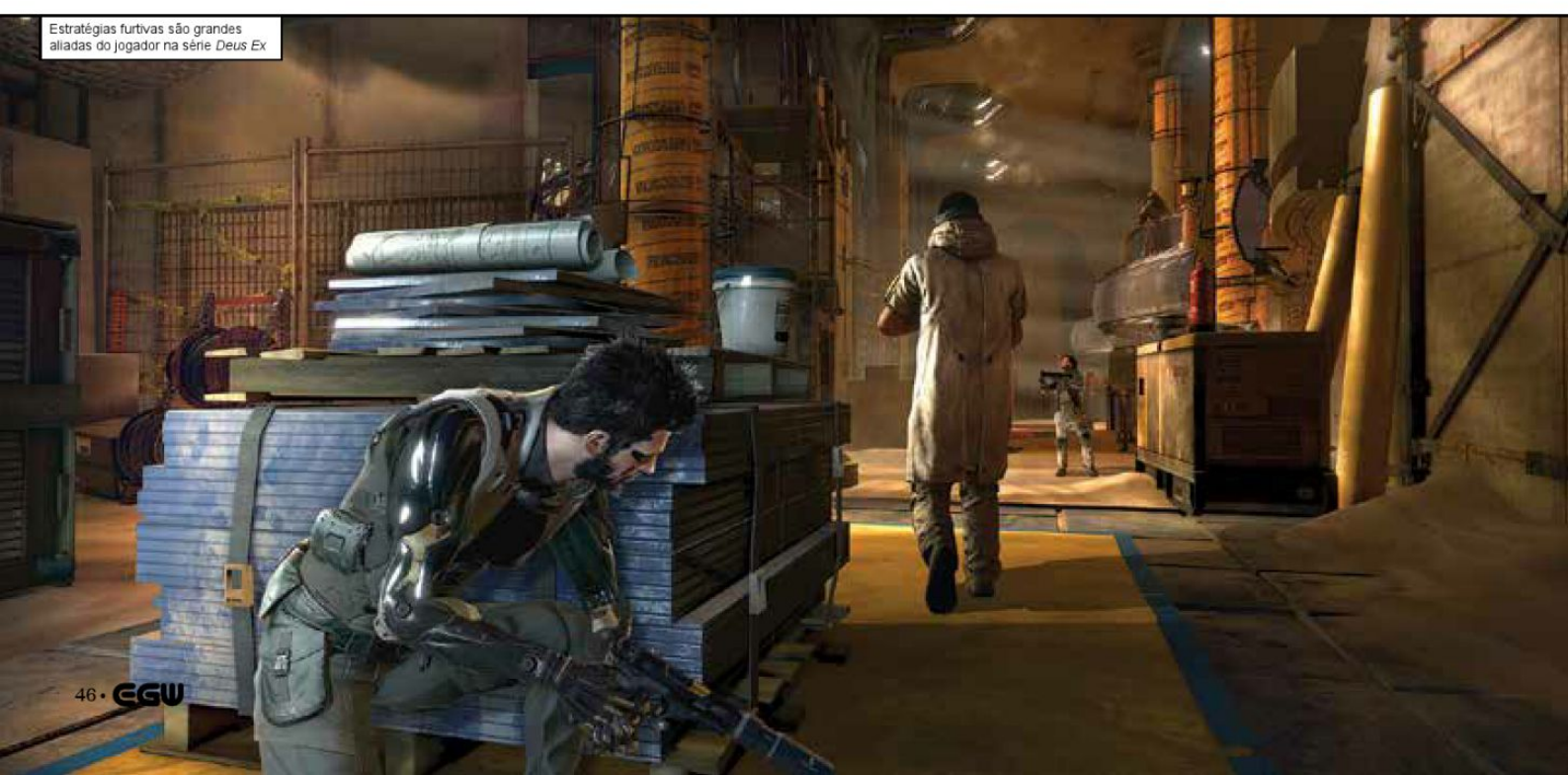
Que tipos de desafios novos encontraremos em Breach?
Todos os que você encontrar em *Mankind Divided* e mais um pouco! Além disso, as fases contam com elementos de plataforma e puzzle. Nosso sistema de ranking possui placares de pontuação/tempo e esse aspecto faz com que os jogadores abordem as fases de maneiras diferentes, sejam os mais criativos possíveis e se adaptem de acordo com seu objetivo. Alguém que quer ficar entre os melhores de pontuação irá provavelmente procurar por todos os segredos de cada estágio, dar conta dos inimigos. Já quem correr contra o tempo procurará cumprir o objetivo principal e ficar de olho em possíveis atalhos para chegar em primeiro lugar.

O MODO BREACH

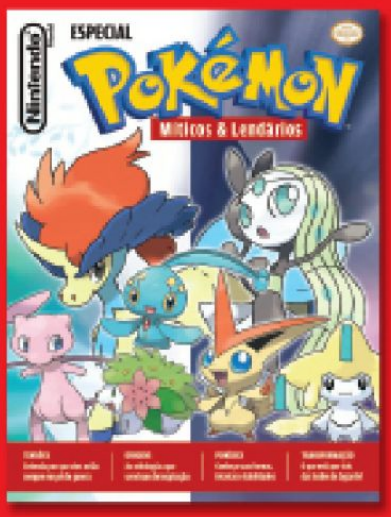
Nessa viagem à Califórnia, pudemos testar também o modo Breach, uma modalidade com abordagem mais arcade, colocando o jogador como um hacker que usa um dispositivo de realidade virtual para invadir os servidores de grandes corporações. A modalidade permite também que se personalize as habilidades de seu avatar com estrutura de estágios curtos.

Modo Breach

Deus Ex: Mankind Divided **Plataformas**: PC, PS4, XO | **Estúdios**: Eidos Montreal, Nixxes Software BV | **Editora**: Square Enix | **Lançamento**: Agosto/2016
Deus Ex GO **Plataformas**: Mobile (Android, iOS) | **Estúdio**: Square Enix Montreal | **Editora**: Square Enix | **Lançamento**: Setembro/2016


Estratégias furtivas são grandes aliadas do jogador na série *Deus Ex*

ENCARE COM O NOSSO GUIA A MAIOR AVENTURA DE TODAS!



CONFIRA TAMBÉM a Nintendo World Especial 15: Pokémon Míticos & Lendários!

POPster.com.br

Veja esses e outros produtos em www.popster.com.br

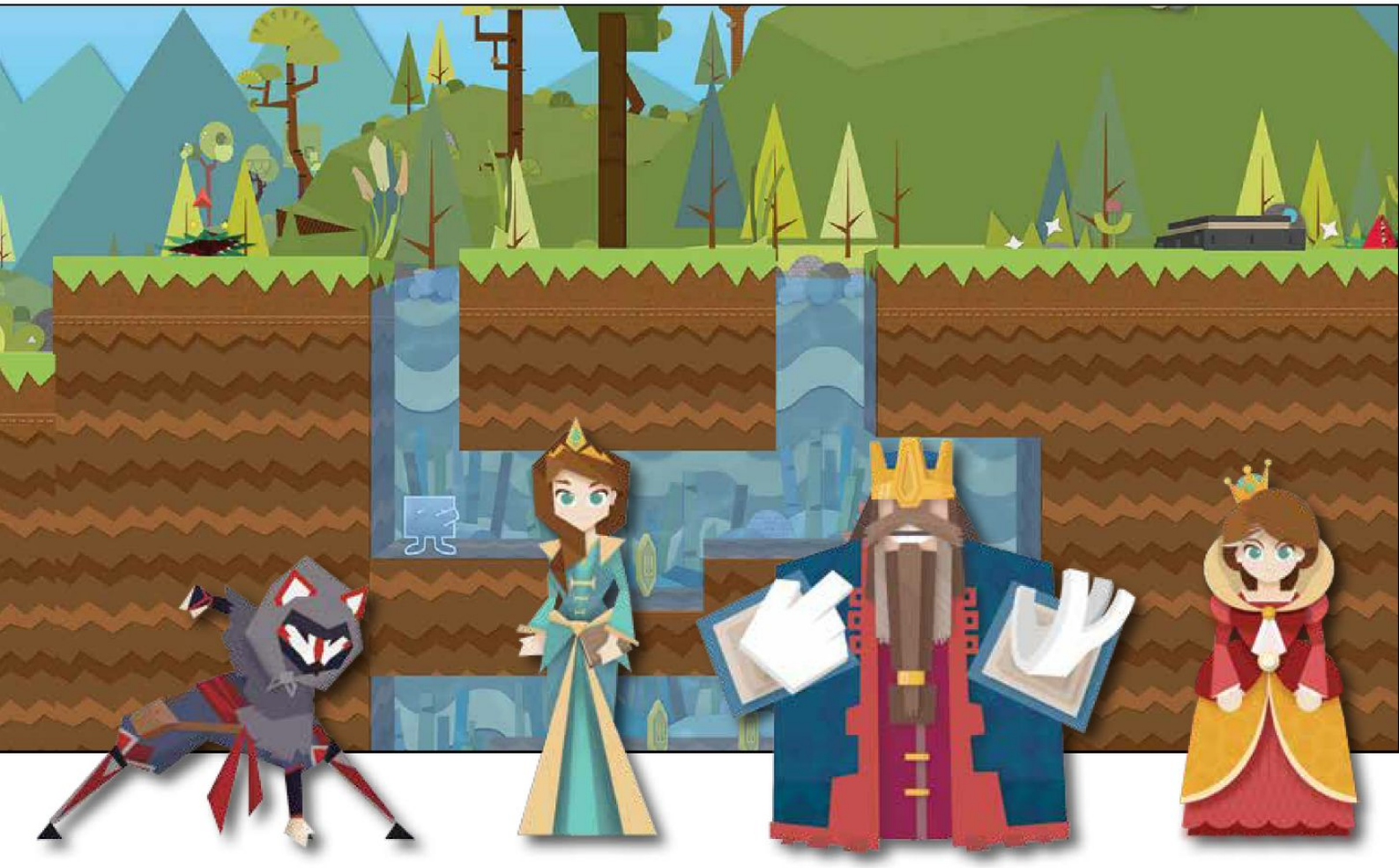
Nintendo World

FLAT KINGDOM

Makson Lima

SEM 3D E COM A ALMA OLD SCHOOL

Estúdio mexicano conta como foi criado esse jogo sensacional a partir de um documentário que passou na TV e como essa galera conseguiu fazer um game empolgante com mecânicas old school muito simples – e sem 3D!



Com gráficos remetendo a belos livros pop-ups infantis, elementos de plataforma e quebra-cabeças, *Flat Kingdom* é nada além de encantador. E prova contundente de que nem todo jogo do estilo precisa ser ultradesafiante nem nada assim. Para sabermos como foi criar esse carismático mundo de papel, entramos em contato com seus produtores lá do México. Confira!

EGW: Antes de falarmos sobre *Flat Kingdom*, conte-nos como começou o estúdio Fat Panda na indústria de jogos do México.

Gustavo Monforte: Nós somos um estúdio independente situado em Mérida [Yucatán, México], que começou em 2013 com a intenção de criar os melhores jogos com visuais bem distintos. Ao longo desses anos, nós nos mostramos muito versáteis, trabalhamos em nossa prórpia IP, mas também trabalhamos em advergames e simuladores. Nossa inspiração inicial foi o documentário *Indie Game – The Movie*: no dia seguinte após assisti-lo, nós estávamos ansiosos para fazer jogos, então fomos com tudo e começamos a aprender a partir de tutoriais e livros que encontramos na web.

"O gameplay tem muitas referências do Super Nintendo. Pegamos as batalhas épicas de *Mega Man*, o colorido de *Kirby*, a curva *Super Mario Bros.*"

Gustavo Monforte

UM VISUAL DIFERENCIADO

***Flat Kingdom* de fato tem um visual único. Como são as mecânicas básicas do jogo?**

Ele mistura elementos novos e antigos no gameplay com gráficos que o tornam realmente único. As fundamentações do jogo são ação plataforma, puzzles e elementos "metroidvania" – mas também apresenta um sistema de combate diferenciado. Em vez de atacar diretamente seus inimigos, você tem que tocá-los quando estiver transformado na forma correta para vencê-los. É mais ou menos a mecânica da brincadeira Pedra-Papel-Tesoura. Cada forma em *Flat Kingdom* vence o seu

oposto, por isso triângulos afiados podem derrotar círculos macios, quadrados pesados vencem os frágeis triângulos e círculos escorregadios triunfam sobre quadrados lentos. Inimigos e puzzles podem ser vencidos usando a forma e estratégia correta, então você deve observá-los e pensar na melhor solução. É preciso aprender novas habilidades ao longo do caminho, que ajudarão a resolver ainda mais puzzles, vencer inimigos mais rapidamente e abrir novas áreas que antes estavam inacessíveis ao jogador.

Definitivamente, *Flat Kingdom* tem a cara da era Super Nintendo, não tem?

A inspiração básica aí são os jogos clássicos da era Super Nintendo, não?
Sim, o gameplay tem muitas referências de clássicos que nos tivemos no nosso amado Super Nintendo. Para citar alguns, Flat, a personagem principal, pode mudar de forma a hora que quiser, o que é uma mecânica altamente influenciada por *Demon's Crest*, onde você podia mudar sua personagem durante o gameplay — mas não dinamicamente, como em *Flat Kingdom*, pois era necessário pausar o jogo. Nós pegamos as batalhas épicas contra chefes e o colorido dos cenários deferenciados de *Mega Man*. *Kirby* também influenciou os cenários, que são simples, mas versáteis. *Donkey Kong Country* e *Super Mario Bros.* nos deram ideias sobre como coletar objetos e criar uma curva de aprendizado justa e gradual. Por último, mas não menos importante, nós também tivemos referências de jogos modernos, como *Super Meat Boy* nas dinâmicas acrobáticas, *Shovel Knight* nos avanços e *Guacamelee* no visual diferenciado.

ESTÉTICA DE GORORoba

Sobre a estética do jogo, tudo parece muito bonito em *Flat Kingdom*. O livro de pop-up é fantástico! Especificamente, de onde veio a inspiração para isto?
Na *Pantera Cor de Rosa*, na arquitetura de Gugui, *Paper Mario* e no design plano: nós queríamos fazer um híbrido entre flexibilidade e o estilo dinâmico de *Guacamelee*, mas com o coração de *Yoshi's Island*.

A trilha sonora de *Flat Kingdom* também é excelente. Como a veterana Manami Matsumae veio parar no projeto?
Nós somos grandes fãs do trabalho dela desde o primeiro *Mega Man* para o NES, então nós entramos em contato através de uma rede social, mas não tivemos sucesso. Depois, conseguimos o contato da empresa que a representava e a contratamos para fazer o tema principal — mas o trabalho acabou ficando tão fantástico que pedimos para que fizesse toda a trilha. Nós demos a ela apenas as descrições das fases e arte que ela interpretou para criar melodias que se encaixassem perfeitamente em cada uma delas.

Desde que o boom dos jogos indies começou, nós vimos muitos plataformers por aí, desde *Super Meat Boy* e *Limbo* até *Braid*. Como vocês vêem esse ambiente para desenvolvedores independentes de jogos e onde *Flat Kingdom* se encaixa nisso?
Nós amamos o ambiente indie porque você tem muito espaço para inovar e experimentar com as mecânicas de jogo, a estética e a arte, algo bem difícil no ambiente AAA. Nós tentamos criar um jogo com referências que podem ser amplamente reconhecidas, mas que também têm uma personalidade única, estilo e mecânicas. Nós amamos esse modo como a indústria AAA está procurando por inspiração nos jogos indies e a indústria indie está fazendo o mesmo no ecosistema AAA. Eu acho que se as grandes indústrias estão se direcionando a ultrapassar os limites da tecnologia, nós, indies, queremos proporcionar experiências novas e pessoais para guiar o jogador através de caminhos que ele nunca viu antes.

Equipe do estúdio mexicano Fat Panda: Monforte é o primeiro da direita pra esquerda

TESTANDO OS BETAS

As batalhas contra os chefes certamente são os destaques de *Flat Kingdom*. Qual o grau de dificuldade para elaborar essas batalhas? Como balancear essa dificuldade sem causar frustração no jogador comum?
Não é tão difícil quanto elaborar os estágios, mas tem sua própria ciência, porque não é apenas fazer o chefe atacar como louco: nós queríamos criar chefes com desafio. Então, focamos na tensão do estágio no qual você vê que são padrões de ataques básicos, o drama quando eles expõem seu ponto fraco geométrico e a catarse quando você o acerta três vezes para destruí-los. E, por último, tem a tentativa e erro com nossos "beta testers", o processo de balancear as vezes em que eles estão repetindo os padrões de ataque ou reação ao jogador para fazer durar mais ou ir mais rápido.

Plataforma: PC | **Estúdio**: Fat Panda | **Editora**: Games Starter | **Lançamento**: Abril/2016

PES 2017

Fernando Souza Filho

A MATURIDADE DO FOX ENGINE, ENFIM

Após várias derrapadas com a adoção do motor gráfico de Hideo Kojima, na edição de 2014, a série *Pro-Evolution Soccer* enfim se entendeu com o Fox Engine e chega com o que promete ser sua versão mais matadora até agora

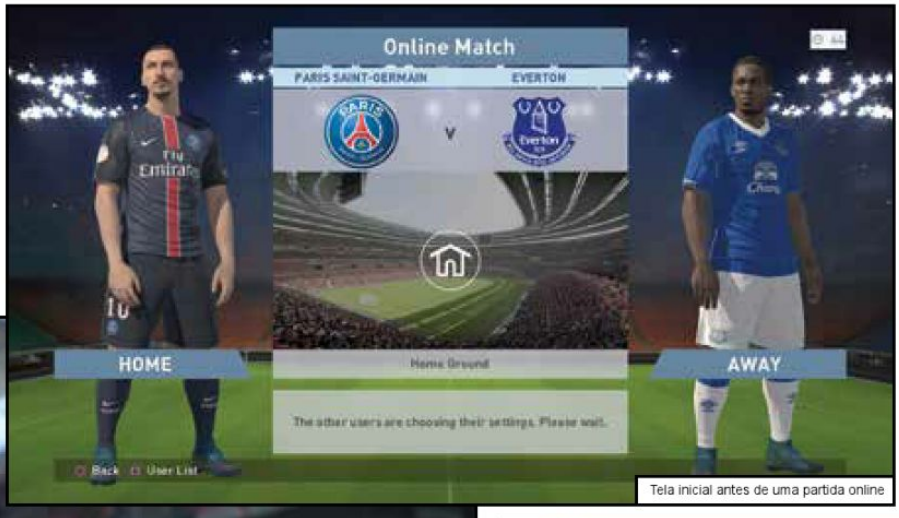
Enfim, a série *Pro-Evolution Soccer* chega ao seu 21º ano de vida consolidando a mudança radical de rumo iniciada em 2013, quando a Konami adotou o motor gráfico Fox Engine como "coluna vertebral" do jogo. O início foi complicado, *PES 2014* deu alguns passos à frente e muitos outros pra trás, enquanto seu concorrente *Fifa* parecia disparar na liderança. O próprio futuro do *PES* parecia incerto, afinal, a Konami já planejava focar mais em jogos mobile, o que se tornou oficial em 2015.

Mas a tempestade passou, a coisa clareou, e o que vemos agora é um cenário distinto: *PES* se entendeu de vez com o Fox Engine, atendeu algumas reivindicações dos fãs e chega com a versão *2017* prometendo deixar o *Fifa* comendo poeira lá atrás. Com mudanças técnicas importantes e a inclusão dos clubes brasileiros, *PES 2017* desembarca pro aqui falando grosso. E impressiona.

A primeira coisa que chama nossa atenção é o nível de detalhamento visual, com a adição de centenas novas animações. Reza a lenda que essa foi uma das razões que mais animaram o todo-poderoso Barcelona a assinar um contrato de exclusividade de três anos com a Konami, não só para o clube, mas também para seu estádio, o lendário Camp Nou. A Konami terá também a partir de agora amplo acesso às estrelas do clube e presença de destaque na experiência que envolve o dia das partidas do glorioso Barça.

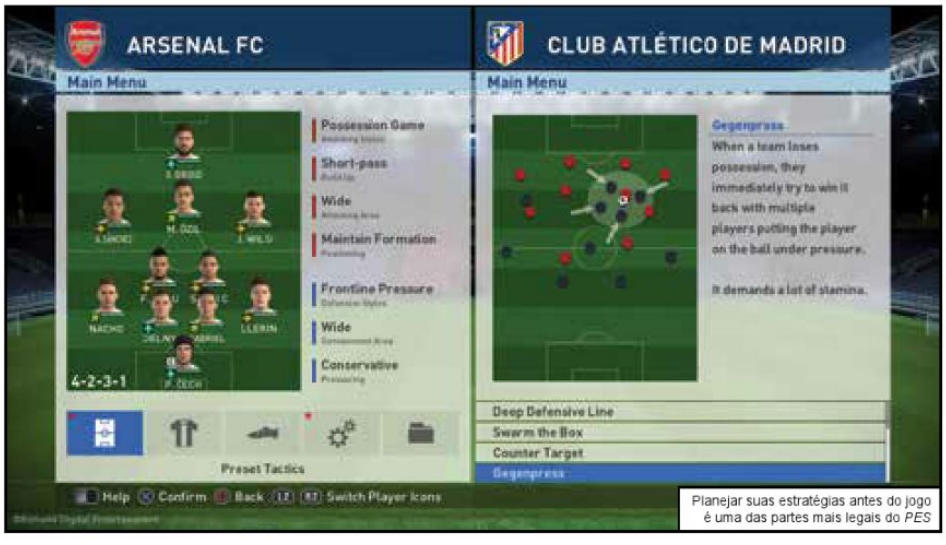
"Trata-se de uma verdadeira declaração de intenção para nós. Ao trabalhar junto a uma equipe do porte do Barcelona, podemos apresentar a série *PES* a uma imensa base mundial de fãs", explicou Tomotada Tashiro, presidente da Konami, em comunicado no final de julho último. "Essa parceria dará acesso aos melhores jogadores desse moderno jogo e a um dos clubes mais respeitados e ambiciosos do mundo. A série *PES* é famosa pelo seu realismo e controle, portanto, a união entre uma equipe tão talentosa e um jogo que celebra essa habilidade é perfeita."

O próprio Barcelona também comemorou a negociação. "Estamos muito felizes por ter assinado esse contrato com a Konami, que agora é Parceira Premium Oficial



Tela inicial antes de uma partida online

Os gráficos prometem novos níveis de detalhamento em relação à edição *2016*



Planejar suas estratégias antes do jogo é uma das partes mais legais do *PES*

do Clube", acrescentou Manel Arroyo, vice-presidente de Marketing do Barça. "A Konami é uma parceira estratégica que nos permitirá levar o FC Barcelona a milhões de usuários do seu jogo. Esperamos ver o clube, os jogadores e o Camp Nou perfeitamente recriados na próxima e nas futuras versões da série *PES*."

MUDANÇAS QUE A GENTE VÊ

Algumas mudanças são apenas aperfeiçoamentos do que já tínhamos na versão 2016, mas outras são novidades mesmo. Então, vamos ver algumas das coisas que prestamos atenção com absoluto cuidado no *PES 2017*:

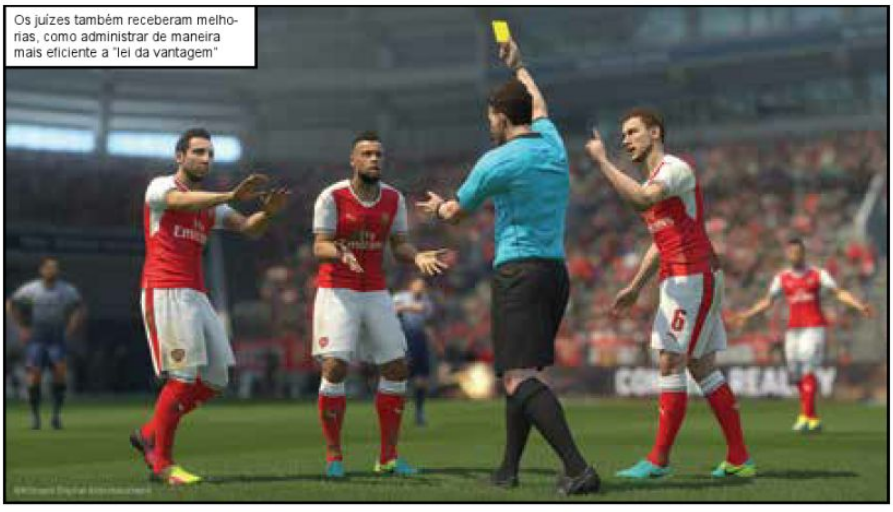
REAL TOUCH O movimento de uma bola na vida real tem uma quantidade infinita de variáveis que podem alterar sua trajetória. A ideia aqui é usar o Fox Engine para estabelecer algumas dessas variáveis através do modo como você controla a bola. Dessa forma, a bola imita a não-linearidade dessa trajetória para tornar seu controle muito mais realista.

PRECISE PASS Até cinco anos atrás, fazer um passe se limitava a clicar no botão, pois o sistema "achava" seu companheiro de time e a bola ia automaticamente na direção certa. Com o Fox Engine, essa ação ganhou realismo porque você precisa apontar para quem vai passar e, logo em seguida, fazer a pressão correta de botão para que a bola não vá rápido demais. No *PES 2017*, a combinação de física real da bola com a funcionalidade Real Touch determinam a velocidade e a precisão da bola com extremo realismo. Nesse novo contexto, ter o timing perfeito e fazer a pressão adequada no botão podem fazer a diferença entre um passe perfeito ou uma jogada digna de um cabeça-de-bagre. Quem joga há muitos anos o *PES* sabe como isso faz toda diferença!

AUTHENTIC VISUALS A ampliação do uso e das funcionalidades do Fox Engine permitiram um banho de tecnologia na iluminação, na torcida da arquibancada e nos próprios estádios em si, que foram totalmente repaginados. Essa mudança radical no detalhamento gráfico é o que a Konami chama de Authentic Visual e agora é possível ver até a respiração quente que sai dos atletas quando está muito frio, por exemplo. As sombras dos refletores em dias de jogo continuam reais, mas a Konami promete uma aliviada nos contornos, que atrapalharam um pouco as jogadas laterais nos *PES 2015* e *2016*.

NPM O Natural Player Movement ("movimento natural do jogador") promete uma verdadeira "nova vida" tanto para os jogadores de linha quanto para os goleiros. Dribles e passes ganharam uma movimentação mais natural e se integram ao Real Touch e ao Precise Pass para elevar o nível de interação e imersão do game.

GOLEIROS Esta é a edição do *PES* que mais mexeu nos goleiros. As animações e os movimentos ganharam variedade e riqueza de detalhes que prometem tornar os lances dentro da grande área ainda mais dramáticos, inclusive com reações mais rápidas após o chute de um adversário rumo ao gol. Os goleiros também terão novidades em três funcionalidades: Deflec-


Os juízes também receberam melhorias, como administrar de maneira mais eficiente a "lei da vantagem"

tion (quando o chute é dado perto de seus pés), Instant Reaction (quando o chute sai para um lado que o goleiro não estava esperando) e Fingertips (a famosa defesa com a ponta dos dedos).

TTC O Total Team Control ("controle total do time") permite que você mude o esquema de ataque e de defesa instantaneamente durante uma partida. Isso é muito útil para quando a gente percebe que o esquema tático não está funcionando: a mudança é imediata.

ADVANCED INSTRUCTIONS A marcação cerrada e o famoso "Tiki-Taka" podem ser detalhados com uma maior variedade de instruções que você pode definir.

CKC Os escanteios ganham outra dimensão com o Corner Control Kick ("controle da cobrança de escanteio"), pois não se limitam a delimitar a trajetória da bola: você pode definir marcação individual, marcação por zona e até os tipos específicos de movimentação de seus atletas na hora do escanteio.

AAI A Inteligência Artificial Ajustável monitora o modo como você joga, como cria estratégias, como é seu esquema tático. Não adianta mais usar o mesmo esquema e a mesma estratégia em todos os jogos de um torneio, pois a IA vai se ajustar para se defender de sua estratégia. É preciso variar sempre, estudar o adversário.

EDIÇÃO No *PES 2016*, eu particularmente fiz a customização de dezenas de times e jogadores, mas tudo sumiu quando o jogo recebeu uma atualização online. Agora você pode criar seu time, salvá-lo em algum dispositivo via USB (pen-drive, HD externo) e compartilhá-los com gamers da Europa, Estados Unidos ou Ásia, o que antes não era possível por causa da diferença de sistema das regiões.

MYCLUB Antes de contratar um atleta para se time, você estabelece que qualidades você precisa (mais chutador, mais veloz ou mais driblador, por exemplo) e o sistema vai achar o jogador ideal. Antes as opções eram mínimas, como escolher a posição e o nível de experiência do atleta, por exemplo. Você também pode escolher o tipo de empresário que vai buscar pelos reforços para seu time e ainda pode usar a feature Analysis para estudar o estilo de jogo de seu adversário nas partidas online.

ARBITRAGEM Ah, os juízes! Aqui não tem influência política para ajudar um ou outro clube, pois o sistema de avaliação de colisões está mais esperto para identificar o que é falta, o que é agressão e o que não é nada. Até a famosa "vantagem" foi aprimorada e o juiz deixa de marcar uma falta menor se isso for beneficiar o infrator. Mas, sim, após a jogada ser concluída, o faltoso vai tomar cartão amarelo, mesmo que a falta não tenha sido marcada para poder dar vantagem a quem a sofreu.

A OPINIÃO DA KONAMI

Batemos um papo no final de julho com o manager de produtos da Konami para saber um pouquinho mais sobre o *PES 2017*.

EGW: Na E3 2016, o *PES 2017* não aparentava muitas mudanças visuais em relação à versão 2016. Isso será mais perceptível na versão final do jogo?

Adam Bhatti: Em eventos do porte da E3, é muito difícil perceber essas alterações que o jogo oferece, afinal, geralmente é apenas uma demo e o tempo é muito curto. Mas a partir do momento que você começa a jogar de verdade, vai perceber mudanças profundas de gameplay, com funcionalidades como Real Touch, Total Team Control, passes mais precisos, goleiros mais inteligentes, controle de cobrança de escanteios, Adaptive AI [Inteligência Artificial Ajustável] e movimentos mais naturais dos jogadores.

O Player ID [fichas individuais de cada jogador] também ganharam modificações muito mais significativas na nova versão. Pode nos falar sobre elas?

Nós passamos os dois últimos anos trabalhando duro na Player ID e agora enfim está saindo como nós imaginamos desde o começo. Criamos um gigantesco banco de dados com informações sobre cada atleta real, inclusive sobre o modo como correm, a forma como driblam e até a maneira que comemoram um gol. Como o próprio jogo tem muito mais animações e os movimentos ficaram mais naturais, essa parte do Player ID está realmente sensacional.

A Inteligência Artificial agora "entende" minhas ações mais comuns e minhas estratégias e tenta se adaptar a elas. Isso tornará as partidas contra a IA mais difíceis do que o habitual?

Nós sempre ouvimos muito a opinião dos fãs e uma das maiores reclamações em todas as comunidades era quanto à dificuldade da IA. Nosso objetivo nesta edição do *PES* era não ficar limitado a tornar o gameplay mais difícil, e sim fazer a IA "apren-

Neymar e Adam Bhatti testando o *PES 2017*

der" como o jogador trabalha e se adaptar a isso, tornando o jogo mais interessante. Desse modo, não adianta mais o jogador usar a mesma estratégia contra todos os adversários, pois a IA vai "aprender" o modo como você joga sempre. É preciso mudar as estratégias, ser criativo, isso tornará a experiência e o gameplay muito mais reais. Acredito que essa é a grande mudança do novo *PES*.

A física e a movimentação em geral estão mais realistas, especialmente quando um jogador tromba com outro, como a saída de um goleiro contra o atacante adversário. Depois das derrapadas da primeira edição [2014], o Fox Engine hoje já está totalmente adaptado à série *PES*?
Esta já é a quarta edição do *PES* que usa o Fox Engine, nós aprendemos muito com os erros do passado, mas conseguimos adaptar muito bem o motor gráfico ao jogo. Essa adaptação os jogadores que acompanham a série vão sentir de maneira muito forte até mesmo quando estiverem jogando um simples amistoso.

COMO FICAM OS BRASILEIROS

Em 2015, tivemos a polêmica com os times brasileiros, que inclusive sequer saíram no game concorrente [*Fifa 2016*]. Mas neste ano o Flamengo já anunciou que será exclusivo do *PES*. Teremos enfim todos os times do Campeonato Brasileiro?
Isso é algo que muda toda hora, os contratos são dinâmicos, preferimos não comentar sobre o licenciamento das marcas dos times de maneira individual. De qualquer modo, mesmo após lançado, o *PES* sempre terá atualizações e DLCs [pacotes de expansão] com esse tipo de novidade.

O Fox Engine apresenta bons resultados na nova versão do game

"Esta já é a quarta edição do *PES* que usa o Fox Engine, nós aprendemos muito com os erros do passado, mas conseguimos nos adaptar ao motor gráfico"
Adam Bhatti

O modo MyClub é um dos que mais terá novidades. Pode nos falar sobre elas?
O modo MyClub é muito forte online e implementamos muitas melhorias para este ano. Na verdade, teremos diversas funcionalidades inéditas até agora, como a Scout Auction, que permitirá que você veja as estatísticas detalhadas de um atleta antes de fazer uma oferta para contratá-lo. A outra é Analysis, na qual você estuda o estilo de jogo de seu oponente antes de uma partida online. A terceira novidade do MyClub é que criamos um tutorial bem detalhado para quem vai jogá-lo pela primeira vez.

O favorito dos fãs brasileiros continua sendo o modo Master League, mas ele tem alguns inconvenientes históricos, como nunca esclarecer porque a contratação de um atleta foi recusada. Teremos novidades nesse sentido?
O sistema de transferência de atletas recebeu mudanças bem significativas, como tipos diferentes de negociação e opção para levar um atleta por empréstimo por seis meses apenas. Além disso, a diretoria do clube vai aconselhá-lo sobre o desenvolvimento de um atleta e até mesmo sugerir contratações para setores do time que esteja carentes de jogadores. O modo Master League também trará um sistema muito mais realista de desenvolvimento de um atleta que fará toda a diferença para quem gosta de jogar neste modo.

A funcionalidade Analysis do MyClub é muito útil para planejar seu esquema

O FUTURO DO PES

Em 2015, foram muito fortes os rumores de que a Konami iria descontinuar todos os seus projetos para consoles, incluindo o da série *Pro-Evolution Soccer*. Isso não aconteceu. Quais os planos da Konami para o futuro do *PES*?
A série *PES* chegou ao seu 21º ano de vida, até compreendo que existam esses rumores. Mas, nos últimos dois anos, *PES* tem sido recebido de maneira incrivelmente positiva pela crítica e pelos fãs, temos orgulho de ter um gameplay muito mais realista do que de nossos concorrentes. Nosso plano é simplesmente continuar entregando a melhor experiência possível para os fãs de *PES* nos próximos anos.

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio**: Konami | **Editora**: Konami | **Lançamento**: Setembro/2017

Makson Lima

OS FRAGMENTOS DE EMOÇÕES REAIS

A forma de se contar histórias em videogames tem evoluído bastante de uns tempos para cá e desenvolvedores independentes – como essa dupla holandesa de *Fragments of Him* – se destacam nessa fina arte da narrativa

Fragments of Him é muito mais importante do que aparenta. Não por suas capacidades técnicas absurdas ou seus controles precisos e revolucionários — pois nada disso faz parte da proposta! —, mas sim por contar sua história de maneira bastante particular. E talvez esta entrevista com o roteirista do jogo, Matt Haggis, consiga transmitir um pouco dessa experiência tão distinta. Haggis expôs muito de sua vida nesse jogo — videogames como exercício de catarse criam vínculos como poucas outras obras artísticas. Duvida?

EGW: *Fragments of Him* é um jogo que toca profundamente o jogador. Conte-nos como ele surgiu?

Matt Haggis: Primeiro de tudo, é sempre ótimo ouvir que alguém se se sentiu tocado com *Fragments of Him*, pois sabemos que não é o tipo de jogo que agrada a todos. Mas quem procura uma história relaxante, lenta e emocional, é uma experiência poderosa. No princípio, o jogo veio de uma ideia para um simples puzzle sobre rupturas emocionais. Eu estava dando aula sobre interação e design narrativo na NHTV University [Holanda] e havia encontrado alguns exemplos de elementos do mundo real e histórias sendo amarradas nas mecânicas de jogo. Algumas semanas mais tarde, o pessoal do estúdio Sassybot me convidou para juntar-me a eles em um fim de semana de game jam, em abril de 2013. Eu imaginei um homem sentado em seu apartamento com todos os seus pertences arrancados e perguntei o que o faria viver com tão poucos objetos? A história sobre rupturas não parecia forte o bastante para tirar essa resposta dele, então tornou-se uma história sobre perder alguém que se ama. A história cresceu ao redor desta imagem e o protótipo do jogo foi testado por milhares de pessoas. Nós tivemos um resultado tão positivo que Sassybot e eu decidimos continuar colaborando para fazer a versão completa da história.

UMA QUESTÃO MAIS PESSOAL

A história de Will parece ser tão real, com todas aquelas pessoas o cercando, fazendo ser tudo muito palpável. É tudo ficção ou tem alguma questão pessoal pra você?

A história é fictícia, mas tem muito da realidade nela. Eu não perdi um parceiro como o Harry perde o Will, mas eu perdi amigos e amores de maneira repentina — e mesmo o fim de um relacionamento pode se parecer muito com o sentimento de luto. Eu acho que nós não nos afligimos apenas no momento da perda, mas também nos afligimos pelo futuro que havíamos planejado juntos. Esses sentimentos sobre a vida são parte da história, assim como em seu coração eu diria que *Fragments of Him* é baseado na realidade. O quarto da Sarah na universidade é o mesmo em que eu fiquei, enquanto o café em Londres é um em que eu fui uma vez. As pinturas no quarto de Will e Harry foram feitas pelo meu avô e todas as outras pinturas e fotos foram feitas por nós mesmos ou membros da família. Essas fotos não são apenas pra deixar o mundo bonito. Sarah, Mary, Will e Harry possuem elementos da minha vida e das pessoas com as quais me importo.

A acessibilidade desse jogo é realmente surpreendente. Você tinha isso em mente durante o processo de criação do jogo?

Sim, com certeza! Eu penso que é muito fácil para nós jogadores esquecer o quão complexo é jogar um game, particularmente em visão em primeira pessoa. Como jogadores, nós instintivamente sabemos que podemos olhar em volta com o mouse e andar com as teclas do teclado, ou que podemos olhar ou nos movimentar com diferentes botões no controle, mas para muitas pessoas até

"Os personagens não têm rostos apenas por conta do lado prático: eu me dei conta de que se a voz não condiz com uma expressão, ela pode matar a cena"

Matt Haggis

mesmo essa interação é desafiadora. Nós testamos o jogo com pessoas de idades e experiências diferentes, de hardcores e desenvolvedores a pessoas que nunca haviam jogado nada. Percebemos que os inexperientes viravam a câmera antes de andar em direção a algum objeto e quase nunca usavam os botões de ação. Baseado nisso, o Tino van der Kraan [diretor de arte de *Fragments of Him* e diretor de criação do estúdio Sassybot] veio com o brilhante e simples design baseado em movimento e clicking, o que significava que os jogadores poderiam jogar do começo ao fim apenas com o mouse. Na essência, nós queríamos fazer um jogo tão simples de jogar que você poderia compartilhar sua experiência com amigos que não jogam.

Detalhes dos cenários ajudam na narrativa de *Fragments*

Jogos de narrativa atualmente estão por todos os lados e títulos como *Beyond Eyes, Three Fourths Home* e *The Park* são diferentes mas, de alguma forma, bem similares entre si. Qual a sua opinião sobre isso?

Você está certo, existem vários jogos com foco na narrativa no momento e eu acho isso ótimo. A adoção do [motor gráfico] Unity foi cerca de cinco anos atrás e outros engines gratuitos ajudaram muito. Creio que estamos nos aproximando de um ponto similar do mundo da arte no final de 1800. Por séculos, pinturas têm sido amplamente sobre mapear espaços tridimensionais e a precisão da luz em superfícies planas, mas a ascensão da fotografia mostrou que essa necessidade seria suprida com mais eficiência pela tecnologia. Nos jogos, foram décadas de trabalho perseguindo o fotorrealismo e agora que estamos nos aproximando disto, em minha opinião, estamos nos dando conta de que o fotorrealismo não é um objetivo, ao invés disso, é uma ferramenta. Hoje, se o visual do jogo não é o ponto de venda, então a mecânica é. Eles são os aspectos únicos dos jogos quando comparados a maioria dos meios expressivos, mas seu tempo e custo são altos para serem criados a cada novo jogo. Em *Destiny*, por exemplo, a Bungie criou algumas das melhores sensações com armas já criadas em um videogame. Mas será que eles serão capazes de continuar fazendo com que as armas sejam melhores? O misto e o balanço das mecânicas podem ser tão profundamente pessoais e intuitivas quanto a criação de uma boa história, mas mecânicas novas e revolucionárias são raras. Cada vez mais histórias e narrativas podem ser os pontos em que os jogos se diferenciam uns dos outros. No lado prático das coisas, é preciso ter muito mais recurso para fazer um FPS. O tempo e o dinheiro gastos para criar um desses e o balanço em si está frequentemente além dos limites de um estúdio de pequeno porte, mas grandes empresas não são historicamente muito boas em contar uma história.

Falta expressão nos rostos? É proposital!

COISA DE ESTÚDIO PEQUENO

Esteticamente falando, por que vocês decidiram não mostrar nenhuma expressão emocional nos personagens? Os rostos parecem sem vida, ainda que as vozes sejam excelentes.

É uma mistura de fatores práticos e narrativos. No lado prático, Sassybot é um estúdio bem pequeno, eles são apenas Tino e Elwin Verploegen. Eles escolheram colaborar comigo para este jogo e, ocasionalmente, eles têm estagiários, mas o centro de tudo gira em apenas duas pessoas. Com um time deste tamanho, você deve escolher prioridades: animações faciais consomem muito tempo e nós sentimos que este mesmo tempo poderia ser utilizado para construir cenas melhores e mais iluminadas. Entretanto, as personagens não têm rostos em branco apenas por conta do lado prático. Eu me dei conta de que o fato da emoção da voz de uma personagem não condizer com a expressão dela pode matar a cena. Nós trabalhamos com alguns atores brilhantes para capturar as vozes das pessoas no jogo e não queríamos limitar a performance deles com animações faciais que não seriam adequadas para a cena. Fazer jogos como um estúdio pequeno sempre requer escolhas e esta foi uma das mais difíceis, mas nos permitiu otimizar nosso tempo e usar um poico da imaginação do jogador para trazer ainda mais vida a história.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Sassybot | **Editora**: Sassybot | **Lançamentos**: Maio/2016 (PC) e segundo semestre de 2016 (PS4, XO)

TECNOLOGIA GAMER

Demétrio Valente

NOVIDADES PARA QUEM AMA JOGAR

PREDATOR

A Acer apresentou ao mercado nacional algumas novidades da linha Predator, em julho último. Essa linha foca em produtos voltados para o público gamer e o destaque vai para os dois notebooks da série Predator, de 15" e 17". Eles são maiores que os notebooks convencionais e sua configuração é voltada para games de alta performance, com processador da 6ª Geração Intel Core i7 e placa de vídeo Nvidia GeForce GTX 980M.

A tela promete resolução de 4K, teclado personalizável e retroiluminado, sistema de resfriamento Predator FrostCore, além da tecnologia DustDefender, que dissipa o calor, mantendo a temperatura baixa e diminuindo o acúmulo de poeira para evitar lags desnecessários. Outra novidade é o drive removível: se você não usa muito o DVD/Blu-Ray, pode removê-lo e substituir por uma ventilador extra para manter a máquina resfriada quando estiver nas longas horas de jogatina de *Overwatch*, por exemplo. A Lenovo já fez algo parecido, mas essa versão da Acer é bem mais prática. Além do note, a linha conta também com monitores Predator: o modelo X34 é um monitor curvo gamer ultra-wide de 34", resolução 3440 x 1440, atualização de até 100Hz e proporção de tela 21:9. Já o XB1 é o primeiro monitor IPS a atingir taxas de atualização acima de 144Hz, possui resolução de 2560 x 1440.

Fabricante: Acer | **Preço médio**: R$ 16.000,00

HARPY

A C3 Tech (do grupo Coletek) lançou o mouse Harpy, especialmente voltado para o público gamer. Ele tem formato ergonômico e estrutura resistente para longas horas de jogatina, além de leds internos coloridos e sensor óptico configurável de 1.200 até 3.200 DPI. O sensor conta com aceleração máxima de 8 GB, frequência de transmissão de 1000 Hz, taxa de transmissão de 250 Hz, velocidade de rastreamento de 30 IPS, taxa de rastreamento de 4000 FPS e um excelente tempo de resposta de 1 milissegundo até o receptor. Ele tem ainda conector USB Gold, cabo náilon reforçado e material injetado em plástico ABS.

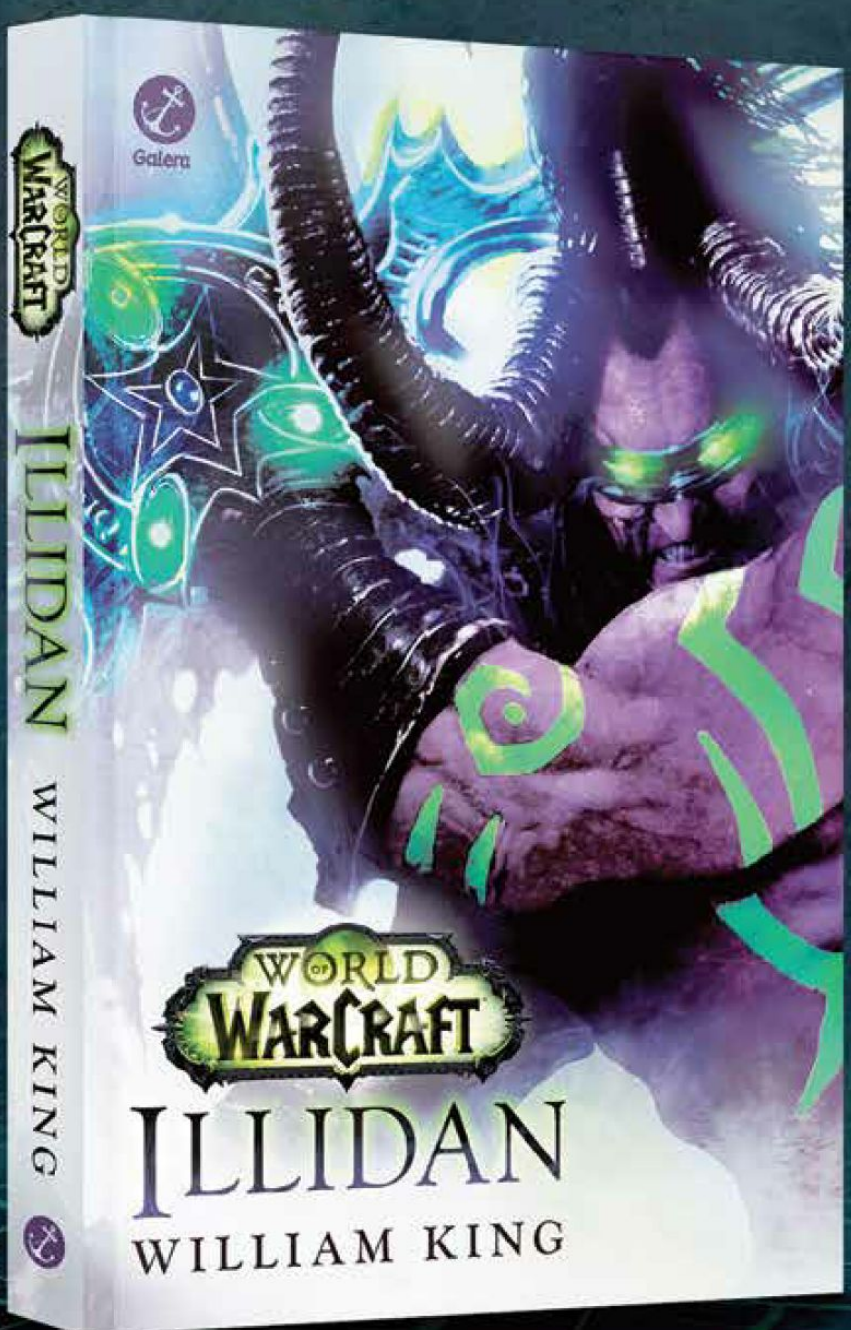
Fabricante: Coletek | **Preço médio**: R$ 53,00

GAMER FIRE IN THE HOLE

O novo mouse gamer da Leadership tem um nome meio esquisito em português ("gamer fogo no buraco"), mas promete alta precisão para jogar especialmente MMOs em seu PC. Com design caprichado, além de detalhes iluminados em Led azul, o modelo apresenta resolução de 1000 DPIs e três botões, sendo um scroll para facilitar as jogadas de ação. O mouse é bem leve e promete ótima durabilidade por ser feito em material resistente, com ciclo de vida de 5 milhões de cliques.

Fabricante: Leadership | **Preço médio**: R$ 50,00

A DEMONÍACA LEGIÃO ARDENTE RETORNOU E APENAS ILLIDAN É PODEROSO O BASTANTE PARA ENFRANTÁ-LA. É HORA DE ERGUER UM EXÉRCITO



Galera

/GaleraRecord

@GaleraRecord

BLIZZARD ENTERTAINMENT

LEGO STAR WARS: O DESPERTAR DA FORÇA

Rafael Barbosa

QUE AS RISADAS ESTEJAM COM VOCÊ

A série *Lego* volta ao universo icônico de *Star Wars* em um título que, apesar de apresentar pouca coisa que possa ser considerada como "inovação", continua divertido, com incrível senso de humor que garante horas de diversão

Admito que sou um grande fã da franquia *Lego*, porém, curiosamente só me tornei realmente fã depois de adulto. Embora não ligasse muito para os brinquedos quando criança, com o tempo passei a admirar a série, principalmente pela forma como ela conseguiu aproveitar o sucesso de outros universos para aumentar sua popularidade — o que na minha opinião é uma das ações mais brilhantes do mundo do entretenimento.

É surpreendente a forma como uma franquia que se baseia tão fortemente na adaptação de outras propriedades intelectuais consegue esbanjar personalidade e manter-se fiel à sua proposta. Foi algo que começou com os brinquedos, mas que se popularizou quando foi levado ao mundo dos games.

O universo Lego tem características muito próprias, mas também tem uma estrutura maleável o suficiente para misturar-se a outros universos sem perder sua identidade, transformando esta união, muitas vezes inusitada, no seu maior atrativo. A grande brincadeira em se ver um *Lego Senhor dos Aneis*, *Indiana Jones* ou mesmo *Star Wars* não está na simples adaptação destas obras, e sim ver como essas propriedades intelectuais irão se comportar quando inseridas dentro desse universo, brincalhão e ingênuo, que é habitado por esses homenzinhos desmontáveis.

BRINCANDO COM GEORGE

É um exercício de criatividade que continua muito divertido nessa adaptação de *O Despertar da Força*, embora isso não seja uma surpresa, afinal a série já brincou antes com o universo criado por George Lucas. Não é de se estranhar então que o estúdio britânico TT Fusion claramente sinta-se em casa ao voltar a era dos sabres de luz — e da Força, obviamente.

Os "brinquedinhos" nfazem bonito nas cenas de ação do game

O game segue os acontecimentos narrados no último filme da franquia *Star Wars* e traz diálogos retirados diretamente do cinema, o que algumas vezes pode soar estranho, já que as falas aqui são retratadas em situações um pouco diferentes das apresentadas no longa. Esse problema é muito mais perceptível na versão em inglês do game, o que aliado à excelente dublagem, me faz recomendar que você encare esta aventura na língua portuguesa, que conta com ótimas adaptações e me pareceu contar com um trabalho mais direcionado e condizente ao próprio game.

Mas também existem diálogos feitos exclusivamente para o título e, graças à ótima mixagem de som, que traz todos aqueles barulhos tão característicos do universo de George Lucas, essa aventura ficou com muita personalidade, como se ela quisesse contar uma história só dela dentro deste universo.

O humor sempre foi o lado mais forte da série *Lego* e isso continua impecável em *O Despertar da Força*, que abusa de referências à série e à cultura pop em geral, mas não se prende apenas nisso para entreter. Não há como não soltar uma gargalhada ao ver a Princesa Leia dizer "eu sei" a uma piadinha de Han Solo, uma brincadeira que vai ser entendida apenas por quem conhece *Star Wars*. O game está recheado de referências e piadas como essa, assim como outras anedotas a outros filmes e até mesmo outros games da série *Lego*.

Aí estão os Stormtroopers da versão "pecinha"

RINDO ATÉ DO VILÃO

O game claramente se preocupa com aqueles que não conhecem o universo criado por Lucas e baseia o seu humor nas situações retratadas e na própria característica ingênua e infantil daquele mundo, como ver um vilão ficar bravo quando o seu capanga atrapalha sua risada maquiavélica. Um humor mais "simples" e que poderia soar bobo, mas que aqui é muito bem empregado nos momentos certos, o que promete fazer crianças e adultos rirem e se divertirem sem remorsos.

Por outro lado, em termos de mecânicas o game segue o que já conhecemos dos jogos *Lego*. Enquanto avançamos pelos estágios do game, destruindo objetos e coletando itens, o game nos faz trocar entre os personagens, já que cada um deles tem habilidades específicas que precisam ser utilizadas e combinadas para que possamos vencer os desafios do game. De tempos em tempos, também encontramos alguns puzzles que geralmente são solucionados ao destruirmos objetos dos cenários para utilizar suas peças para montar diversas estruturas que nos ajudem progredir nos estágios. Mas não é nenhuma novidade para quem jogou qualquer outro jogo da série e que aqui continuam funcionando muito bem.

Mas isso não quer dizer que não tenhamos algumas novidades em termos de mecânica, como a introdução de um sistema de cobertura, no qual precisamos nos esconder enquanto revidamos os tiros dos inimigos. O sistema vem a somar de forma satisfatória aos diversos elementos do game, que tem uma preocupação quase doentia em nunca deixar que façamos a mesma coisa durante muito tempo. Se em um minuto estamos perdidos no meio de um tiroteio, no outro estamos voando em uma X-Wing, para no minuto seguinte, voltarmo à Terra para montar um bolo explosivo gigante (sim, isso realmente acontece no game!)...

BOM DESIGN DE FASES

A quantidade de elementos é bem distribuída nos estágios e funciona bem, embora vejamos repetições de conceitos em cada uma das fases, o que não atrapalha experiência, que claramente é voltada para o público infantil. Não existe qualquer nível de dificuldade do game: as miras são automáticas, você praticamente não é penalizado se morrer e há uma estrutura curta e de fácil compreensão, para que você nunca perca tempo para descobrir o que deve fazer a seguir.

Lego Star Wars: O Despertar da Força é um bom jogo, que traz tudo aquilo que conhecemos nas séries Lego e que se preocupa em utilizar os elementos que agradaram os jogadores nos títulos anteriores, mas sem inovar. Assim, embora sua jogatina seja voltada para os mais jovens, seu humor é universal e diversão garantida para os que gostem de série *Star Wars* e, claro, do universo *Lego*.

Este é um bom jogo, que traz tudo aquilo que conhecemos nas séries *Lego* anteriores, que tanto agradaram os fãs – mas sem inovar!

8,0

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO, Wii U
Estúdio: TT Fusion
Editora: Warner
Lançamento: Junho/2016

INSIDE

Makson Lima

SUCESSOR DE LIMBO, SÓ QUE MELHOR

Anos após o lançamento do bem-sucedido Limbo, a produtora dinamarquesa Playdead ressurge com aquele que já consideramos um dos mais significativos jogos dos últimos anos: acredite se quiser, mas eles se superaram!

Por volta de 2010, a cena de jogos independentes estava em plena ebulição. *Amnesia: The Dark Descent* se encarregava, sozinho, de revitalizar o gênero horror, enquanto outros títulos extremamente expressivos, como *Super Meat Boy* e *Braid*, mostravam novos mundos de possibilidades a um sem fim de jogadores. *Limbo*, sem dúvida nenhuma, também entrou para esse seleto grupo, assim como *Inside* o faz agora, tantos anos depois.

Não é nada fácil contar uma boa história, não importa qual mídia escolhida para isso. Videogames travam lutas incessantes contra péssimos roteiros, permeados de personagens moldados com clichês em buscas repetitivas e com propostas desgastadas. Em meio ao marasmo das grandes produções, são aquelas menores, independentes, quem acabam por se destacar. *Limbo*, sem intermédio de palavras faladas ou escritas, gestos ou qualquer outro tipo de comunicação mais convencional, entregou uma trama muito macabra, interpretativa ao extremo. *Inside* aposta no mesmo formato, porém consegue mergulhar ainda mais nesse contexto — e devo dizer serem essas águas muito, muito profundas.

DE ONDE SURGIU ISSO?

Pouco ou nada era sabido sobre *Inside* antes de seu aguardado lançamento. Num mundo onde a concorrência acirradíssima pede por campanhas de marketing cada vez mais expositórias e agressivas, *Inside* já se provava distinto antes mesmo de chegar às mãos dos jogadores. Nem mesmo durante a conferência da Microsoft na E3 desse ano, onde a data de lançamento foi finalmente revelada, algo de concreto foi mostrado. Um certo receio surgiu por consequência, mas foi bom duvidar da Playdead, pois o resultado final acabou superando as expectativas até mesmo de grandes fãs de *Limbo*. E acredito fazer parte desse grupo.

Tendo em mente a aura de mistério mantida pela Playdead até hoje, seria disparate de minha parte revelar muito da trama de *Inside*. Sim, controlamos um garoto num mundo extremamente opressor e sim, o cerne é ainda mais macabro e sombrio do que vimos em *Limbo*. A princípio, perseguição; solidão por toda extensão dessa sombria jornada. O menino conseguiu escapar de algum lugar e está sendo procurado pelas pessoas (adultas, vale menção) gerenciadoras desse lugar. E que lugar é esse? Bem, parte da surpresa está na descoberta e na forma como o jogo consegue dialogar entre suas partes de forma bastante particular.

Talvez a maior qualidade de Inside seja sua consistência. Desde sua tela de início, toda preta, trazendo o nome do jogo em letras vermelhas garrafais, até o Hud limpíssimo, a total ausência de tutoriais e o clima criado por consequência — esses elementos iniciais competem a soma das partes, resultando numa obra digna de figurar entre as mais significativas da memória recente dos videogames. Ao menos no que tange apelo estético.

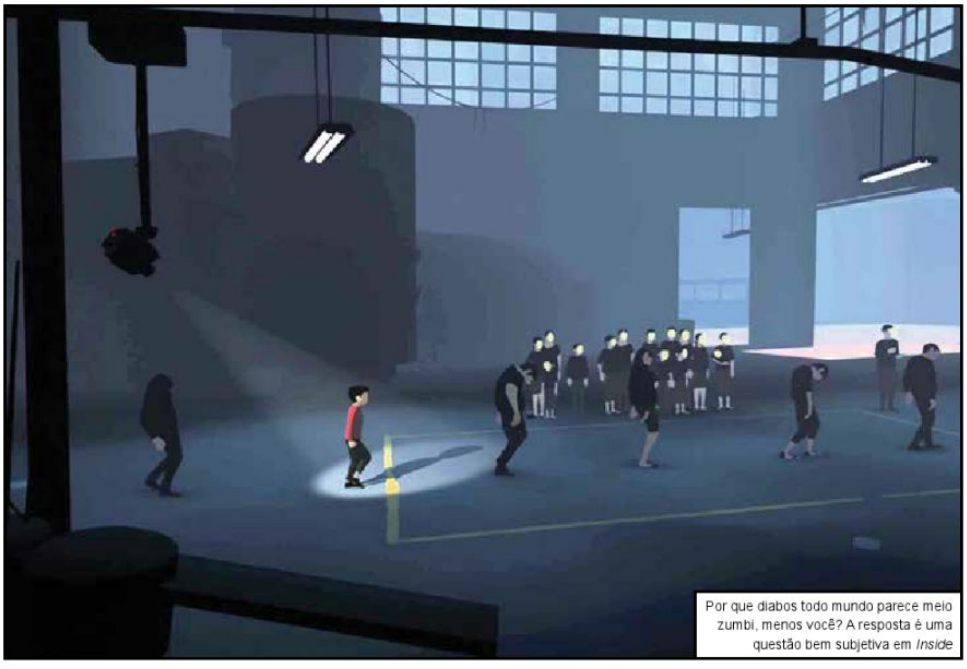
MINIMALISMO EM AÇÃO

Inside é minimalista em sua abordagem, mas fragmentado em seus sistemas de jogo. Ao apresentar a movimentação do personagem, descobrimos ser ele capaz de empurrar e puxar objetos, da mesma forma e com a mesma física aplicada ao menino de *Limbo*. É prazeroso controlar nosso herói rebelde — seus movimentos são naturais e altamente responsivos aos

controles. A paralaxe dos cenários, no entanto, está mudada, pois a interação é realizada com objetos posicionados sutilmente mais ao fundo. A fluidez é, portanto, acentuada em conjunto com o quão intuitivo tudo se apresenta. Ao encontrar uma plantação de milho, por exemplo, a perspectiva 2,5D mostra como é possível empurrar a cerca, passar por entre ela ou por cima dela.

Menos plataforma e mais resolução de quebra-cabeças: é preciso apontar haver aqui a mesma dinâmica apresentada em *Limbo*, porém com essa distinção. Minha crítica para com a primeira obra da Playdead é mantida, afinal, num jogo que prima pela genialidade de seus momentos, resolvê-los de forma única, não havendo espaço para imaginação ou criação, se mantém frustrante.

As partes fragmentadas circundam mecânicas de jogo, elementos de trama e mundo desenrolado. Descobrir ser capaz de controlar verdadeiras marionetes humanas por intermédio de uma aparato cerebral, faz sentido com aquele momento da jornada e pode, ou não, voltar a ser utilizado no futuro. Nadar e mergulhar, descobrindo as capacidades físicas limitadas do garoto, são habilidades ligadas ao que já descobrimos até aquele momento — a morte está sempre a um sopro de distância e o método de "tentativa e erro" se aplica.



Por que diabos todo mundo parece meio zumbi, menos você? A resposta é uma questão bem subjetiva em *Inside*

O FORMATO GENIAL

A genialidade desse formato é tão intrínseca aos elementos de Inside que até mesmo as conquistas fazem parte disso. A exemplo do também excepcional Brothers, cujos pontos de Gamerscore estão interligados a descobertas de elementos de cenário e desenvolvimento de seus personagens e mundo, Inside extrapola, oferecendo sistemas próprios para quem resolver explorar ainda mais seus segredos.

São cerca de três horas para chegar ao final desta macabra jornada e talvez o dobro do tempo para revelar todos os locais escondidos. Mas gosto de pensar da seguinte forma: nada em *Inside* é mundano. Mãos dadas ao valente garoto, descobrimos a realidade desse mundo cruel de forma inexorável — medo e bravura caminhando lado a lado.

A curiosidade humana levada a enésima potência do grotesco, a beleza da carne incontrolável aliada a fragilidade e inocência da infância. *Inside* é ousado sempre que resolve abandonar difíceis construções passadas e partir para algo novo, e isso acontece incessantemente.

Vou até mais fundo: ninguém está de fato preparado para a meia hora final desse jogo. O choque é meramente consequência de um fundamento extremamente sólido, criado e lapidado por tantos anos, com visão clara. Talvez precisemos esperar mais seis anos pelo próximo jogo da Playdead? Eu não me importaria.

Ninguém está preparado para a meia hora final deste jogo. E esse choque é consequência de um fundamento extremamente sólido

Os obstáculos surgem e alguns parecem intransponíveis: é aí que você vai quebrar a cabeça para usar elementos do cenário

9,5

Plataformas: PC, XO
Estúdio: Playdead
Editora: Playdead
Lançamento: Junho/2016

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Rodrigo Brasiliense

EYES OF HEAVEN É UM PASSO PRA TRÁS

Gráficos belíssimos, visual que esbanja personalidade, variedade de personagens, trilha sonora de primeira, mas... O combate não é nada divertido, os controles não respondem bem e o sistema de evolução de personagens é ruim

Há algo de bizarro em *JoJo's Bizarre Adventure: Eyes of Heaven* e não me refiro apenas ao seu título. A segunda cria do estúdio japonês CyberConnect2 para a franquia chega ao PS4 e para seu irmão mais velho, PS3, está bem aquém do impacto causado pelo antecessor, *JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle*.

O novo título abandona as raízes no combate 2D para se tornar um jogo de luta de arena entre duplas como o tão aclamado *Naruto*, da mesma desenvolvedora. Apesar de um verdadeiro show de efeitos e belos visuais, o game que reúne todas as temporadas de um dos mangás mais icônicos já criados na Terra do Sol Nascente peca em um território que parecia já conquistado pela desenvolvedoras: o da batalha.

Na realidade paralela de *JoJo's Bizarre Adventure*, seletos seres humanos desenvolveram a capacidade de manifestar seus espíritos fora dos próprios corpos, cada um com um visual único e habilidades distintas. Enquanto alguns são feitos de eletricidade e percorrem cabos de força, outros manipulam as energias mais brutas da natureza, e existem até aquele mais raros capazes de costurar o tempo e o espaço. Ah sim, essas manifestações foram apelidadas de Stands e cada um (pela graça do autor) tem nomes baseados em grandes presenças do mundo da música: não estranhe ao ver Red Hot Chili Pepper, Purple Haze e até Black Sabbath.

Eyes of Heaven parece começar dos últimos episódios da terceira saga da franquia, recentemente transmitida na TV japonesa e serviços pagos de streaming, porém, algo de diferente acontece. Quando Jotaro Kujo e seu avô Joseph Joestar estão seguros de que os perigos chegaram ao fim com a morte do vilão Dio, companheiros tidos como mortos ressurgem ainda mais hostis. Confusos e longe de entender a nova realidade, ambos acabam guiados para uma aventura original que os coloca em uma corrida para impedir o surgimento de um novo vilão, caçando talismãs pelas oito eras da série.

Parece estranho, mas a história até que faz sentido. O maior problema é que, se você acompanhou a série por streaming até o momento (os mangás nunca foram lançados no Brasil), prepare-se para uma bela sessão de spoilers de

Sistema de combate é um dos pontos mais fracos

toda a franquia. O jogo toma como base como se todos os jogadores já tivessem tido acesso aos mínimos detalhes da excelente história da série e não tem piedade ao colocar os personagens discutindo até mesmo sobre as mais inesperadas mortes entre os protagonistas.

Mas não é exatamente isso que incomoda. A parte triste de *Eyes of Heaven* é que, pela primeira vez em muitos anos, a CyberConnect2, que deve ter colocado uma verdadeira trupe de estagiários no desenvolvimento do título (desculpem, estagiários!) errou a mão no combate de um jogo — algo que não vemos desde o primeiro *.hack//* para PS2, lá de 2002. Sabe tudo aquilo que fez de *Naruto Ultimate Ninja Storm 4* incrível? Que também fez *Asura's Wrath* divertidíssimo? Ou, se quiser ir até mais longe no catálogo, o saudoso *.hack//G.U.* um dos mais divertidos action RPGs de sua geração? Ele mesmo: o controle!

O jogo podia ser tão legal quanto sua artwork, não é?

CONTROLE PRA ISSO?

Não o simples apertar de botões, mas o poder que você exerce sobre seu personagem, como ele reage aos seus comandos e como a precisão faz de cada mínimo embate algo pessoal e único. *Eyes of Heaven* não tem isso.

Os lindamente animados personagens e seus supercoloridos ataques se tornam rasos em um verdadeiro festival de apertar botões indiscriminadamente. Não há senso de impacto em cada golpe, as esquivas nunca são precisas o suficiente e os especiais acabam atingindo o oponente mais por sorte do que qualquer outra coisa.

Para piorar a situação, existe um sistema de progressão no modo história. Seus personagens ganham experiência, como em um RPG, e deve-se destravar e melhorar seus golpes especiais conforme a história progride. O único problema é que o ganho de experiência não é tão rápido quanto deveria ser e boa parte do jogo você passa realizando os mesmos ataques sem parar. Repito: Os... Mesmos... Ataques... Sem... Parar!

É tedioso e triste, principalmente porque o jogo coloca em prática muitas ideias interessantes. Alguns personagens, por exemplo, podem manipular os cenários de forma única. Josuke e seu poder de destruir e reconstruir objetos consegue criar armas e barreiras a partir de postes e caixas; Já seu pai Joseph Joestar pode criar armadilhas carregando objetos com a energia explosiva do Hamon. Por sorte, o arrastado sistema de evolução só existe no modo História. Na modalidades Versus, inclusive na online, que funciona até muito bem, todos os lutadores já vêm liberados com seus devidos arsenais a postos.

O mais novo *JoJo's Bizarre Adventure* é um passo para trás. Ele falha feio na busca primordial de um jogo, que é ser divertido

Tela para escolha de seu personagem

AH, A TRILHA É BOA!

O jogo tem estilo, a trilha sonora é carismática, os personagens da série esbanjam carisma e suas versões 3D não são diferentes. Os cenários e o esquema de cores único da série da um verdadeiro show quando passado para o 3D.

Melhor ainda, o detalhamento da CyberConnect2 é tanto que os personagens mudam até de expressão dependendo de quem estiver lutando ao seu lado — ou contra. Uma prova de esforço que poucas desenvolvedoras se aproximam e que só nos faz questionar mais: por que diabos o sistema de luta ficou tão pobre?

Em resumo, o mais novo *JoJo's Bizarre Adventure* é um passo para trás. Um belíssimo jogo que, contrário ao precursor exclusivo de PlayStation 3, também esbanja originalidade, mas falha na busca primordial de um jogo, que é ser divertido. Acabou se tornando recomendado apenas para fãs da série que precisam de mais Stands nas suas vidas de qualquer forma.

6,0

Plataformas: PS3, PS4
Estúdio: CyberConnect2
Editora: Namco Bandai
Lançamento: Julho/2016

OKHLOS

Lucas Moura

OS ARGENTINOS E O PANTEÃO GREGO

Cansado da opressão dos deuses, um filósofo toma para si a responsabilidade de fazer revolução na Grécia com a ajuda de um grupo de gregos sedentos por destruição: estúdio argentino faz história divertida e despretensiosa

Se há algo que jogos "ensinaram" muito bem é não irritar os deuses, principalmente o Panteão Grego. *Okhlos*, porém, parece não ter recebido o memorando. Mas se não fossem pelos deuses e um filósofo irritado, não teríamos uma das mais bizarras e engraçadas histórias que vimos neste ano. Narrada por Homero, ela conta basicamente a história de como um filósofo e sua gangue derrotou os deuses. Sim, não há mais nada do que isto e a simplicidade que o torna tão especial.

A jogabilidade tem grande ênfase em desenvolver táticas, mas pelo uso de certas ações no "timing correto". O jogador tem basicamente quatro comandos: atacar, defender, reagrupar e desagrupar. Cada mapa parece como uma dança rítmica para eliminar os inimigos: ataque, defenda, reagrupe, tome cuidado com as armadilhas. Ele torna tarefas complicadas como gerenciar unidades e ter controle sobre um mapa em algo simples.

O grande problema de muitos jogos que tentam implementar táticas é justamente isso: não ter um bom ponto de referência para que o jogador consiga se situar dentro da ação. Muitas vezes é preciso recorrer a guias ou a um longo tutorial para ter alguma noção do que acontece.

Quando você menos espera lá está você com hordas de gregos em um estilo pixel art muito bem produzido que gritam "Spartaaa!" ou "Rekt!" das maneiras mais ridículas possíveis enquanto desvia de bolas de fogo ou tenta manter seus seguidores longe de ameaças.

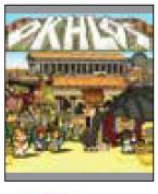
Quando você tem um ponto de referência, um personagem, todo o resto chega com naturalidade. Nas primeiras fases você aprende quase instintivamente quando deve desagrupar ou reagrupar os seguidores. Quando as fases evoluem, novos elementos são introduzidos, como armadilhas no cenário ou baús que escondem veneno e causam dano.

MORREU, JÁ ERA!

Por ter elementos de permadeath — ou seja uma morte faz com que você volte até o começo — também inclui um interessante sistema de progressão baseado nos "heróis" daquele período. A naturalidade do aprendizado e a forma que você os libera — ao passar de certas fases ou de maneira aleatória — dá poder ao jogador de "olha, eu morri, mas eu me dei bem". E com isso você vai pronto para uma próxima batalha, desta vez mais experiente e com uma melhor noção de se defender das possíveis ameaças.

O único problema para quem realmente não tem contato com o gênero ou com mecânicas apresentadas por *Okhlos* se mantêm unicamente na disposição visual de elementos como melhorias temporárias que são obtidas por alguns personagens. Elas devem ser ativadas com um dos botões do teclado ou do controle e as vezes ficam obstruídas por conta da enormidade de gregos irritados a sua frente.

Não esperamos que um jogo independente revolucione toda uma indústria, mas que quebre algumas convenções. *Okhlos* é carismático, viciante, engraçado e desafiador.



9,0

Plataforma: PC
Estúdio: Coffee Powered Machine
Editora: Devolver Digital
Lançamento: Agosto/2016

INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

Demétrio Valente

NOVA ENCARNAÇÃO DO STAR OCEAN

A mistura de RPG japonês com ficção científica rende belos cenários, personagens interessantes e inimigos assustadores, mas aqui esbarra em mecânica de combate desbalanceada e em escolhas de level design ruins

Este é o 9º título da série *Star Ocean* (se considerarmos os de spin-off/free to play) e a impressão que dá é que o estúdio japonês Tri-Ace está apenas "cumprindo tabela". É exatamente como um time de futebol que não tem mais chance de ser campeão e entra em campo por obrigação e pra faturar algum dinheiro. Lógico que se você é fã da série, vai curtir o belíssimo visual e os clichês clássicos de J-RPG que *Integrity and Faithlessness* oferece. Mas não espere nada além disso.

Os outros títulos da série costumam ter 60 ou 70 horas de jogo, mas *Integrity and Faithlessness* pode ser terminado em 20 horas, no máximo. Por aí você já vê que ele está mesmo "cumprindo tabela", porém, apesar dos personagens serem muito bem elaborados, as inconsistências começam a surgir durante a ação propriamente dita.

A mistura de mundo medieval de fantasia com ficção científica sempre rende um visual belo nos games, mas o enredo precisa ser bem "amarrado" para se sustentar. Temos personagens interessantes que poderiam ser melhor explorados, como a linda feiticeira Fiore ou o arqueiro Fidel, mas que infelizmente acabam descambando para clichês tão batidos que a gente consegue "adivinhar" até alguns diálogos entre eles — como na missão em que Fidel e seu amigo Miki procuram pelos pais de uma garota que escapou de uma espaçonave: é tudo óbvio demais!

Também é curioso que o estúdio tenha optado por substituir as tradicionais cutscenes de introdução às fases por diálogos entre personagens. OK, a iniciativa é interessante, mas muitas vezes perdi diálogos e até pequenas sequências porque eu estava olhando para o outro lado. Com as cutscenes, você foca no desenrolar do enredo, mas em *Integrity and Faithlessness* você perde o fio da meada se não estiver atento aos personagens e suas movimentações em cena.

Ah, as bruxinhas dos mundos dos J-RPGs...

CARA DE MINECRAFT

A maioria dos cenários são belíssimos, possuem textura e profundidade de primeira. No entanto, de vez em quando nos vemos em cenários que parecem ter sido feito para outro jogo, até meio toscos. A gente chega quase a jurar que saíram de *Minecraft*... Essa inconstância pode ser aceitável com um produtor iniciante, mas não aqui com Hiroshi Ogawa, que tem em seu currículo títulos como *Final Fantasy XIII-2*, *Sakura Wars*, *Tales of Destiny*, *Valkyrie Profile* e o próprio *Star Ocean: Till the End of Time*, de 2004.

Ogawa assinou a mecânica de combates de *Final Fantasy XIII-2* e esperávamos muito mais desse quesito em *Integrity and Faithlessness*. Não é o que acontece. A A.I. (inteligência artificial) é bem pouco "inteligente" e não raro minha equipe ficava só observando enquanto eu era miseravelmente atacado por monstros. Na verdade, em determinada situação um deles ficou olhando pro céu, como se nada tivesse acontecendo. Nessa hora a irritação deu lugar a uma boa risada, pois a cena era ridícula demais.

De qualquer modo, é um jogo bonito, mas indicado para os fãs da série. Mesmo quem gosta de um bom J-RPG pode ficar entediado.

6,0

Plataformas: PS3, PS4
Estúdio: Tri-Force
Editora: Square Enix
Lançamento: Junho/2016

I AM SETSUNA

Rafael Arbulu

RPG JAPONÊS COM JEITÃO CLÁSSICO

A Square Enix tenta recuperar terreno com um típico RPG japonês à moda antiga que, apesar das falhas, é bem sucedido em cativar os saudosistas, ainda que levante questionamentos sobre algumas decisões de gameplay

Quando um gênero que levava as massas às prateleiras se encontra, hoje, tão reduzido que chega a ser "de nicho" — como é o caso dos RPGs japoneses —, a pressão pode ser pesada demais para os estúdios emergentes. Essa ideia ficou mais evidente quando a Square Enix anunciou seu pequeno estúdio Tokyo RPG Factory como responsável por *I Am Setsuna*.

Você assume aqui o papel de Endir, um espadachim mercenário que foi contratado para encontrar e assassinar uma garota chamada Setsuna. Ela, por sua vez, foi escolhida como "sacrifício": uma tradição muito antiga na qual algumas pessoas selecionadas oferecem a própria vida no intuito de acalmar monstros cada vez mais agressivos que constantemente atacam vilas e povoados, dando a eles uma década de paz.

Esse jogo bebe da fonte old school da Square Enix, valendo-se de *Final Fantasy* na narrativa e *Chrono Trigger* na mecânica de combate: no enredo, as similaridades são até óbvias — garota parte em uma jornada de autoconhecimento, tendo que se sacrificar pelo bem maior —, mas *I Am Setsuna* se sustenta com as próprias pernas: ao tocar em temas como "propósito", "sofrimento" e "esperança", a titular Setsuna mostra-se resoluta mesmo quando seus companheiros (ou "guarda do sacrifício") se mostram abalados: ela tem mesmo que morrer? Não há outra solução?

Endir, ao contrário de Tidus, não "cai de paraquedas" sem saber desses detalhes — ele sabe o que acontece com os sacrifícios — e talvez por isso ele seja o menos interessante do grupo. Ainda assim, o jogo traz diversas opções de interpretação que apenas os clássicos da era SNES posicionavam corretamente. E a trilha sonora, inteiramente baseada nas notas graves de um piano, acentuam essa sensação, criando um tom melancólico, soturno, quase depressivo.

Contudo, o jogo não é livre de falhas: enquanto *Chrono Trigger* e *Final Fantasy* nos levam a densas selvas, ruínas antigas e cidades futurísticas, *I Am Setsuna* tira você de uma montanha cheia de neve para levar a uma cidade... Cheia de neve. Em seguida, nos leva para uma caverna de gelo rodeada por uma planície... De neve. É uma brancura irritante que cansa os olhos e desencoraja o jogador a explorar todo o mundo — ainda que ele tenha muitos itens secretos e armas escondidas.

AS SIDE-QUESTS

Outro ponto fraco reside na interação dos personagens principais com outros, secundários. Pense assim: você se lembra da sensação que teve ao ter que ir e voltar várias vezes à Gold Saucer de *Final Fantasy VII* para conduzir diversas missões secundárias? Ou quando percorria toda Ivalice à procura das caças em *Final Fantasy XII*? *I Am Setsuna* não tem isso: os NPCs das vilas e cidades que visita têm praticamente o mesmo modelo visual e na esmagadora maioria das vezes servem apenas por uma caixa de diálogo que o coloca no caminho da próxima dungeon de monstros. Prova disso: 90% dos NPCs se chamam "Ávido Pesquisador" ou "Lenhador de Ombros Largos" — e mesmo os apropriadamente nomeados, como Akash ou Cornelius estarão presentes para uma missão ou duas, apenas, sendo esquecidos logo em seguida.

I Am Setsuna tem erros, ainda que menores em importância, que acabam trazendo um peso negativo desnecessário à experiência do jogador. Contudo, há não só uma compreensão dos elementos que levaram a Square Enix à grandeza das maiores publishers da indústria, mas também um enorme respeito por eles: a jornada de Setsuna traz elementos que lembram *Final Fantasy X* no PlayStation 2, enquanto personagens como Julienne e Kir me traziam à memória Squall (*Final Fantasy VIII*) e até mesmo Yuffie (*Final Fantasy VII*).

Neve, neve e mais neve: pra onde você vira, tá tudo branco!

8,0

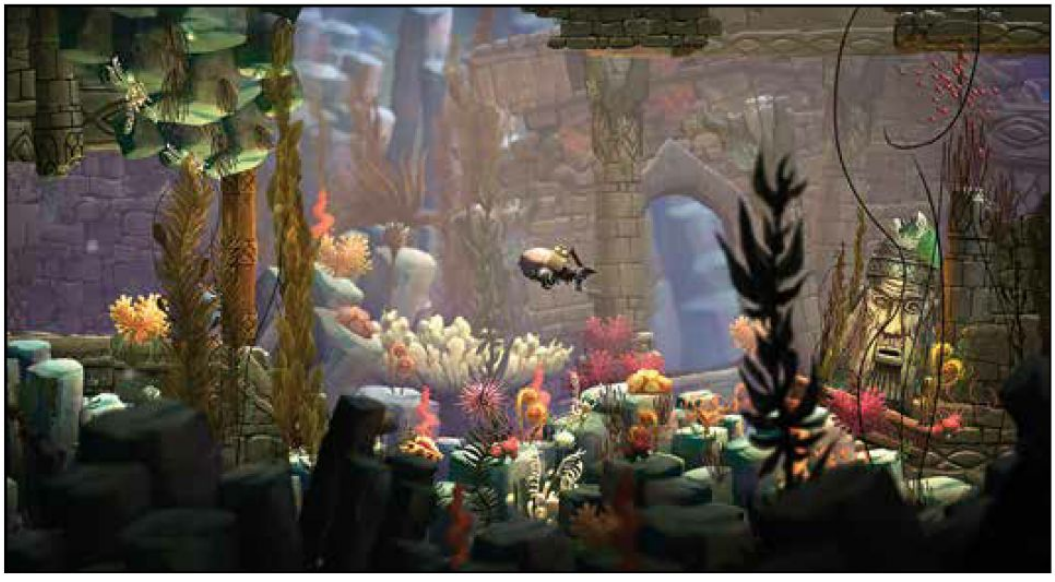
Plataformas: PC, PS4, PSV
Estúdio: Tokyo RPG Factory
Editora: Square Enix
Lançamento: Julho/2016

SONG OF THE DEEP

Makson Lima

A GAROTA E O FUNDO DO MAR

Quando contos de fada irlandeses se encaixam no tão querido gênero do metroidvania, algo muito bonito surge. Porém, o mar é turbulento e a concorrência, pesada: prepare-se para explorar todos os cantos do fundo do mar



Esse é o tipo de coisa que traz alegria ao coração: grandes produtoras dedicam um pouco de seu tempo a criações menores, mais particulares, tipo como a Ubisoft fez com o excelente *Valiant Hearts*. Agora é a vez da Insomniac, de *Sunset Overdrive*, que nos traz *Song of the Deep*, uma aventura simpática e leve, que explora o gênero muitíssimo em alta do metroidvania, algo que a Insomniac nunca fez.

Há o toque particular: tudo em *Song of the Deep* se esforça para evocar um clima de conto de fadas — os gráficos com traços leves e tons pastéis; a trilha sonora inesquecível; seus personagens, aventureiros e sonhadores; e seus perigos. E como *Song of the Deep* se passa no fundo do oceano, esses perigos chegam em muitas formas — afinal de contas, até mesmo o espaço sideral é mais explorado pelo homem, certo? (E sim, seria legal uma ponta de Jacques Cousteau, mas ainda não foi desta vez).

Controlamos a adolescente Merryn. Ela e seu pai pescador vivem uma vida humilde, à beira do mar. São muito apegados um ao outro e muito felizes — Merry adora ouvir suas histórias de lobo solitário antes de dormir. Todos os dias, o pai sai para pescar e Merryn o aguarda na beira da enseada, segurando uma vela para servir como farol. Certa noite, ele não volta. Merryn, corajosa e destemida, resolve partir em sua busca e constrói um submarino.

FORMAS DE EVOLUIR

Caso a criação de Merryn pareça frágil e sem muitos recursos a princípio, não desanime — você vai encontrar muitas formas de evoluir pelo caminho. Primeiramente, uma garra para apanhar coisas no fundo do mar — abrir baús de tesouro sem ela seria impossível, por exemplo. Sonares para localização no escuro e torpedos para explodir paredes e cracas também farão parte do acervo. E quando Merryn encontra um traje completo de mergulho? Aí é possível deixar o submarino e explorar pequenas frestas nos rochedos. Ou seja, exploração é o foco, não o combate. E não esqueça de visitar o caranguejo-ermitão para trocar seus achados preciosos por partes e acessórios.

As influências dos clássicos *Castlevania: Symphony of the Night* e *Metroid* estão por todos os cantos. Traçar comparações é tão inevitável quanto problemático, afinal, são muitos os jogos excepcionais dentro do gênero e *Song of the Deep* não se esforça em trazer algo verdadeiramente novo ao montante. Caso consideremos o recém-lançado *The Aquatic Adventure of the Last Human*, a coisa fica ainda mais apertada para essa pérola a ser lapidada. Sendo assim, prepare-se para explorar cada cantinho desse mar, naquele velho esquema de "idas e vindas".

A decepção fica por conta da pouca variedade de criaturas marinhas. Sim, há puzzles legais e alguns poucos chefes desafiadores, mas não há incentivos pra se querer chegar a 100% do mapa, algo normalmente tão divertido de se fazer nesse tipo de jogo.

Song of the Deep é uma singela homenagem a um gênero que tanto amamos. E, infelizmente, nada além disso.

Cores e texturas são o grande atrativo do jogo

7,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Insomniac
Editora: GameTrust
Lançamento: Julho/2016

RAIDEN V

Makson Lima

OS JOGOS DE NAVINHA SOBREVIVEM

Você acha que os famosos "jogos de navinha" morreram? Pense de novo! *Raiden V* chega ao Xbox One como prova do quão resistentes são os shmups: ele ressurge trazendo elementos novos dentro de sua própria série

A série *Raiden* já tem 26 anos e exige respeito! Lá pelos idos dos anos 1990, num mundo pré-*Street Fighter II*, os arcades ainda eram dominados por shmups. Na verdade, as navinhas salvadoras de galáxias batiam de frente com o séquito causado pelo estrondoso *Double Dragon*. E era uma disputa sadia. Agora, absolutamente do nada, *Raiden V* chega para mostrar que nichos sobrevivem sim nos consoles — porque você já sabe que a coisa perdura há anos nos PCs graças a séries como *Touhou* e *Danmaku Unlimited*.

Raiden ressurge nessa quinta iteração, trazendo elementos novos dentro de sua própria série. Quem curtiu a quarta versão, chegada ao Ocidente via Xbox 360 (e aqui um parênteses: há fãs de Xbox no Japão — veja você! — e essa comunidade mantém viva uma cena de jogos de navinha que raramente deixam o Oriente), vai sentir algumas diferenças logo de cara. Há agora barra de vida, ou seja, não só é possível suportar mais de um acerto antes de explodir, como essa energia é recuperável via itens deixados por inimigos destruídos. Além disso, sai o aspecto "danmaku" ("barreira", em tradução livre do japonês) dos dois jogos passados para algo menos frenético e alucinante.

Talvez você já tenha ouvido falar de "bullet hell"? Tal conceito dentro dos shmups implica no tipo de projétil lançado pelas naves inimigas. A ideia é encher a tela com todo tipo de bolinha colorida ou raio laser maluco, onde o jogador deve, paciente e compassadamente, navegar por entrar as limitadíssimas brechas existentes. *Raiden V* aposta em algo diferente: as naves adversárias não disparam tanto, mas tais disparos vão em direção de sua nave. A cadência gerada daí é totalmente diferente, ainda mais se levarmos em consideração ser possível destruir alguns dos projéteis das naves inimigas.

Os gráficos parecem datados, mas o shmup brilha no Xbox One

VARIÁVEIS DE FASE

Como de praxe, antes de embarcar nos 27 estágios disponíveis (variáveis dos oito tipos de locações, acionadas dado desempenho nas missões), é necessário escolher sua nave. Azuma, do Japão, é a melhor balanceada entre poder, defesa e velocidade; Spirit Dragon, dos Estados Unidos, é a mais lenta, porém mais poderosa; A francesa Moulin Rouge acabou sendo ágil, mas fraca nos disparos. Para completar, selecione três de nove tipos de canhões (o laser serpenteante roxo segue como preferido) para serem acessados e evoluídos durante a jornada — quantidade razoável de personalização.

Outra novidade: um bizarro Cheer Mode. Como não há modo cooperativo online ou local, essa foi a forma encontrada pela produtora japonesa Moss para unir jogadores de *Raiden*. Caso mais alguém esteja jogando aquela mesma missão ao mesmo tempo que você, power-ups e demais itens chegarão até seu campo de batalha, assim como você pode enviar para seus parceiros de causa. Detalhe charmoso.

Raiden V é datado graficamente, traz Hud sujo e trama pouco engajante - quem consegue ler tanto diálogo enquanto enfrenta naves maiores que a tela? Mas nada disso tira o brilha de poder jogar um shmup num console - e que trilha espetacular! Só mesmo quem curtiu muito *Gradius III* no SNES sabe a sensação.

7,5

Plataforma: XO
Estúdio: Moss
Editora: Moss
Lançamento: Maio/2016

THE TECHNOMANCER

Rafael Barbosa

MUITA AMBIÇÃO E POUCO RESULTADO

Uma década atrás, quando *The Witcher* e *Mass Effect* começavam a fazer história, *Technomancer* renderia um resultado muito bom. Nos dias de hoje, porém, é apenas um projeto mediano que não entrega o que promete

Enquanto desbravava o planeta Marte ao lado do jovem Zacharia Mancer, não conseguia deixar de sentir um certo desconforto ao explorar o universo de *The Tecnomancer*. Embora tenha me relacionado com aquele jovem recruta que, pelo menos no meu jogo, tentava encontrar um pouco de humanidade e bondade em uma sociedade totalitária e cruel, algo naquela jornada me parecia datada. Alguns dirão que o game é ousado, mas embora suas pretensões sejam claramente altas, ele morde mais do que pode engolir, o que o torna um título com grandes objetivos, mas de resultados medíocres.

E não falo isto apenas por conta da parte gráfica, que embora lembre um jogo da geração passada, traz um bom design artístico que retrata de forma competente o clima opressivo e de abandono de uma sociedade que colonizou Marte há muitas gerações, mas que se esqueceu (ou foi esquecida) pelo seu planeta natal. A primeira área do game, por exemplo, merece destaque com suas simbologias de união misturadas a propagandas governamentais e que retratam muito bem a sociedade em que Zacharia vive.

ESTILO DE COMBATE

Os excessos são de longe o grande calcanhar de Aquiles deste game, que oferece uma grande quantidade de mecânicas que são mal implementadas e que somente atrapalham a experiência do game. Temos múltiplos estilos de combate que nunca são realmente aprofundados, diversas opções de evolução que servem apenas para oprimir e deixar o jogador confuso e um sistema de reputação, que tenta dividir sua atenção entre diversas facções, que nunca parece realmente impactar o gameplay.

The Tecnomancer teria se saído melhor se fosse mais contido e focado, se tivesse trocado suas inúmeras técnicas de batalha por um sistema de combate mais fluido, rápido e que, pelo menos na versão PC, trouxesse uma melhor resposta dos controles. Definitivamente, seria melhor se tivesse diminuído suas diversas opções de evolução para que cada ponto gasto trouxesse mudanças perceptíveis ao personagem ou se, em vez de investir em um sistema de escolhas e consequências muito abrangente, escolhesse um modelo que impactasse de forma mais direta sobre as escolhas do jogador.

Mas o jogo sonhou alto demais e no final conseguiu entregar muito pouco, diminuindo uma experiência que tem suas qualidades, com um sistema de inventário e personalização de itens competentes e uma história interessante e que se preocupa em construir uma narrativa mesmo em suas missões paralelas.

The Tecnomancer tem potencial, mas um longo caminho a percorrer, caso se torne uma franquia, antes que possa oferecer uma experiência realmente interessante. Esse defeito seria aceitável em 2007, quando jogos como *The Witcher* e *Mass Effect* seguiam um caminho similar, mas é difícil ser complacente quando estes mesmos jogos apresentaram resultados melhores na época e hoje já estabeleceram bases para os RPGs de ação. Lições que, infelizmente, não foram seguidas na jornada de Zacharia Mancer.

6,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Spiders
Editora: Focus Home
Lançamento: Junho/2016

THE DEVIL'S DAUGHTER

Lucas Moura

SHERLOCK HOLMES ESTÁ DE VOLTA!

O detetive Sherlock Holmes retorna para mais um caso, talvez o mais perigoso e o mais cheio de ação até então. Temos aqui uma ótima recriação de Londres da era Vitoriana, mas que peca pelos minigames de ação fracos

Entra ano, sai ano, e a Frogwares continua em busca da fórmula perfeita para o personagem criado por Arthur Conan Doyle. *Sherlock Holmes and The Devil's Daughter* é mais um deles. Desta vez, adiciona uma filha adotiva e mistérios para tentar tornar a trama ainda mais sombria e cheia de reviravoltas.

Falar que a história é ruim seria uma injustiça, pois ela se esforça bastante para prender atenção do jogador por meio das interações dos personagens. E, sinceramente, em parte até que consegue. Você fica entusiasmado para conhecer mais — apesar de as mecânicas que a carregam fazem justamente o contrário.

The Devil's Daughter é um jogo que não sabe bem o que quer ser. Em parte quer colocar grande ênfase em investigação, ao mesmo tempo inserir uma camada desnecessária de ação e aventura para manter o jogador preso à história (como se isso fosse necessário). Com uma recriação fiel da Europa em plena Revolução Industrial, o poderio gráfico dos consoles da atual geração brilha muito. Os cenários estão cheios de vida, os personagens bem modelados, a iluminação, soberba. Nisso está OK.

MIGALHAS E PISTAS

A grande reclamação fica por conta de se tratar de um jogo de "investigação" que se transforma em algo do tipo "siga essas e cedo ou tarde você encontrará o culpado". Não há esforço por parte do jogador a não ser seguir uma trilha de migalhas de pão como se fosse João e Maria a caminho da casa da bruxa.

O game não ensina ao jogador as regras, mas pede para que ele as aplique. Os puzzles viram apenas uma série de variáveis que alteram de acordo com o caso: não ajuda a construir um pensamento crítico, nunca nos sentimos desafiados pelas ações.

Para tentar dar uma variada nas coisas ou talvez atrair um público mais abrangente, a Frogwares aposta em uma maior quantidade de sequências de ação que simplesmente não se adequam nem à temática nem aos controles do jogo. As sequências de ação são maçantes quando você tem de se esconder atrás de caixas (quem pensou que isso seria uma boa ideia?) ou perseguir alguém pelas ruas de Londres com os controles mais imprecisos da série. Sentíamos como se estivéssemos em algum *Assassin's Creed* ainda mais inconsistente do que *Syndicate*, da Ubisoft.

A Frogware deu alguns passos à frente, outros para trás. Não chega a ser um jogo ruim, mas assim como *Crimes and Punishments*, não empolga. Em uma tentativa de aumentar o nicho do gênero de "adventure", cenas de ação e um personagem que é menos um investigador e mais um protagonista genérico pode não ser o melhor caminho a ser seguido. Quem sabe um dia a empresa consiga aproveitar o completo potencial do material ao qual ela se baseia.

7,5

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Frogwares
Editora: Bigben Interactive
Lançamento: Junho/2016

DEX

Lucas Moura

CIDADE EM QUE O CRIME COMPENSA

Em uma cidade assolada pelo crime, você encarna *Dex* para descobrir a real intenção da megacorporação The Complex. Com boa ambientação, ótima trilha sonora e personagens marcantes, o jogo escorrega no combate

No primeiro instante que a gente olha para *Dex*, pensamos: "Nossa, que cenário impressionante!" Uma bela arte em 2D, ambientação cyberpunk, o que poderia dar errado aqui, não é mesmo? Bom, *Dex* é um jogo que se supera em construir uma atmosfera interessante, um protagonista com boas motivações, coadjuvantes que deixam a desejar, uma boa trilha sonora... Mas pega tudo isso e joga no lixo.

Ele se apresenta como um RPG, mas parece ser alguma mistura de momentos de plataforma com sistema de upgrades cansativo e algo no meio que pode em algum momento ter soado como um sistema de "role-play" divertido. Quando imaginamos jogos indies, pensamos em chances de uma desenvolvedora seguir uma rota mais inusitada, trazer a inovação que tanto falta em produções de maior calibre. Infelizmente, isso anda tão escasso quanto pessoas honestas do mundo de *Dex*.

Jogado de uma perspectiva 2D em um mundo já controlado praticamente pelo caos, a história consegue se carregar sozinha por grande parte da jornada relativamente curta, o que quando comparado com os grandes RPGs lançados nos anos recentes é quase um alívio. As missões secundárias não pedem objetivos mirabolantes, dão alguma variedade de escolhas e algumas discussões interessantes sobre o futuro da humanidade.

Foi ao nos aprofundarmos nas missões secundárias que percebemos a discrepância em *Dex*. Em cada uma completada, cada personagem interessante que cruzar pelo caminho, você tem de lidar com sistemas de movimentação e combate que são irritantes. Há certas "alternativas" entre o combate corpo-a-corpo ou o uso de armas — como tentar ser furtivo — mas o próprio sistema de stealth discorda de si mesmo.

Em um dos momentos tentamos nos esconder atrás de uma caixa e foi possível. Na segunda área, a mesma caixa, em uma posição similar, não nos permitia fazer a mesma coisa. O resultado foi partir para a porrada, o que torna *Dex* ainda mais intragável, travado, repetitivo e novamente punitivo de uma maneira onde o jogador não aprende com os erros.

FALTA ENGAJAR

Fora dos momentos de conversação, ele é incapaz de engajar o jogador. É como sentir uma desconexão entre as ações e os comandos que usamos. Não existe uma sensação de alívio ao passar de uma parte apertada ou uma maneira de inspirar o jogador a experimentar novas táticas. O sistema simplesmente está lá, estático, seco, sem substância, como uma caixa a ser marcada para que alguém considere *Dex* um "RPG".

Pra piorar, tem sempre uma missão que pede para você subir escadas ou pular entre espaços onde a morte é inevitável. O movimento é travado, a protagonista não responde aos comandos e o segmento piora ainda mais. Mas não iremos negar que ao menos ele se esforça para fugir de alguns clichês (e acabar caindo em outros) com mecânicas que, como sempre, são implementadas com boas intenções — como a possibilidade de "hackear" os inimigos para reduzir a proteção ou aumentar o tempo entre disparos.

Mais uma vez, "hackear" é tão sem substância quanto tentar lutar contra um grupo de inimigos sem ficar preso entre eles ou desferir golpes que parecem acertar o ar. Você não se sente pertencente àquele mundo, vê uma história se desenrolar à sua frente, mas é incapaz de alcançá-la, deixar-se tomar por ela, importar-se mais com os personagens fora das cenas mais "impactantes".

5,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Dreadlocks
Editora: Badland
Lançamento: Maio/2015 (PC), Julho/2016 (PS4, XO)

GOD EATER RESURRECTION

Rodrigo Brasiliense

COMEDOR DE DEUSES ESTÁ DE VOLTA

Inclusão do multiplayer online, jogabilidade acessível, toneladas de missões extras e enredo bem escrito tornam o jogo divertido, apesar de alguns antigos diálogos terem perdido a sincronia na nova versão do jogo da Namco

Filhote de *Monster Hunter*, *God Eater* foi um dos meus jogos favoritos no PSP, por volta de 2010. O título da Namco Bandai não criou um gênero como a inspiração da Capcom, mas se esforçou ao máximo para dar seu toque à fórmula milionária da caça multiplayer. Sendo assim, o universo paradisíaco deu espaço a um colorido mundo pós-apocalíptico e os monstrões jurássicos se transformaram nos aragamis, assustadores alienígenas que pegam emprestado características de deuses antigos.

Você encarna aqui o mais novo *God Eater* da Divisão Extremo-Leste da Fenrir, organização criada com o intuito de combater e estudar as feras. Normalmente, cada agente se especializa em uma função, que vai desde snipers até espadachins, mas não seu personagem: este faz parte dos novos Newtypes, soldados capazes de manipular as poderosas armas da organização da forma que bem entenderem, agindo de todos os ângulos no campo de batalha.

Para quem nesse ponto ainda está perdido, eis a explicação: na fórmula *Monster Hunter* de se fazer jogos, quatro jogadores viajam por vastas arenas para enfrentar gigantescas criaturas. É divertido, inteligente e saudável. Já em *God Eater*, a Namco foi um pouco mais além transformando o título num verdadeiro action RPG: seu personagem interage com inúmeros outros guerreiros em uma história bem escrita e digna dos mais estilosos animes.

Como não poderia deixar de ser, *God Eater* não é nada sereno e artístico em seus movimentos, como *Monster Hunter*. Na verdade, os personagens são velozes e desferem golpes dignos de um *Devil May Cry* — e tudo é bem difícil de aprender! Com duas fases no currículo você já está correndo, saltando, desferindo golpes aéreos, trocando para seu canhão em plena aterrissagem e já enchendo o próximo aragami de balas.

O BELO DO PS4

Recheado de missões extras e side-stories, a versão PS4 (e consequentemente a PS Vita) não apenas é mais bonita e desfruta dos belíssimos 60 frames por segundo como também introduz o multiplayer online, o que faz da vida de qualquer jogador muito mais fácil. Enquanto terminar a história do jogo é divertido, são nas missões extras que a coisa brilha de vez e todos os seus reflexos são desafiados: o tipo de coisa que se torna muito melhor ao lado de outros jogadores.

Como se as novidades não bastassem, o jogo todo está decorado com detalhes para agradar também os fãs de longa data da franquia. São novas armas, incluindo a destrutiva God Eater em forma de foice e a complexa lança. Ainda nas novidades, o jogo traz uma forma toda nova de se interagir com os NPCs (personagens não jogáveis), que vão desde roupas extras até um sistema de habilidades para cada um que influi diretamente no resultado de cada missão.

God Eater Resurrection é um título tão redondinho que dá gosto de ver. De alguma forma alguns dos diálogos dublados já presentes na versão PSP do jogo perderam sua sincronia neste remake em HD, mas isso não chega a comprometer a diversão.

8,0

Plataformas: PS4, PSV
Estúdio: Namco Bandai
Editora: Namco Bandai
Lançamento: Junho/2016

ZOMBIE NIGHT TERROR

Makson Lima

QUE TAL O ZUMBI SER VOCÊ MESMO?

Cansado de apocalipses zumbis? Que tal você ser o apocalipse? Essa é a aposta desse curioso game indie de estratégia francês onde o humor negro é tão afiado quanto os dentes dos mortos-vivos que o protagonizam

Confesso: não sou parâmetro quando o assunto é zumbi. Não vejo a hora de colocar minhas mãos no novo *The Walking Dead* da Telltale, vibrei muito com o anúncio de *State of Decay 2* e vou me divertir horrores com *Dead Rising 4* em pleno banquete natalino. Sendo assim, por que você, leitor saturado de comedores de cérebros, deveria depositar qualquer tipo de confiança em meu apontamento sobre *Zombie Night Terror*? Porque há um abismo entre sobreviver a hecatombe zumbi e disseminá-la a todo custo.

Os quatro franceses da pequena desenvolvedora NoClip são fãs inveterados de filmes de mortos-vivos. Basta alguns minutos na companhia de *Zombie Night Terror* para constatar isso. As referências são inúmeras e hilárias, desde óbvias — como a droga caseira disseminadora do vírus zumbi Romero (o pai seminal do "zumbismo" moderno) — até sacadas ótimas nas conquistas, como *28 Doors Later*, referência ao filme homônimo de Danny Boyle. Fãs de terror terão um deleite em encontrá-las e também com a estética de fita VHS mofada do jogo, com direito a pausa e fast foward (e bem que poderíamos ter como rebobinar também).

Zombie Night Terror coloca a culpa por seus zumbis num (clássico) cientista louco criador do Romero, o craque mais popular da cidade. Viciados se misturam com aqueles que um dia viveram e uma realidade de 40 estágios, divididos em quatro partes, se coloca entre a total erradicação dos seres humanos e a volta da sociedade como a conhecíamos. Os gráficos explícitos em pixel art e a trilha sonora inspirada em Fabio Frizzi (sério, assista à *Zombie* do mestre Lucio Fulci!) dão o tom certo entre galhofa e seriedade.

A NOITE É DELES

Não será nada fácil contaminar a cidade, adianto. Num casamento bizarro entre *Lemmings* e *A Noite dos Mortos-Vivos*, estratégia é primordial. Entender bem os inteligentes tutoriais disfarçados nos noticiários de TV apontam o fúnebre caminho. Pessoas mortas (seja lá como for) voltam; os zumbis seguem sempre em frente, débeis; e eventuais poderes podem ser atribuídos com custo de DNA, tipo moeda de troca entre o cérebro (você) e as criaturas.

Nada é acumulativo, no entanto: poder transformar seus zumbis em criaturas rastejadoras e escaladoras, é determinante para escapar do hospital, mas não fugir do cemitério, por exemplo. Criar overlords, monstros comandantes, idem. Sendo assim, ter claro seu objetivo — que varia entre assassinar um número X de humanos a sobreviver durante um tempo específico — antecipa estratégias extremamente necessárias para concluir a fase. O desafio é alto e os humanos não se entregarão facilmente.

Zombie Night Terror frustra, eventualmente. O controle da horda deve ser cirúrgico e mal há espaço para tentativa e erro, além do que os zumbis poderiam trazer mais identidade com sua antiga forma humana e habilidades como a de pulo, por exemplo, que são imprecisas. Nada disso, porém, atenua o sarcasmo presentes nessa pequena loja de horrores, obrigatória aos fãs do gênero.

Lembrou de *A Noite dos Mortos-Vivos*? Pois é...

7,0

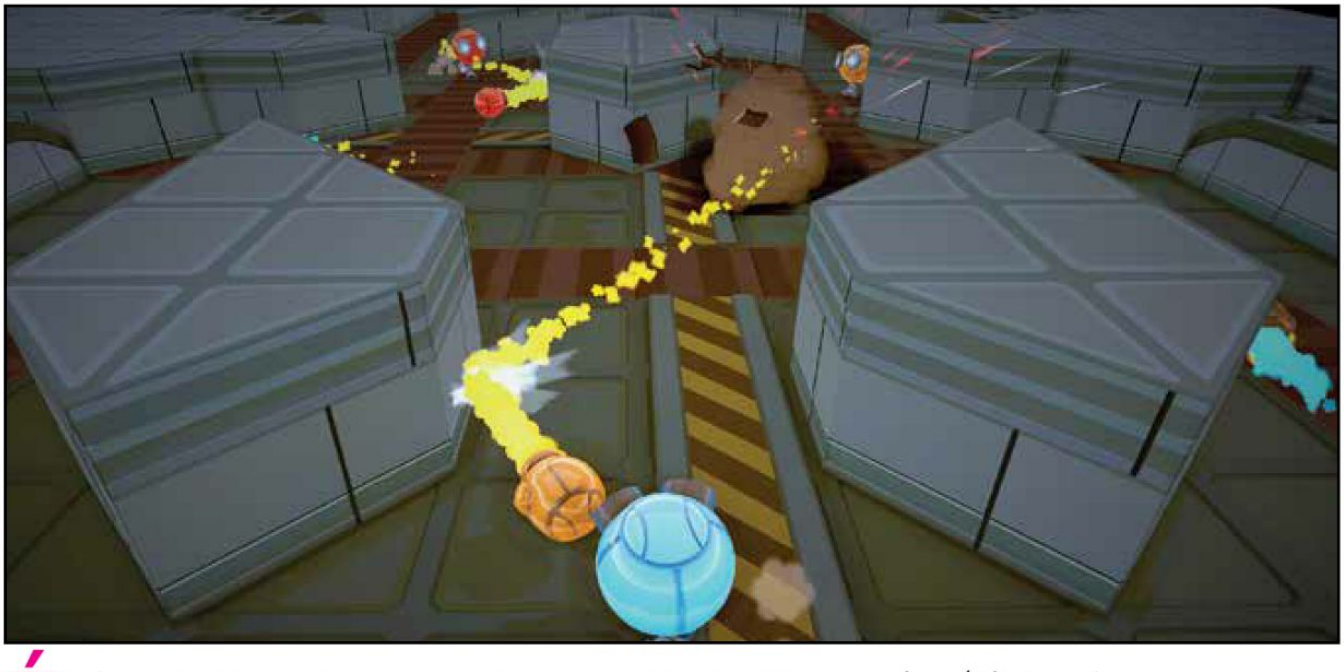
Plataforma: PC
Estúdio: NoClip
Editora: Gambitious Digital
Lançamento: Julho/2016

ROCKET FIST

Makson Lima

QUE SE ATIRE O PRIMEIRO FOGUETE!

Fácil de jogar e difícil de dominar, essa queimada robótica pt-br tem conquistado lugar de destaque entre os bons jogos de multiplayer de sofá, esbanjando personalidade sem deixar de ser viciante, como todo bom jogo deve ser



É bonito acompanhar a volta de jogos facilmente associáveis ao conceito de "sou o próximo!" Enquanto bastante comum numa era onde capacidades online eram inexistentes, o "multiplayer de sofá" tem tido bastante espaço na vida de jogadores de uns anos para cá. Podemos atribuir a culpa a títulos como *TowerFall*, *Nidhogg* e *Samurai Gunn*, por exemplo. Mas o Brasil agora conta com um representante de peso nessa categoria: *Rocket Fist* é o esforço de duas mentes brilhantes — a do programador Daniel "Snd" Silveira e do compositor Thiago "pxlDJ" Adamo — e o resultado desse trabalho é um jogo cheio de personalidade, bastante polido e viciante ao extremo.

Conceitualmente, *Rocket Fist* é simples: numa visão top-down, controlamos nosso robozinho redondo e maneta em cenários labirínticos, repletos de esteiras-rolantes e paredes retráteis, meio *Bomberman*, meio *Chu Chu Rocket*. Apertar o botão — sim, botão, nada de jogar no teclado e mouse! — faz o simpático eletrônico disparar seu braço de foguete. Até quatro podem digladiar nas diversas arenas presentes e batalhas homéricas surgem de tal premissa.

São dois modos de jogo presentes no multiplayer: mata-mata e sobrevivência. Bem auto-explicativos, vale destacar ser mérito de *Rocket Fist* o quão intuitivos seus controles são. Em poucos segundos jogando, é fácil entender o objetivo do jogo, tanto quanto dominar seu robô. Não é fácil, no entanto, antecipar e calcular a angulação de seu punho ao ricochetear contra paredes. O disparo é único e será preciso recuperar outro punho para poder fazê-lo novamente. Para isso, o dash é imprescindível, além de ser capaz de causar curto circuito nos demais robôs e, se realizado no momento exato, apanhar o foguete adversário para si. E como não é nada fácil acertar o disparo, vez ou outra notei uma certa inconsistência na colisão em meus adversários — jurava tê-los acertado em cheio, mas o jogo entendeu diferente.

TESTE ONLINE

Apesar de não entrar na popular categoria do "acesso antecipado" do Steam, *Rocket Fist* aponta estar com seu multiplayer online em testes. Só pude testá-lo jogando contra outros amigos. O competitivo local, por outro lado, funciona perfeitamente, assim como o surpreendente modo para um jogador. São cinco estágios e cinco níveis para cada um, além de um rápido tutorial. Os chefões são um desafio a parte — e aqui cabe destacar a trilha sonora, condizente à proposta, que remete à época do Mega Drive.

Para diversificar ainda mais as partidas, é possível acionar diversos poderes. Tudo é personalizável de antemão, então, permitir acesso a poderes como escudos, aceleração ou retardamento do tempo e aumento ou diminuição de tamanho, cabe aos participantes. Até mesmo o modo de criação de fases é completo, cheio de possibilidades.

Rocket Fist é uma pérola a ser descoberta num mar difícil de navegar. Muita dedicação foi depositada aqui e o esforço é notável. Você, fã do lado mais divertido e viciante dos videogames, não pode deixar *Rocket Fist* passar batido.

8,5

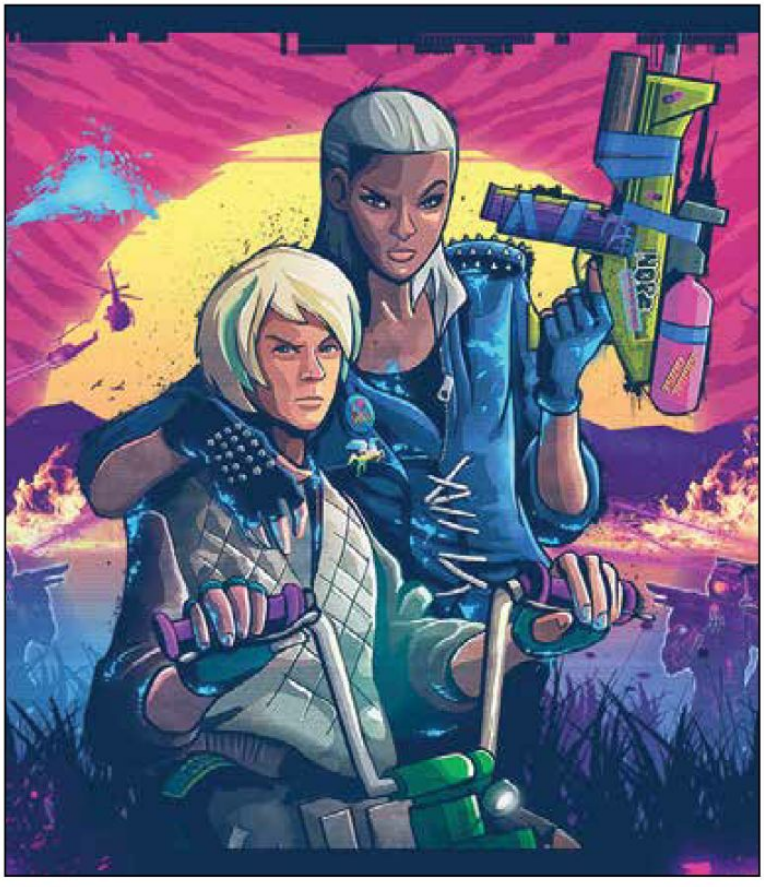
Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Daniel SND
Editora: Amnia Interactive Inc.
Lançamento: Maio/2016

TRIALS OF THE BLOOD DRAGON

Fernando Souza Filho

CONTRA ALIENS, SATÃ E COMUNISTAS

O estúdio finlandês Red Lynx tentou mesclar a série *Trials* como estilão *Far Cry 3: Blood Dragon*, mas derrapou em diversos momentos, apesar de investir em uma nova identidade. A diversão depende de seu gosto pessoal!



Definitivamente, alguma fórmulas que tinham tudo para funcionar bem parece que não rendem tudo aquilo que imaginamos. O estúdio Red Lynx misturou a ação intensa da série *Trials* com o colorido de neon anos 1980 de *Far Cry 3: Blood Dragon*, acrescentou muita referências à cultura pop e mesclou loucuras em cima de uma moto com tiroteios fora dela. Tinha tudo para ser sensacional. Mas não é.

É a primeira vez na série *Trials* que temos uma história de fato, um enredo para acompanhar, sendo que cada fase do jogo corresponde a um capítulo. Aqui, a história é ambientada anos depois dos eventos de *Far Cry 3: Blood Dragon*, em uma luta contra alienígenas, comunistas e o próprio Satã. A maior parte do tempo, essa "luta" acontece em algum veículo, tipo moto, bicicleta ou mesmo ATV (all-terrain vehicle), que parece saído diretamente das dunas de alguma praia do nordeste brasileiro. Mas há também combates a pé, com tiroteios, que acabam sendo a parte mais fraca do jogo.

E é justamente nos embates a pé que o game dá as maiores escorregadelas. Basicamente, você tem que correr sem parar, atirando em quem aparecer pela frente, deixando de lado aquele cuidado todo que você tem quando está em uma moto ou em um ATV em alta velocidade. Na verdade, as sequências de tiroteios fora dos veículos ainda carecem de um polimento maior, pois chegam a ser até meio toscas em alguns momentos. Os próprios controles não respondem adequadamente nessas situações, muitas vezes dando a impressão de haver um delay entre o apertar do botão e a ação na tela.

Ô ENREDO BOBO!

Apesar de o enredo ser rasteiro e pouco atraente, o fato de agora termos uma história pra acompanhar foi uma sacada muito boa do estúdio Red Lynx para manter os novos jogadores ligados ao jogo, o que não acontecia nas edições anteriores. O design funcional das fases ajuda a reforçar essa impressão, pois as pistas agora são mais fáceis de cruzar se compararmos com outras edições do jogo. Dessa maneira, fica mais fácil acompanhar a história que o game tenta contar.

O multiplayer de *Blood Dragon* parece menos robusto nesse título, não tem sequer um modo competitivo em tempo real, mas você ainda pode bater seus próprios recordes e fixá-los nos rankings públicos.

De modo geral, *Trials of the Blood Dragon* tem altos e baixos, não empolga muito, mas não chega a comprometer a imagem da série. Além disso, as sequências com motos são realmente interessantes.

Os saltos milimétricos são viciates no jogo

7,0

Plataformas: PC, PS4, XO
Estúdio: Red Lynx
Editora: Ubisoft
Lançamento: Junho/2016

BATMAN: ARKHAM UNDERWORLD

Fernando Souza Filho

Desenvolvido pelo estúdio americano Turbine, o F2P (free to play) da Warner para o Homem-Morcego chega todo legendado em português. Baseado na série *Batman: Arkham*, temos aqui os maiores inimigos de Batman em lutas frenéticas PVP (jogador contra jogador) para abrir caminho pelo submundo do crime de Gotham City. O objetivo é construir um poderoso exército de bandidos que visa controlar a cidade. Em *Arkham Underworld*, temos a chance de governar o submundo de Gotham City e controlar vilões clássicos como Charada, Arlequina e Crocodilo (o velho Killer Croc), enquanto eles vão abrindo caminho para construir o melhor esconderijo, recrutar e treinar um exército de capangas. Se o império de alguém ficar muito grande, vai ser necessário enfrentar o próprio Batman — e é aí que a coisa esquenta de vez. Vale lembrar ainda que *Arkham Underworld* é ambientado antes dos acontecimentos de *Batman: Arkham Asylum*.

Plataforma: iOS | **Editora**: Warner | **Lançamento**: Julho/2016

CRUSH YOUR ENEMIES

Fernando Souza Filho

O estúdio polonês Vile Monarch, criador do ótimo *This War of Mine*, chega agora com um RTS (jogo de estratégia em tempo real) bem old school, sem enredos mirabolantes, do tipo que você só precisa só entrar na batalha e esmagar seus inimigos. Na verdade, o protagonista lembra muito o Groo, personagem hilário criado por Sergio Aragonés no início dos anos 1980 para satirizar Conan, o Bárbaro. E essa semelhança fica bem clara tanto nos trailers quanto nos divertidos cinematics do game. A trilha sonora é assinada por Marcin Przybylowicz, que também fez a de jogões do porte de *The Witcher 3: Wild Hunt* e *Hard West*. Com modos singleplayer e multiplayer para você escolher, o jogo ganhou o prêmio de 2º lugar como Best Indie Game no Digital Dragons 2016, o que mostra bem a dimensão que um projeto indie bem-humorado, mas feito com inteligência, pode alcançar.

Plataformas: Android, iOS, Windows | **Editora**: Gambitious | **Lançamento**: Julho/2016

GEORGE: SCARED OF THE DARK

Demétrio Valente

Custando meros US$ 1,99, o jogo é um projeto do estúdio indie britânico Wall West, cuja "equipe" na verdade é formada por apenas uma pessoa, o desenvolvedor de jogos Alex Petlenko. O que temos aqui é um game de plataforma bem simples, no qual você precisa ajudar um fantasma a enfrentar seu medo do escuro. Nessa jornada, você encontrará 10 fases que são geradas aleatoriamente, ou seja, uma nunca é igual a outra, mesmo que você as jogue todas por várias e várias vezes seguidas. Mas não se iluda pelo visual "fofinho" desse fantasminha, pois o jogo é bem difícil, com uma curva de aprendizado bem "chatinha". A missão de achar o farol e a tal da pequena cabana que ele tanto procura para acabar com seus medos é uma tarefa bem árdua, do tipo que frustra tanto quanto irrita. O segredo aqui é pegar caveiras ao longo das fases para desbloquear power-ups como Jumper, Overshield e Fireborn. E se pegar bastante, ainda desbloqueia personagens extras no final.

Plataforma: iOS | **Estúdio**: Wall West | **Lançamento**: Julho/2016

IRON MAIDEN: LEGACY OF THE BEAST

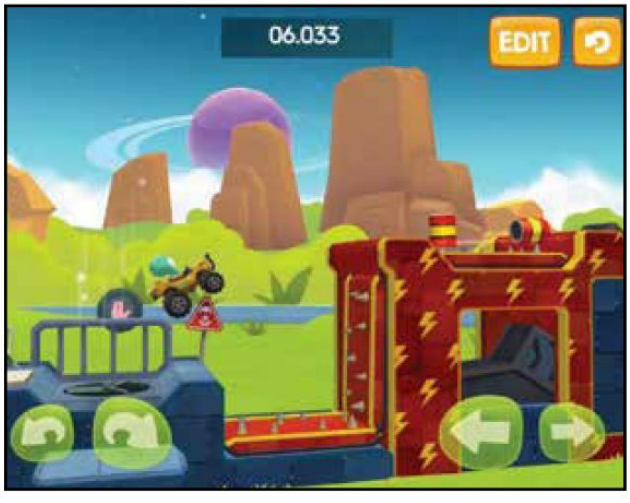
Fernando Souza Filho

Uma das bandas de heavy metal mais queridas de quem curte música de qualidade sempre foi pioneira também no mundo dos games: seu primeiro jogo, *Ed Hunter*, foi lançado há 17 anos para PC! *Legacy of the Beast* chega agora e mira os mobiles. Novamente você controla o mascote Eddie através de um universo temático baseado em clássicos da banda. Por isso, você encontrará vilões como The Beast, The Wicker Man, Horus e The Axis General, que qualquer fã identificará imediatamente com álbuns do conjunto. A trilha sonora é lógico que é da melhor qualidade, afinal, é formada pelas composições do mestre Steve Harris. *Legacy of the Beast* é free to play, mas tem muita ação e até elementos de RPG. E como não se emocionar na fase *Kingdom of the Sands*, por exemplo, que apresenta versões ao vivo inéditas de *Powerslave* e *Aces High*? É até difícil jogar com as lágrimas escorrendo de emoção...

Plataformas: Android, iOS | **Editoras**: N.Frog, 50cc, Roadhouse | **Lançamento**: Julho/2016

BIG BANG RACING

Demétrio Valente

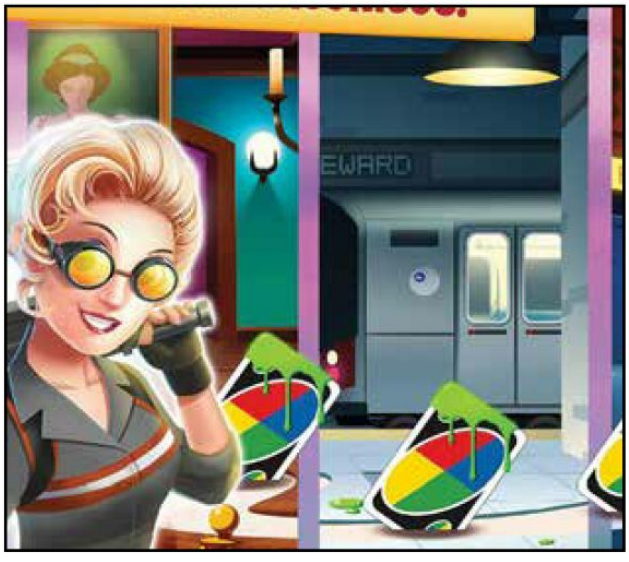


O estúdio finlandês Traplight, que tem seis anos de vida, sempre trabalhou colaborando em projetos de outras publishers, mas agora lança o seu próprio título, *Big Bang Racing*. Fundado por desenvolvedores que passaram por empresas como Disney, Warner, Sega e LucasArts, o estúdio precisava apresentar algo realmente diferente, e é aí que *Big Bang Racing* faz bonito. Imagine um jogo de corrida para mobile com mais de 20 mil pistas e fases criadas pelos próprios jogadores! Baseado em leis de física avançada, você usa o touch-screen do celular para editar as fases, que depois podem ser usadas online por outros jogadores. O game vem com dois modos principais, Racing e Adventure, e você pode correr contra outros jogadores e coletar tesouros ao longo do caminho. E o mais legal: o jogo já está inteiramente localizado para português.

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

UNO & FRIENDS: CAÇA-FANTASMAS

Fernando Souza Filho



Em parceria com a Mattel e a Sony, a Gameloft lançou uma atualização temática muito interessante do recém-lançado filme *Caça-Fantasmas* para o popular jogo de cartas *Uno & Friends*, que tem uma incrível legião de jogadores fieis no Facebook. Essa atualização temática de *Caça-Fantasmas* tem diversas características bem particulares para comemorar uma das franquias hollywoodianas mais icônicas de todos os tempos. O jogador terá a oportunidade de jogar como um caça-fantasma e colecionar avatares de edição limitada do filme (tanto do atual como daquela película clássica de Ivan Reitman, megasucesso cinematográfico de 1984). Em seguida, pode-se ir a (até o momento) quatro locações assombradas em Nova York e mostrar às raivosas aparições "como é que se lida com as coisas na cidade". Vale destacar que *Uno & Friends* completa agora três anos de seu lançamento e já foi baixado 82 milhões de vezes, acumulando mais de 2,4 milhões de partidas disputadas.

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

STEAM

Lucas Moura

HEARTS OF IRON IV

Um dos mais acessíveis e ao mesmo tempo complexos jogos da Paradox, *Hearts of Iron IV* permite reescrever a história da 2ª Guerra Mundial na pele de qualquer país envolvido (ou não) no conflito. A curva de aprendizado pode ser um pouco alta, mas o ótimo tutorial e um inteligente sistema de planejamento de batalha ajudam aqueles não acostumados ao estilo. Quer destruir a Alemanha nazista controlando a União Soviética? É possível. Ou quem sabe transformar a Grécia em um estado totalitário e dominar a Europa? As opções são inúmeras. O mais interessante ainda fica para um robusto sistema de infantaria, no qual você pode construir suas próprias divisões e o sistema de batalha aérea. Nele, você pode definir esquadrões para bombardearem instalações específicas ou derrubar aeronaves inimigas. Prato cheio pra quem gosta de uma dose de História!

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

BRIGADOR

Esse jogo pode parecer estranho em um primeiro momento. É um game de visão isométrica, que lembra bastante *Desert Strike* do Super Nintendo, em um futuro distópico no estilo anos 1980. Como isso daria certo? Dá sim — e muito! Com uma campanha de 21 missões e um modo freelancer no qual você pode desenvolver o seu próprio equipamento, o jogador deve comandar um mech e causar a máxima destruição possível. Claro que tudo isso para ganhar aquela graninha a mais no final da partida. O destaque fica para a quantidade absurda de equipamentos disponíveis. Você quer um tanque formado com carros empilhados e armado com artilharia? Ou quem sabe optar por uma pequena van com metralhadoras e lança-granadas? Essas são apenas algumas das opções. Ação frenética, conhecimento do mapa, dezenas de inimigos. Muito bom.

Editora: Stellar Jokeys | **Lançamento**: Junho/2016

HOUSE OF THE DYING SUN

O imperador está morto e tudo que está entre ele e a completa dominação da galáxia é sua nave e um pequeno grupo de resistência. O shooter espacial que busca inspiração em clássicos como *Freespace*, *X-Wing*, *Tie Fighter* e *House of The Dying Sun* tenta capturar toda a ação frenética de batalhas espaciais junto com uma camada tática. Cada partida é uma batalha contra o tempo, você deve atacar uma região da galáxia, eliminar o inimigo e escapar antes que uma frota muito poderosa alcance o seu destino. Ótimo comandos tanto para mouse/teclado como para controle o transformam em um dos games "espaciais" mais sublimes e agradáveis de serem jogados nos últimos anos. As batalhas são intensas, as decisões táticas são fortes e o sistema de upgrades não é punitivo para aqueles que optarem por não fazer as missões mais difíceis.

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

NINTENDO eSHOP

Filipe Salles

NINJA SMASHER

Em vez de modernices de Naruto e sua trupe, *Ninja Smasher* traz um pequeno ninja que se veste do jeito clássico. Ele não é muito furtivo, já que ao invés de se esgueirar por beiradas ou executar assassinatos silenciosos, o pequeno shinobi explora um mapa ao melhor estilo Metroidvania. E tudo isso com um visual quadradão, no melhor estilo retrô. Para dar mais ares de clássico, até a narrativa veio lá dos tempos de *Super Mario Bros.*: percorra o mapa e use uma vasta gama de habilidades ninja para salvar uma princesa do castelo.

Editora: Pumo | **Lançamento**: Julho/2016

KIRBY MASS ATTACK

Por que apenas um Kirby se podemos jogar com uma infinidade deles? Essa é a premissa de *Kirby Mass Attack*, lançado originalmente no Nintendo DS, em 2011. Em vez de sugar inimigos para roubar seus poderes, você criará um "enxame" de clones da bolinha rosa da Nintendo, usando a tela de toque para lançá-los em cima dos adversários ou juntando todo para formar uma massa superpoderosa. Além dos combates, diversos puzzles também requerem que o jogador saiba manusear a sua "massa de manobra" de diversas maneiras. O jogo custa US$ 10 e está disponível para Wii U.

Editora: HAL Lab | **Lançamento**: Julho/2916 (Wii U)

HUMANITARIAN HELICOPTER

Estúdio com uma proposta diferente em relação aos games tradicionais, o Peaceful Games lança *Humanitarian Helicopter*, uma espécie de *Desert Strike* com perspectiva horizontal. O título não coloca os heróis para dar cabo de alguma ameaça mundial, pois o objetivo aqui é usar um helicóptero para salvar sobreviventes de um terremoto no estado da Califórnia, transportando-o de locais perigosos para locais seguros. O jogo conta com 50 estágios e promete melhorar oito habilidades dos jogadores. O jogo custa R$ 12 e está disponível para Wii U.

Editora: Peaceful | Lançamento: Julho/2016

PLAYSTATION NETWORK

Fernando Souza Filho

THE WARRIORS

O filme foi um clássico de Walter Hill, em 1979, enquanto o game foi marcante em 2005, quando saiu pra PS2, PSP e pro primeiro Xbox. Agora, o beat'em up das gangues nova-iorquinas chega ao PS4 inaugurando a seção "PS2 no PS4", da PSN. Com 3 GB de download e preço de R$ 46,00, o jogo reproduz a incrível noite que agitou todas as gangues de Nova York após a morte de um líder. Aqui, você terá que atravessar a Big Apple com os Warriors, enfrentando centenas de membros de gangues rivais. Essa versão para PS4 é um port direto do original pra PS2, agora com resolução 1080p e atualização de funcionalidades, como troféus, Remote Play e até suporte a uma segunda tela, para quem for usar o PS Vita. Considerando-se que é uma migração direta, até que visualmente não ficou ruim, mas diversas funcionalidades não "funfam" 100% no PS4.

Editora: Rockstar | **Lançamento**: Julho/2016

KERBAL SPACE PROGRAM

Apelidado carinhosamente de *KSP* entre seus fãs, esse simulador de voo espacial foi desenvolvido pelo estúdio mexicano Squad e sua primeira versão beta é de 2011, apesar de seu lançamento oficial ter sido em 2015, no Steam. Agora, enfim, ele chega ao PS4. Por permitir que mods independentes sejam adicionados ao game, ele chamou atenção até da NASA, que autorizou o uso de um modo de estudo de asteroides que é utilizado nas pesquisas da agência espacial americana. A grande sacada de *KSP* é que ele usa um motor gráfico que simula com muita exatidão a física de uma órbita espacial, por isso o próprio jogo já está sendo usado em cursos voltados para o tema. Com 2,7 GB para download e custo de R$ 123,00, o game faz jus aos diversos prêmios de melhor game indie de 2015 que recebeu ao redor do mundo.

Editora: Squad | **Lançamento**: Julho/2016

NINJA PIZZA GIRL

Com 2,7 GB de download ao preço de R$ 31,00, temos aqui um game de plataforma "caseiro". Feito por uma família australiana (o casal de desenvolvedores Jason e Nicole Stark) na cozinha da casa, é um jogo "caseiro" mesmo, mas que acabou fazendo sucesso no Kickstarter e no Steam, vindo parar agora no PS4. A protagonista é a adolescente Gemma, que entrega pizzas para a pizzaria de sua família, que tenta sobreviver em um futuro em que uma megacorporação domina o mercado de pizzas. O detalhe é que ela faz as entregas a pé e tem diálogos muito sarcásticos, mas precisa enfrentar ninjas contratados pela megacorporação para atrapalhar suas entregas. O visual do jogo lembra uma estrutura de quadrinhos, com 22 fases que você termina em três horas, no máximo. *Ninja Pizza Girl* tem muito potencial e é bem divertido.

Editora: Disparity | **Lançamento**: Julho/2016

XBOX LIVE

Rafael Barbosa

LUMO

Esse game traz de volta o espírito daqueles jogos isométricos que eram tão comuns no final dos anos 1980. Você controla um mago que deve percorrer pequenas salas e enfrentar inúmeros desafios que irão testar (principalmente) os reflexos do jogador, enquanto ganha habilidades que lhe permitem avançar no game e enfrentar novos desafios. Com um nível de dificuldade desafiador, alinhado a opções de controle modernos, está aí um título que surpreende ao trazer uma mistura entre o que era usado em games do passado com mecânicas modernas.

Editora: Rising Star Games | **Lançamento**: Julho/2016

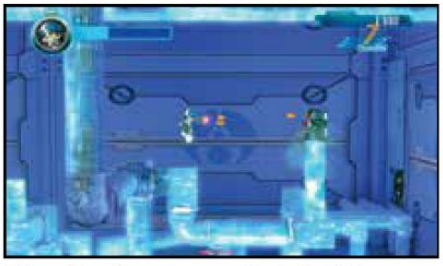
DEADLIGHT: DIRECTOR'S CUT

Depois de marcar presença no Xbox 360, *Deadlight* chega ao Xbox One da Microsoft em uma versão melhorada. Ainda estamos em 1986, enfrentando um surto zumbi que ameaça a humanidade e ainda controlamos Randall Wayne, um pai que busca pela família em meio a uma Seattle completamente destruída. Porém, agora temos modos de jogo adicionais, uma melhorias na definição do game e em suas animações, além de outros mimos que devem atrair aqueles que ainda não experimentaram o game original.

Editora: Deep Silver | **Lançamento**: Junho/2016

MIGHTY Nº 9

Finalmente o projeto de Keiji Inafune (ele mesmo, o criador de *Mega Man*) saiu do papel para desembarcar em nossos consoles. O jogo chega envolto em uma série de polêmicas e atrasos, mas o resultado está longe de ser o fiasco que muitos esperavam, pois na verdade traz mecânicas até bem interessantes e um nível de dificuldade balanceado. O game também está longe de ser o novo *Mega Man* que todos gostaríamos de ver, mas oferece uma opção interessante para os jogadores que sintam falta das aventuras do robozinho azul da Capcom.



Editora: Deep Silver | **Lançamento**: Junho/2016

DNA GAMER

Guilherme Camargo

AQUELAS ENTREVISTAS DE EMPREGO

Quem nunca achou que arrebentou em uma entrevista de emprego e até hoje espera por aquela ligação de volta? Entender as regras no mundo dos negócios de entretenimento é fundamental pra se aventurar em uma empreitada

Quem joga sabe: perder faz parte do jogo. Entender as regras e as condições de vitória ou derrota são fundamentais para se aventurar em uma nova empreitada. Dizem que aprendemos mais quando perdemos, avaliando os erros e estudando melhor os movimentos. Mas e se o "balance" do jogo estiver errado? E se por acaso o game foi pensado de uma forma para não deixar o jogador vencer, assim como nos bingos ou cassinos, promovendo o fator sorte ou "QI" (quem indica) em requisito número um da conquista?

Não importa o curso acadêmico ou o segmento em que você trabalha ou estuda: ser reconhecido pelo seu esforço dá um peso inquestionável à sua conquista. Tirar uma boa nota, ganhar um projeto ou lançar um produto, tudo envolve tempo, investimento e risco. E quem nunca achou que arrebentou em uma entrevista de emprego e até hoje espera por aquela ligação? Afinal, quais eram os critérios da vaga e as competências necessárias para ganhar aquele cargo? Seria uma mistura entre experiência, empatia e remuneração? Ou era um processo seletivo em que já havia uma pessoa escolhida para o cargo e, por uma questão de burocracia da organização, era necessário montar todo aquele circo?

E, para terminar, você nunca receberia o retorno do porquê não estar capacitado para aquela vaga que parecia ser a sua cara? Se você não passou por isso ainda, relaxe e pode acreditar: é apenas uma questão de tempo.

VOCÊ ACHA QUE JÁ VIU TUDO?

Por mais que você se considere experiente e já tenha vivenciado um pouco de tudo, esse jogo de cartas marcadas te acompanhará para sempre. Mesmo seguindo à risca as regras, sendo melhor do que seus concorrentes, você será eliminado sem ao menos ter a chance de ouvir o tal do "feedback" que poderia ajudá-lo a melhorar algo na sua postura, empresa ou no seu produto. Poucas são as pessoas que dedicam um pouco do seu tempo para esclarecer os pontos de melhoria em um processo em que você perdeu.

Assim como em um jogo bem balanceado, as corporações que possuem áreas de compras, processos e políticas rígidas de combate à corrupção para garantir o bom funcionamento do dia a dia também sempre deixam uma brecha: pessoas. Onde há um ser humano, pode ter certeza de que existe o risco de lógica e racionalidade não serem o fator predominante na escolha do vitorioso. Em uma concorrência, o preço final pode ser o fator determinante, acima da qualidade da entrega.

Se esse é um pré-requisito conhecido antes do orçamento, caberá a cada empresa participante mensurar os riscos e oportunidades. Em uma entrevista de emprego em que você tem as qualidades e competências, mas está acima do salário, caberá a sua escolha de participar sabendo de tal condição.

Não importa o cargo, o nível, a forma (se é e-mail ou telefone), receber uma mensagem de agradecimento e com os porquês deveria sim fazer parte de qualquer processo de contratação de pessoas e serviços. Assim como hoje já fazemos com os aplicativos onde damos notas para jogos, filmes e motoristas, tudo com o intuito de fomentar a transparência dos dados para fomentar tomada de decisões em aspectos relevantes para os negócios.

O GAME DA VIDA REAL

A diferença de jogar no mundo do entretenimento dos jogos e mundo dos negócios é que nos games a habilidade, o treino, tática e performance são praticamente o que determina o sucesso do jogador versus seus competidores. Na vida real, isso nem sempre acontece. Evidências de habilidade e performance não necessariamente são fatores de vitória. A malícia do jogo é outra e aspectos obscuros e não mensuráveis podem ser diferenciais de uma vitória. Não se pode ser ingênuo. E para jogar, onde quer que seja, é necessário conhecer seus limites éticos.

Quem nunca achou que arrebentou em uma entrevista de emprego e até hoje espera por aquela ligação? Afinal, quais eram os critérios para aquela vaga?!?

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

A ORIGEM DE HEROBRINE

FINALMENTE VAMOS DESCOBRIR QUAL O GRANDE MISTÉRIO QUE ENVOLVE O PASSADO DE HEROBRINE. QUEM FOI SEU PAI? COMO ELE FOI PARAR NO OVERWORLD? E, AFINAL, QUAL A MISTERIOSA LIGAÇÃO DE HEROBRINE COM OS ENDERMEN?

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

SINGLEPLAYER DE BATTLEFIELD

Battlefield sempre foi uma franquia com destaque no multiplayer, pelos mapas gigantescos e pelos gráficos de última geração, não pela sua campanha. O enredo e os personagens são sempre superficiais e descartáveis. Acredito que o novo *Battlefield* não será diferente. Se a Dice por algum motivo retirar a campanha do *Batllefield 1*, os fãs da franquia não vão sentir falta. Mesmo assim estou ansioso pelo FPS mais aguardado do ano!

Pedro Andrade (Salvador/BA)

Olha, Pedro, não sei se é bem assim, não... Tem muita, muita gente que é fã de singleplayer e nem faz muita questão de multiplayer online. De qualquer modo, a franquia é grande demais e pode fazer suas escolhas com cautela. [FSF]

GAME É AMOR

Esta mensagem é apenas pra parabenizá-los pela excelente qualidade e competência com que fazem a **EGW**. Leio revistas de games desde que conheço por gente, inclusive conheci a **EGW** (quando ainda era com M) desde a primeira edição. Por diversos fatores, em alguns momentos da vida deixei de comprar revistas de games, mas sempre fui ligado em tudo que saia nas bancas. Após alguns anos "afastado", resolvi comprar a edição nº 173 da **EGW** e após lê-la cheguei à conclusão que a qualidade de uma revista se deve exclusivamente ao amor empregado nela, assim como praticamente tudo na vida. Sim, amor, porque o que foi o que senti lendo a revista. Amor pelos games. Amor em escrever. Amor em fazer uma revista diferente do que se vê por aí, mesmo com todas as dificuldades. Em cada matéria assinada por um colaborador diferente é visivel a maneira empregada em sua escrita, na maneira com que ele tenta passar a informação, o que deixa uma marca registrada pra cada um. No final, me pergunto como pude ficar tanto tempo afastado dessa revista. Bem-vinda de volta à minha vida, **EGW**. Outra coisa: assinei a revista pelo popster.com.br e tenho que dizer uma coisa... Já fui assinante de diversas revistas, de diversas editoras, mas a embalagem com que chegou a revista em minha casa (nº 174) é simplesmente a melhor que já vi. Impecável. Só pode ser o amor mesmo!

Carlos Gomes (por e-mail)

Pô, Carlão Gomes, sua mensagem foi uma verdadeira sinfonia para nossos ouvidos. OK, a piadinha com seu nome foi infame, mas pode ter certeza que fazemos sim nossas revistas e nossos sites com muito amor. E mensagens como a sua a gente imprime e prega na parede da redação! [FSF]

YAKUZA NA EGW

Gostaria de dar uma sugestão pra alguma edição futura **EGW**, que tal uma matéria especial de *Yakuza*? Agora que a Sega confirmou o lançamento americano de *Yakuza Zero* seria interessante! Sei que o jogo não é muito popular, mas é aí que a **EGW** entra: seria uma ousadia e tanto apostar na franquia com uma matéria de capa. Como você deve saber só no PS3 tem 10 jogos (*1&2 HD*, *Zero*, *Kiwani*, *3*, *4*, *5*, *Dead Soul*, *Kenzan* e *Ishin*); o PS4 já são três jogos: *Zero*, *Kiwani* e *Ishin*; e até o Wii U tem o *1&2 HD*. Fico na torcida aqui pra uma reportagem dessa série que gosto muito.

Alan Ricardo Oliveira (por e-mail)

Já estamos mexendo os pauzinhos aqui, Alan. Aguarde as próximas edições... [FSF]

Esta é parte da coleção de jogos do Alan Ricardo Oliveira

EGW 175
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
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

EDICASE NEGÓCIOS EDITORIAIS

Direção geral
Joaquim Carqueijó

Gerência de canais
Marco Marcondes

Gestão de canais
Vanusa Batista, Sidney Almeida, Cristina Quintão, Manoel Moura, Fabiano Aprígio, Cassio Correia Fábio Carqueijó

Gestão administrativa/financeira
Simone Reinhardt, Elisiane Freitas, Vanessa Pereira, Flaviani Aprígio Pedro Moura

Mídias digitais
Clausilene Lima

Distribuição em bancas e livrarias
Total Express Publicações (Grupo Abril)

Edições Anteriores
www.caseeditorial.com.br

Vendas no Atacado
sidney@edicase.com.br
vanusa@edicase.com.br
(11) 3772-4303

Este produto é uma coedição do Grupo EdiCase Negócios Editoriais com a Tambor Gestão de Negócios

SARAIVA GAMES

UM GAME CHEIO DE OBSTÁCULOS. O MAIOR DELES É CONSEGUIR PARAR DE JOGAR.

PERSONALIZE MOTOS E PILOTOS: crie sua própria equipe e personalize suas motos, equipamentos e peças de mais de 60 fabricantes para melhorar o desempenho.

IA ACEITE O DESAFIO: sinta a emoção do novo sistema de deformação física de terreno e a IA aprimorada.

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

saraivaonline @saraiva @saraivaonline

Saraiva

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

©CAPCOM CO., LTD. 2005, 2016 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. RESIDENT EVIL, CAPCOM e o LOGO CAPCOM são marcas comerciais ou marcas registradas de CAPCOM CO., LTD. Todas as demais marcas e nomes comerciais são de propriedade de seus respectivos titulares.