FIFA 17

O PESSOAL DO PES JÁ ESTAVA COMEMORANDO... E O FIFA FAZ ISSO AQUI!

E MAIS: INJUSTICE 2 DOTA 2 VR METAL GEAR SURVIVE PREY ABZU NO MAN'S SKY JUST DANCE 2017

EGW

ELECTRONIC

POKÉMON SUN & MOON

Você acha que a caça acabou em Pokémon GO? Não! Vem mais por aí!

HALO WARS 2

Bugs da versão beta assustam até os fãs mais fanáticos!

30 ANOS DE BATMAN NOS GAMES COM 30 TÍTULOS DO MELHOR AO PIOR

BATALHAS COM CAVALOS, SUBMARINOS, TANQUES E AVIÕES NESTA REPRODUÇÃO PERFEITA DA PRIMEIRA GUERRA MUNDIAL

BATTLEFIELD 1™

THE LAST GUARDIAN

ELES LEVARAM INCRÍVEIS 9 ANOS PARA FAZER ESSE JOGO: O MUNDO MUDOU NESSE TEMPO. MAS O GAME...

EDICASE TAMBOR Nº 176 • R$ 14,90
ISSN 2175-2265
00176
9 772175 226004

CHEGOU A HORA
DE VOCÊ DECIDIR
O CURSO DA HUMANIDADE:

DEUS EX MANKIND DIVIDED,

O NOVO GAME
DA SÉRIE DEUS EX.

GARANTA JÁ O SEU GAME PARA GANHAR TODOS OS ITENS ABAIXO.

Pacote agente secreto

Amostra da trilha sonora digital

Missão extra no jogo

Livros digitais

EM UM FUTURO PRÓXIMO, A HUMANIDADE SE DIVIDE:
Explore diversas localidades e descubra um futuro próximo, onde o destino da humanidade, em meio à opressão de quem recebeu implantes cibernéticos, está em jogo.

HUMANO 2.0:
Torne-se o maior agente secreto cibernético, fazendo sua escolha entre diversas armas e modificações.

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

saraiva.com.br/games

saraivaonline @saraiva @saraivaonline | Saraiva

Deus Ex: Mankind Divided © 2016 Square Enix Ltd. Todos os direitos reservados. Desenvolvido por Eidos-Montréal. Deus Ex: Mankind Divided, Eidos-Montréal e seus respectivos logotipos são marcas comerciais ou marcas registradas de Square Enix Ltd. SQUARE ENIX e o logotipo SQUARE ENIX são marcas registradas de Square Enix Holdings Co., Ltd. Todas as outras marcas registradas são de propriedade de seus respectivos donos. 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 176

EDITORIAL

Jogos de guerra já eram legais mesmo quando se limitavam a pixels que lembravam vagamente um tanque de batalha na tela de fósforo verde de um velho PC 386. E se você não sabe o que foi um 386, não se preocupe, isso significa que você não é tão velho e nem imagina o que era carregar aqueles desktops imensos com monitores de tubo pesados apenas para jogar uma partidinha de *T.N.K. III*, no final dos anos 1980 e início dos 1990. Na verdade, aquele papo de "antigamente era melhor" não funciona no mundo da tecnologia e basta uma olhadinha no novo *Battlefield* para constatar isso na prática.

A reprodução fidelíssima da Primeira Guerra Mundial impressiona tanto nos detalhes das armas quanto nas próprias mecânicas de combate, que transportarão você para o sangrento conflito mundial do início do século 20. E é exatamente essa pequena maravilha chamada *Battlefield 1* que destrinchamos em todos os detalhes no especial de capa desta edição, no qual contamos todas as novidades e ainda damos uma boa olhada na linha do tempo dos títulos anteriores ao rival de *Call of Duty*.

E não é apenas nos games de guerra que a passagem do tempo é marcante para apontar mudanças e tendências, pois no mundo dos super-heróis acontece o mesmo. Batman completa agora 30 anos de presença marcante no mundo dos games e pesquisamos 30 títulos tão marcantes quanto o personagem.

Também nesta edição temos três especiais imperdíveis: o primeiro é com *The Last Guardian*, que foi adiado mais uma vez, mas parece que dezembro será a data definitiva de seu lançamento; O segundo é *Fifa 17*, do qual trazemos todas as novidades anuais, sendo a mais forte a mudança do engine; E o terceiro é *Halo Wars 2*, o jogo que todo mundo apostava que não sairia do papel e agora mostra a cara.

Fernando Souza Filho

6 BATTLEFIELD 1

22 INJUSTICE 2

24 PREY

26 HALO WARS 2

38 DOTA 2 VR

42 THE LAST GUARDIAN

48 FIFA 17

52 BATMAN

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

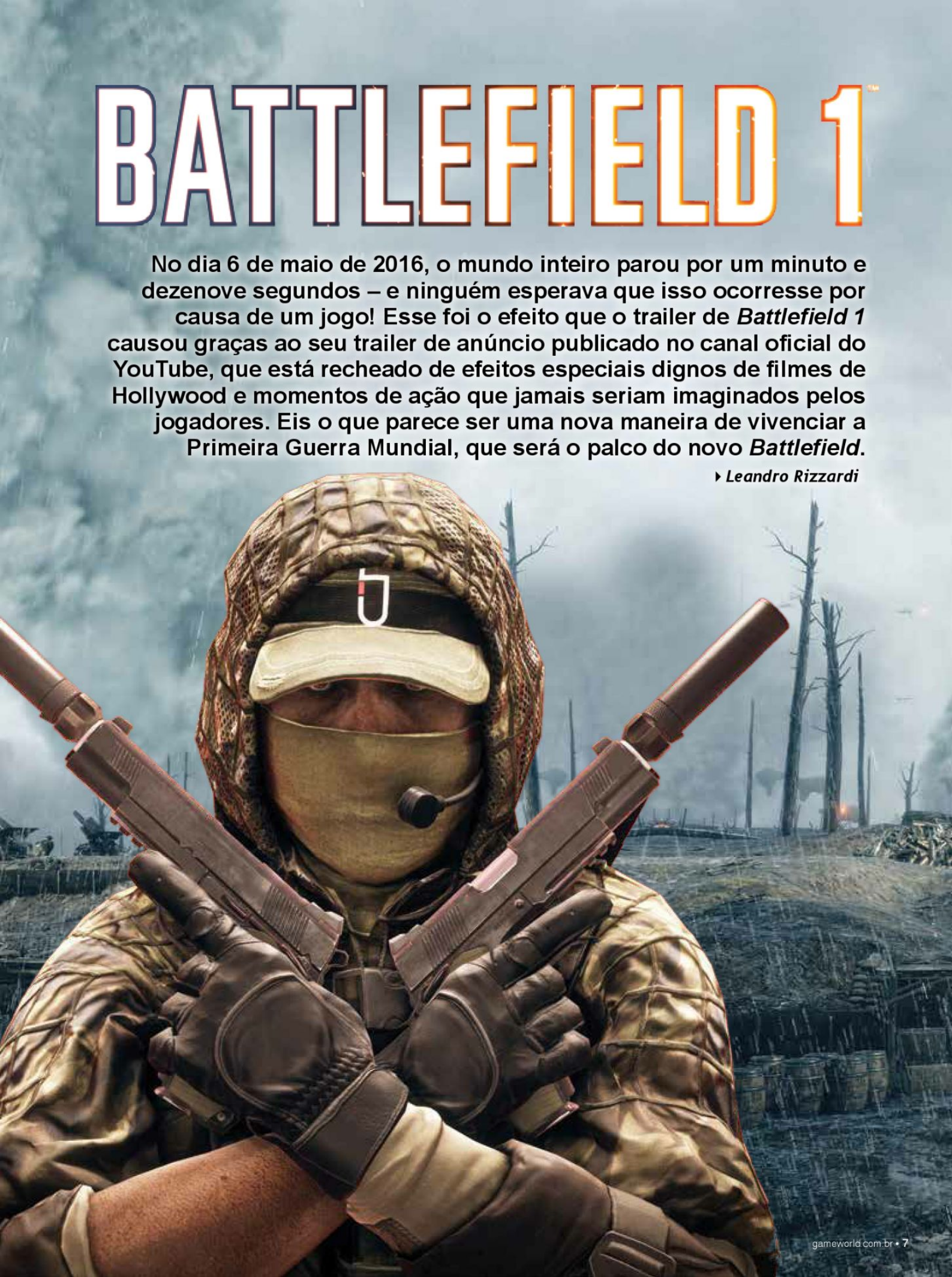
No Man's Sky - TM/ ©2016 Hello Games Ltd. Desenvolvido por Hello Games Ltd. Todos os direitos reservados. SpeedTree © é uma marca comercial registrada da Interactive Data Visualization, Inc. "PlayStation", o logo da família "PS" e "PS4" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

R$199,00

BATTLEFIELD 1™

No dia 6 de maio de 2016, o mundo inteiro parou por um minuto e dezenove segundos – e ninguém esperava que isso ocorresse por causa de um jogo! Esse foi o efeito que o trailer de *Battlefield 1* causou graças ao seu trailer de anúncio publicado no canal oficial do YouTube, que está recheado de efeitos especiais dignos de filmes de Hollywood e momentos de ação que jamais seriam imaginados pelos jogadores. Eis o que parece ser uma nova maneira de vivenciar a Primeira Guerra Mundial, que será o palco do novo *Battlefield*.

▸ *Leandro Rizzardi*



Battlefield 1 surge como um respiro aos fãs. Em meio a armas modernas, cenários cercados por elementos metálicos e veículos com capacidades de destruição em massa, eis um conteúdo que parece fugir de tudo isso, colocando o controle de personagens em cavalos, zepelins e tanques de guerra. Tudo isso será possível de ser vivenciado com até 64 pessoas ao mesmo tempo, trazendo uma sensação de realismo que somente a geração atual de consoles consegue criar.

Assim como quase 45 milhões de pessoas que assistiram ao seu magnífico vídeo de lançamento, entramos de cabeça no que pode se tornar um dos melhores títulos da atualidade, tentando entender como foi feita a sua construção e como ele poderá se diferenciar de tudo o que já existe.

PRIMEIRO VEIO UM "NÃO!"

Muitos dos grandes sucessos começaram com um "não" e com *Battlefield 1* não foi diferente. Depois de tantos jogos com temáticas baseadas no presente ou futuro, parecia difícil que o público jovem e extremamente ligado em toda a franquia se interessasse por algo que fosse ambientado na Primeira Guerra Mundial. Por conta disso, a Dice, desenvolvedora do jogo, teve a sua ideia inicial negada pela EA. Tudo só mudou após um melhor entendimento da época e da proposta da empresa.

"Eu acho que o que as pessoas não entendem sobre a Primeira Guerra Mundial é a mudança tecnológica que ocorreu durante o período. Soldados começaram as batalhas montando cavalos e as terminaram em aviões, tanques, navios e submarinos. E essa é uma ótima oportunidade para que façamos um jogo", disse Blake Jorgensen, diretor da EA, para o site americano IGN. Foi com essa mistura de elementos que as primeiras imagens do jogo conseguiram cativar o público.

JOGABILIDADE ACIMA DE TUDO

Os jogadores mais antigos e familiarizados com os outros *Battlefield* não precisam se preocupar. Mesmo com tantas novidades sendo mostradas, a Dice garante que a jogabilidade ainda é a sua maior preocupação. Ostentando jogos com visuais de abrir a boca, como o recente *Star Wars Battlefront*, a empresa confirma que desde o início colocou como prioridade a sensação de ainda ser

Os cenários mudam, a fúria da guerra, não!

um título da série. A variedade de armas e cenários estará presente, e tudo isso se torna fácil de imaginar quando entendemos melhor o que será mostrado.

"Há um falso conceito comum de que os soldados utilizavam apenas rifles simples na batalha", diz o game designer-chefe Daniel Berlin ao site Venturebeat. "Tudo o que você vê no jogo — todas as armas! — são equipamentos reais utilizados por soldados durante aquela época. Espingardas, pistolas, rifles automáticos, tudo! Os lugares também eram vastos e a guerra não ocorreu somente na Europa. Havia batalhas em todos os cantos, até nos Alpes Italianos e no deserto. Encontramos ali muitas oportunidades de gameplay, com uma enorme variedade de veículos e armas que podem ser utilizados".

UMA AULA DE HISTÓRIA

Não há dúvida de que, independentemente da qualidade final do jogo, *Battlefield 1* é uma verdadeira aula de história. A realidade apontada em tudo o que já foi visto em seus vídeos e demonstrações fez com que muitos acreditassem em uma visão paralela ao que ocorreu no passado, mas a Dice promete que tudo será mostrado exatamente como foi com uma visão interna.

CELEBRIDADES QUE TAMBÉM SÃO FÃS

Durante a E3 2016, a EA colocou celebridades para experimentar o jogo junto ao público, em partidas multiplayers. Estavam lá Jamie Foxx, Zac Efron, Terry Crews (do até hoje querido seriado *Everybody Hates Chris*) e Snoop Doog. Aparentemente o jogo estava tão divertido que um dos quatro resolveu acender um cigarrinho "especial", distribuindo para os companheiros de sua equipe e deixando todo mundo ainda mais feliz. Não precisamos dizer quem foi, não é mesmo?

Todo mundo odeia o Chris, mas Terry Crews adorou *Battlefield 1*

Isso também trouxe diversas incertezas, como a capacidade de transmitir um ritmo envolvente o suficiente para que o jogador não fique entediado — afinal de contas, armas demoravam muito a serem carregadas e tanques se moviam em velocidades muito baixas.

A EA defende dizendo que "a sensação define eras". Quando somos pequenos, temos a percepção de que o mundo é muito maior do que a realidade — e o mesmo acontece quando novas tecnologias surgem. Quando os carros foram criados, a sociedade não se importou com a sua baixa velocidade: era um feito incrível que o homem pudesse se locomover sem precisar de animais ou bicicletas. É essa a visão que o jogo tentará trazer, por colocar o jogador tendo a percepção de um soldado da época. Mas as coisas não ficarão presas a somente um ponto de vista.

"O personagem da capa traz uma ótima imagem do que buscamos", continua Berlin. "Quando começamos a criá-lo, queríamos mostrar que não faríamos algo com uma visão normal dessa guerra. A nossa vontade é acabar com algumas concepções erradas, mostrando o desconhecido que ocorreu durante o evento. Talvez as pessoas não saibam que alguém tenha lutado ali e são essas as histórias que queremos trazer ao jogo".

BLACK IS BEAUTIFUL

Um fato curioso perante a recepção do público envolve a busca pela diversidade que a EA e a Dice tentam trazer. Com um personagem negro em destaque, é preciso mostrar que a realidade das guerras é justamente a de que não há cor de pele, sexo e nem sexualidade na hora de defender a própria vida. E não para por aí: haverá mulheres nas batalhas. Há a presença de uma mulher beduína em um cavalo (como visto no trailer) e os produtores garantem que ela será jogável na versão final.

Aos que buscarem por um sentimentalismo maior, por conta da temática, não haverá decepções. Uma das primeiras imagens reveladas do jogo mostrava um homem olhando para cima, com os olhos assustados, enquanto a sombra de algo parecia vir em sua direção. Hoje sabemos que aqueles são os últimos segundos da sua vida. Isso é perceptível apenas ao ver os seus olhos: há diversos medos e pensamentos ali.

Um novo tipo de sniper para os ataques noturnos

Uma mudança interessante será o foco maior que os combates corpo a corpo terão. Em uma época em que as armas ainda eram novidade, o papel da baioneta, por exemplo, era muito maior do que nos dias de hoje, e isso será muito explorado. Haverá um sistema totalmente integrado e que poderá influenciar na maneira como o jogador planejará o seu modo de ataque.

Em batalhas multiplayer, talvez o maior atrativo da franquia, esperaremos por equipes focadas em atacar o adversário fisicamente. A equipe de desenvolvimento garante que o ritmo dos jogos anteriores estará lá, intacto, e que isso será totalmente adaptado para que não haja nenhum estranhamento.

64 NO CAMPO DE BATALHA

Até 64 jogadores podem batalhar ao mesmo tempo, mantendo a mecânica de *Battlefield*. Já disponível para donos do PlayStation 4, Xbox One e PC, a demonstração gratuita da versão beta nos dá um gostinho do que será vivenciar momentos inesquecíveis em terra, céu e mar. Em um dos mapas, chamado St. Justine Scar ("a cicatriz de St. Justine", em tradução literal), tudo se passa nas ruínas de uma pequena cidade francesa, com diversos ambientes que podem ser destruídos completamente. É o momento para que o antigo fã se sinta em casa, com a novidade de poder escolher entre diversas classes para atuar, desde médico até o suporte.

"Soldados começaram as batalhas montando cavalos e as terminaram em aviões, tanques, navios e submarinos. E isso é ótimo para fazer um jogo"

Blake Jorgensen

Depois que experimentar o beta pudemos perceber que, apesar de não ser possível utilizar os ataques físicos em sua totalidade, por conta das limitações do cenário, o jogador pode escolher quais armas quer equipar para atacar o inimigo com o corpo. Também é possível experimentar alguns dos meios de transporte e com eles ver as diferenças em velocidade e maneiras de atacar e defender. Os tanques, por exemplo, podem andar mais devagar do que estamos acostumados, mas a sensação de poder planejar ataques com dinamites para destruí-los é incrível. Esse pode ser um jogo totalmente novo, mas a estratégia presente na série continua sendo um dos seus pontos forte.

A EA também reforça que está ouvindo os jogadores de perto. Participando ativamente da comunidade de fãs, o diretor de design Lars Gustavsson falou um pouco para o site americano Gamestop sobre a

Os detalhes das armas impressionam pela fidelidade histórica

E agora, lembrou de *Call of Duty*?

maneira como as pessoas jogarão lado a lado: “Acredito que, tradicionalmente, nós não demos o nosso melhor para juntar jogadores em uma mesma equipe durante toda a jornada no modo multiplayer, mas com um grupo persistente, em *Battlefield 1* você poderá se unir, entrar junto em um mesmo servidor e até mesmo sair dele e entrar em outro em uma única sessão. ogar com outras pessoas é algo muito importante em *Battlefield*. Poder manter um mesmo time durante toda a experiência só reforça essa ideia. Essa é a mensagem que recebemos da comunidade de fãs”.

DE VOLTA ÀS RAÍZES

Depois de tantas novidades e mudanças na série, nada é mais apropriado do que voltar às raízes e colocar o número 1 no título do jogo. Será a primeira vez que a sensação de se arriscar e tentar a sorte, tão presente em títulos anteriores, será mesclada com a necessidade de estar totalmente ciente do que acontece ao redor.

Gustavsson complementa: “Com batalhas na terra, céu e mar, será preciso prestar atenção em tudo o que acontece. Se você estiver abaixado sob uma trincheira e vir um tanque caminhando em sua direção, será melhor sair de lá rapidamente. No céu, haverá bombardeiros limpando o caminho para as suas tropas. Se você estiver em um, é importante que também haja um colega te protegendo no chão. Batalhas físicas podem ocorrer dentro de aviões caso alguém se infiltre e atire do

Os cenários desoladores também são fieis ao que aconteceu na guerra

O dinossauro de *Battlefield 4*: um verdadeiro clássico dos easter eggs!

OS INDEFECTÍVEIS EASTER EGGS

Battlefield é famoso entre seus fãs por muitos motivos, mas há um em especial que traz um toque de autenticidade ainda maior: os easter eggs. Em todos os jogos, a EA colocou pequenas mensagens e objetos que fazem referências à piadas e curiosidades – em *Battlefield 4* era até mesmo possível ouvir um grito do Pé-Grande no meio das montanhas! Para a nossa alegria, a empresa já confirmou que eles continuarão presentes no novo jogo, o que fez com que muitos se infiltrassem no site de *Battlefield 1* e tentassem descobrir informações em seu código de programação (de fato, coisas estranhas estão sendo encontradas). Agora, o jeito é esperar até o lançamento para que a verdadeira caça aos tesouros possa recomeçar.

assento de trás. Navios conseguem destruir linhas costeiras inteiras."

Toda essa imensidão de coisas acontecendo ao mesmo tempo faz com que assistir a uma partida se torne tão cativante e realista quanto grandes produções cinematográficas.

MAS NINGUÉM FALA NADA!

Ainda é muito difícil conseguir informações claras e específicas sobre o modo história, com uma campanha feita para um único jogador. Ainda assim, os jogadores podem ficar tranquilos, já que uma vasta pesquisa está sendo feita para que antigos erros não se repitam: personagens vazios e narrações fracas, como em *Battlefield 1942*, trouxeram pouca sensibilidade com as dificuldades encontradas em uma grande guerra.

"Neste projeto, percebemos rapidamente que não é válido pisar nas memórias das pessoas para criar um jogo. Estamos tentando tratar as histórias com muito respeito. Queremos mostrar como foi essa era, mas com a proposta de trazer uma jogabilidade divertida e variável, exibindo também que há mais na guerra do que trincheiras. Isso é algo que veio até nós e que será interessante para os jogadores conforme progredirem. Esperamos que a experiência expanda seus horizontes sobre o que aconteceu de verdade", finaliza Gustavsson.

Voltando para o momento em que a ideia de *Battlefield 1* foi concebida, diversos problemas vieram à tona. Um dos maiores é o fato de que a Primeira Guerra Mundial foi marcada por um cenário político muito forte, com muitas mudanças e disputas internas que não conseguiriam ser transmitidas em um jogo de videogame de modo divertido.

Além disso, foi o primeiro grande momento da sociedade de presenciar um verdadeiro massacre, com mortes brutais e cenas extremamente violentas. Seria possível colocar isso de alguma maneira dentro da narrativa? Como sempre, a equipe de desenvolvimento não comenta com detalhes, mas reitera que desde o começo tenta se permanecer fiel à época e trazer diversão ao mesmo tempo.

"Jogar com outras pessoas é algo muito importante em *Battlefield*. Poder manter um mesmo time durante toda a experiência só reforça essa ideia"

Lars Gustavsson

CRONOLOGIA PRINCIPAL DA SÉRIE BATTLEFIELD

Em 2002, o primeiro *Battlefield* foi lançado e desde então vem conquistando legiões de fãs. A evolução da série merece ser acompanhada de perto por ir além dos gráficos, carregando cultura em cada um de seus títulos. Confira aqui um pouquinho de toda essa história:

BATTLEFIELD 1942

Diferentemente de outros jogos do gênero, o foco por aqui é na jogabilidade em equipe. Lançado somente para PC, *1942* tinha a pretensão de fazer com que a vitória se desse não apenas por assassinar os oponentes, mas também por conquistar locais e mantê-los em segurança. Teve duas expansões bem-sucedidas.

BATTLEFIELD VIETNAM

Ambientado na guerra do Vietnã, o jogo lançado em 2004 trouxe novidades, como a possibilidade de atirar de dentro de veículos em primeira pessoa e teve melhorias gráficas que permitiram a presença de uma natureza mais volumosa.

BATTLEFIELD 2

Em 2005, foi lançado o jogo que traria uma nova cara à série. Apesar de trazer muitos problemas com bugs e erros de Inteligência Artificial, a sua roupagem em tempos modernos e com uma guerra fictícia fez grande sucesso. Também foi o primeiro a ter uma versão para os consoles da época, *Modern Combat*, lançado para PS2 e Xbox.

BATTLEFIELD 2142

O game contava a história de um futuro com guerras em meio a uma nova era do gelo. Apesar de não ter sido lançado para consoles, seu sucesso foi garantido com batalhas espetaculares acontecendo em enormes espaçonaves. Foi também responsável por uma pequena "revolta", por exigir que os jogadores enviassem seus dados para serem estudados pela EA ao se conectarem na internet, sem a sua autorização.

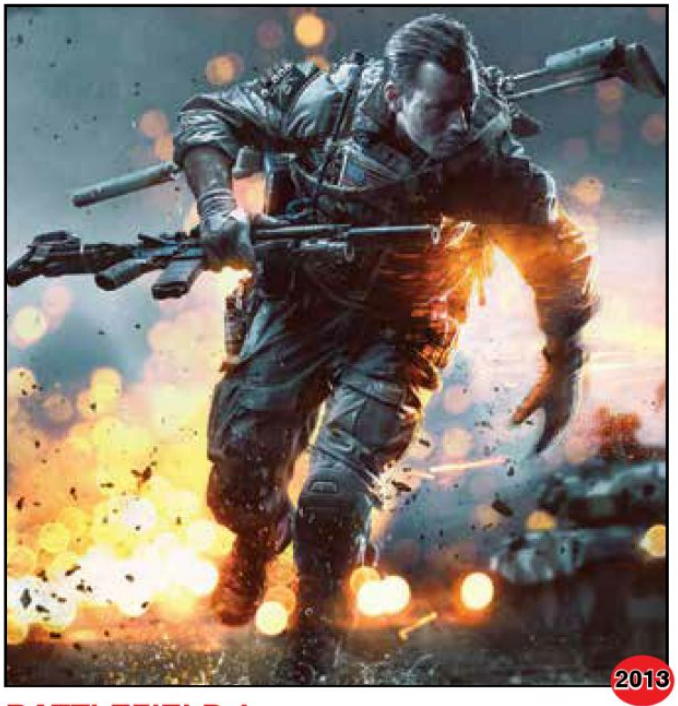
BATTLEFIELD: BAD COMPANY

Em 2008, surgia o primeiro título de *Battlefield* com lançamento apenas para os consoles. O PS3 e o X360 receberam um enorme presente, que contava com gráficos incríveis para a época e a capacidade de destruição em tempo real dos ambientes – algo possível por conta de seu então novo engine: Frostbite.

2010

BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2

Com um multiplayer muito maior, *Bad Company 2* trouxe aos jogadores o que eles mais queriam na época: novos modos de jogo e armas. O seu sistema VIP entregava novos mapas e conteúdo aos que tinham um código especial antes de todos os outros, o famoso "early access" dos tempos atuais.



2013

BATTLEFIELD 4

Apesar de ter um modo de história para um jogador muito simples, curto e até mesmo fácil demais, *Battlefield 4* agradou a muitos pelo modo multiplayer detalhado e realista. Muitos problemas surgiram no início, como bugs e telas congeladas, mas não foram o suficiente para que deixasse de vender muito: mais de 7 milhões de cópias no mundo todo.

2011

BATTLEFIELD 3

Depois de uma longa espera, *Battlefield 3* foi lançado em outubro de 2011, tornando-se um dos maiores sucessos da franquia em pouco tempo. Com gráficos espetaculares e diversas novas adições, como a presença de jatos e a possibilidade de deitar e rastejar, o jogo recebeu notas muito altas da crítica especializada e ainda é o favorito de muitos.

BATTLEFIELD: HARDLINE

A série começou a dar indícios de que mudaria seus temas, colocando o jogador em uma guerra entre policiais e ladrões. O resultado não agradou a todos, por trazer mais um modo de história curto e simples. O modo multiplayer consegue criar enormes momentos de perseguição, colocando jogadores em ambos os papéis, tentando capturar os rebeldes ou fugindo dos crimes.

2015

E NO BRASIL...

Depois da péssima recepção dos jogadores perante a dublagem dos jogos *Mortal Kombat X*, com a cantora Pitty, e *Battlefield: Hardline*, com o cantor Roger do Ultraje a Rigor, a EA parece ter aprendido a lição. Contando com dublagem brasileira, *Battlefield 1* não terá celebridades brasileiras dando a sua voz aos personagens, e sim uma equipe de verdadeiros profissionais da área. Dessa vez vem coisa muito boa por aí!

Contando com uma enorme base de fãs brasileiros, a franquia de jogos *Battlefield* sempre teve ótimas vendas pelo país. Infelizmente, esse pode não ser o caso do próximo jogo, que está com um preço muito acima dos títulos anteriores. Para que possamos ter uma referência, *Battlefield: Hardline* teve a versão *Ultimate* (que tem todos os pacotes de expansão e extras embutidos) custando R$ 229,00, enquanto *Battlefield 1* teve o preço quase dobrado: R$ 490,00.

Como toda ação resulta em uma reação, os jogadores já se mobilizaram e criaram uma petição online para que a EA diminua os valores abusivos, que já conta com quase 17 mil assinaturas até a data desta publicação.

O gameplay do jogo está ainda mais "vivo"

SABE O CALL OF DUTY?

Outra franquia que merece a atenção da equipe é *Call of Duty*, por ter uma premissa parecida e criar uma base de fãs própria. Neste ano, curiosamente, ambas optaram por fugir do convencional e colocar cenários diferentes para as suas guerras: enquanto uma volta ao passado, a outra viaja ao espaço e cria batalhas totalmente diferente de tudo o que já fizeram com *Infinite Warfare*.

Mas Laura Miele, chefe de publicação da EA, garante que não estão preocupados com isso. "Sempre pensamos que a competição no nosso mercado é algo divertido. Somos uma indústria de jogos, eu realmente acredito que quanto mais conteúdo os jogadores tiverem, mais saudável ela será, e tudo ficará cada vez melhor. Eu, pessoalmente, dou boas vindas à competição e também tenho grande respeito pelo trabalho dos competidores quando seus novos jogos são lançados. Esse é o tipo de natureza do nosso trabalho, já que lidamos diretamente com o entretenimento."

As artworks do jogo são realmente de arrepiar!

A REALIDADE VIRTUAL

Fica também muito difícil pensar em jogos atuais e deixar de lado novas tecnologias que estão surgindo. Com a chegada dos óculos de realidade virtual ao mercado dos consoles na América do Norte ainda este ano, a EA garante que pensa em adaptar o jogo para os acessórios. Ainda falta conhecimento e preparo para tal, já que os conteúdos são criados do zero para não causar nenhum desconforto ao jogador, mas a sua presença faria total sentido dentro do cenário de imersão na história que estão tentando criar com *Battlefield 1*.

Os problemas maiores ainda podem surgir e é por isso que a versão beta, já disponível, é tão importante. Com tantas coisas acontecendo ao mesmo tempo, como o grande número de jogadores e os novos visuais, há também novidades que podem surpreender positivamente e

PERNAMBUCANAS

OS MELHORES JOGOS DE PLAYSTATION

VOCÊ ENCONTRA NA PERNAMBUCANAS!

EM ATÉ **10x** SEM JUROS
NOS CARTÕES DE CRÉDITO

PES2017 PRO EVOLUTION SOCCER

PS4

GOD OF WAR REMASTERED

Condição de pagamento em até 10 vezes (0+10), sem juros, nos cartões de crédito, válida somente para produtos anunciados nessa condição para compras acima de R$ 700,00. Ofertas válidas enquanto durarem os estoques da loja.

POR QUE ESSE ZEPPELIM?

Se você se pergunta sobre o zepelim que aparece na capa do jogo, saiba que ele não está lá à toa: o time que estiver perdendo ganha a ajuda de um veículo colossal, podendo utilizá-lo para atacar os oponentes. Caso seja destruído, ele também se transforma em um enorme espetáculo visual, destruindo tudo o que está ao seu redor.

negativamente. Os cenários, por exemplo, contam com uma climatização em tempo real, podendo fazer com que um dia ensolarado se torne um vendaval em questão de minutos. Tudo isso resulta em queda de servidores e bugs frequentes, mas a presença do jogador em descobrir e apontar as falhas fará a diferença para que o resultado final não desaponte. Essa é a proposta da EA, fazendo com que todos estejam trabalhando lado a lado em um produto que tanto amam.

JOGADORES OLD SCHOOL

Os jogadores que ainda passam seu tempo livre com antigos jogos da franquia também não precisam se preocupar, pois a EA garante que não estão esquecidos. Para provar isso, lançaram em agosto uma atualização que mudou a interface do usuário para *Battlefield 4*, deixando tudo mais intuitivo e com uma maior facilidade para gerenciar equipes e mantê-las conectadas. Esse é só o começo de uma estratégia para juntar os jogadores, já que o mesmo deverá ocorrer com todos os próximos lançamentos de *Battlefield*.

E quanto ao futuro? "O futuro será permitir que o jogador crie suas próprias experiências, mais e mais. Que eles criem as próprias regras e padrões. Acredito que cada vez menos teremos que mostrar o jogo para a comunidade de fãs, e cada vez mais vê-los como diretores e criadores", finaliza Gustavsson.

Se há uma boa maneira de provar isso tudo, é trazendo *Battlefield 1* ao mundo. E nós não vemos a hora de fazer parte.

"A competição no nosso mercado é boa. Somos uma indústria de jogos, quanto mais conteúdo os jogadores tiverem, mais saudável ela será"

Laura Miele

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

HÁ 18 ANOS...

A PRIMEIRA REVISTA OFICIAL DE GAMES DO BRASIL INVADIU AS BANCAS

Para comemorar essa incrível jornada, não perca a edição 200 da Nintendo World!

TAMBOR

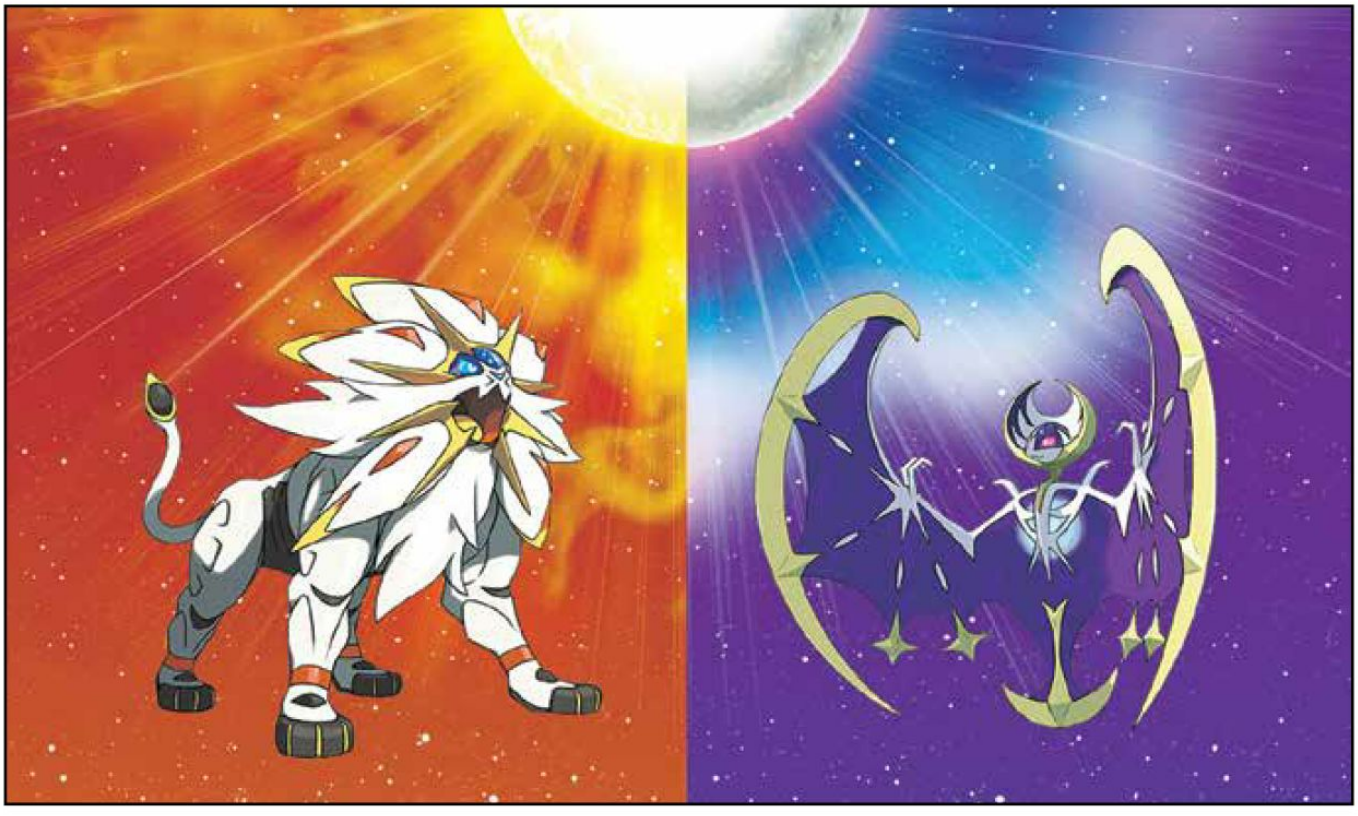
GRUPO EDICASE NEGÓCIOS EDITORIAIS

POKÉMON SUN & MOON

Rafael Peccioli Moreno

POKÉMON, SOMBRA E ÁGUA FRESCA

Hora de se tornar um verdadeiro mestre no arquipélago de Alola, onde os novos Pokémon convivem com velhos conhecidos adaptados ao clima tropical e às boas vibes de jeitão havaiano: conheça a geração pós-*Pokémon GO*



Desde que Pokémon é Pokémon há evoluções. Pikachu podia virar Raichu... E assim por diante. Mas ainda não tínhamos visto a palavra "evolução" ser usada de modo tão amplo para a série quanto agora. *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon* introduzem a região de Alola, um arquipélago cheio de ilhas com vulcões, praias, cavernas e muitos cenários paradisíacos.

O time de produção teve que fazer o grande "sacrifício" de ir para o Havaí coletar informações e ideias para a sétima geração. Logo de cara, a evolução gráfica já fica evidente: localidades muito mais detalhadas e novos modelos de edifícios. Artes conceituais do Poké Center, por exemplo, são mais circulares e lembram o formato de casas nativas, quase ocas indígenas, embora muito mais hi-tech.

Diversos Pokémon antigos retornam, mas pela primeira vez na série eles estão adaptados ao clima, seguindo uma lógica de evolução Darwiniana. Os Sandshrew e Sandslash de Alola não são do tipo Terra e Pedra como sempre, mas do tipo Gelo e Aço. Raichu agora é Elétrico e Psíquico, e Marowak, com seu osso que lembra um bastão em chamas usado em danças tribais, é Fantasma e Fogo. Exeggutor não só agora é do tipo Grama e Dragão como seu pescoço está muito mais esticado para alcançar o sol acima das copas das árvores, fazendo-o parecer mais com uma palmeira.

São diferenças marcantes que lhe levarão a ter que aprender tudo de novo sobre Pokémon que você julgava conhecer.

AS NOVIDADES E OS INÉDITOS

E claro que existe um monte de inéditos. Ainda não se sabe o número certo de criaturas introduzidas, a Game Freak e a Nintendo estão fazendo mistério, mas entre alguns já confirmados estão os iniciais Rowlet (Grama/Voador), Litten (Fogo) e Popplio (Água), bem como os lendários Solgaleo, o leão badass que representa o sol mas que por alguma razão inexplicável não é do elemento fogo, e sim Psíquico e Aço; e Lunala, que lembra vagamente um

Cenas do jogo: como não se apaixonar?!?

morcego e é Psíquico e Fantasma. Ambos possuem uma forma especial em que se tornam ainda mais poderosos.

Falando em formas especiais, alguns Pokémon chamam a atenção. Um é Minior, Pedra e Voador inspirado em meteoros que inicialmente parece uma bola de espinhos que, contudo, pode se abrir para revelar seu interior brilhante, que é muito mais ágil. E este é o menos legal deles, porque outro Pokémon, Oricorio, é um pássaro que possui diferentes atributos, tipos e habilidades baseado em tipos de danças. Ao beber o néctar de certas flores o Voador pode intercalar entre diferentes formas que acrescentam um tipo extra. São elas Baile (Fogo), Pa'u (Psíquico), Sensu (Fantasma) e Pom-Pom (Elétrico).

Vários outros Pokémon, como o peixe Wishiwashi e o guardião Zygarde, também têm formas alternativas. Zygarde, especificamente, vai poder alcançar pela primeira vez sua forma completa caso a vida de sua forma 10% ou 50% caia pela metade. Todas essas mudanças tornarão sua Pokédex muito mais interessante.

EVOLUÇÃO DA POKÉDEX

Até sua Pokédex agora é capaz de evoluir! O novo modelo é feito para permitir que Rotom, o Pokémon Fantasma que pode habitar eletrodomésticos, viva nela. Com isso Rotom pode falar na língua humana, dando muitas dicas e sendo uma companhia nas jornadas. Agora também é possível registrar monstros e ganhar alguns exclusivos escaneando QR Codes, o que facilitará sua busca por centenas de seres.

E será bem mais de 800 ou 900, na verdade, porque será possível importar Pokémon das seis gerações anteriores. Basta transferi-los do Pokémon Bank, um app de Nintendo 3DS disponível na Nintendo eShop. E você também pode transferir Pokémon das versões de Virtual Console de *Pokémon Red*, *Blue*, *Yellow*, bem como dos títulos *X*, *Y*, *Omega Ruby* e *Alpha Sapphire*.

Alola: o lugar onde tudo acontece

E como tudo aqui se adapta e muda, nada mais justo que seu personagem fazer o mesmo. As opções de personalização do seu avatar, seja menino ou menina, retornam.

Inédito à série é a inclusão de serviços públicos que usam Pokémon para permitir que o jogador acesse certas partes do jogo. Ainda não se sabe exatamente como ele funcionará, mas por artes conceituais especula-se que existirão serviços de bombeiros, que usam veículos com um Blastoise na carreta, e uma pick-up com um Machamp na boleia que talvez possa usar Strength ou Rock Smash para tirar rochas do caminho. Ainda não se sabe como isso funcionará, mas é fantástico que você possa contar com esses serviços sem ter que usar seus Pokémon. E também é ótimo saber que você não é mais a única pessoa no mundo capaz de quebrar pedras, por exemplo.

As evoluções continuam nas batalhas com a inclusão das Z-Moves. O "Z" deve ter algo a ver com *Dragonball Z* — só pode, porque esses novos ataques são absurdamente poderosos. Todos os Pokémon podem usá-los. É que existem Z-Crystals para cada tipo no mundo, que os Pokémon podem segurar. Se o treinador tiver um anel especial, o Z-Ring, com um cristal igual ao do seu monstro e o Pokémon tiver aprendido uma Z-Move do mesmo tipo do cristal, será possível usar esse ataque uma vez por batalha.

Os nomes dos ataques variam conforme a língua do jogo — e agora são nove ao todo, com a adição do Chinês. Mas, seja como for, temos cinco tipos já confirmados (Normal, Fogo, Água, Eletricidade e Grama) e todos tem animações que ocupam a tela inteira. Quase como um ataque de uma invocação de *Final Fantasy*.

Elas serão muito úteis para manter seu time vivo, porque *Pokémon Sun* e *Moon* introduzem dois novos tipos de lutas. Em uma delas Pokémon adversários poderão chamar aliados para se unirem à treta. Chamadas batalhas SOS, serão comuns em um novo desafio, em que o jogador irá de ilha em ilha vencendo testes diversos. Ao final de cada bateria de exames, que vão de lutas à coleta de itens, você enfrentará um guardião que poderá chamar Pokémon para ajudá-lo.

O FIM DA BATALHA

A segunda nova forma de lutar é a Battle Royal. Nela quatro jogadores competem em um tudo ou nada ao mesmo tempo. Cada um conta com três Pokémon, e quando um deles perder todos os seus monstros a batalha termina. Daí os jogadores receberão um ponto para cada ser adversário que nocautearam, e um para cada monstrinho do seu time que sobreviveu ao confronto. Ganha quem tiver mais pontos.

Dá para imaginar a loucura que será ver todas essas novidades em ação?

Plataforma: 3DS | **Estúdio**: Game Freak | **Editora**: The Pokémon Company | **Lançamento**: Novembro/2016

INJUSTICE 2

Filipe Salles

OS HERÓIS AGORA COM O SEU JEITO

Sequência de *Gods Among Us* permitirá aos jogadores criarem suas próprias versões dos heróis e vilões da DC: já pensou moldar uma verdadeira lenda "heroica" que reflita exatamente o jeito que você gosta de jogar? Pois é...

Anunciado durante a E3 deste ano, a sequência de *Injustice: Gods Among Us* foi recebida com muitos aplausos dos fãs. E isso já era esperado por conta do sucesso do primeiro título, que levou os jogadores a um universo no qual o Superman havia tomado o controle do mundo e coube ao Homem-Morcego reunir um movimento de resistência para sobrepujar o governo tirano do kriptoniano.

Com o lema "Every Battle Defines You" ("cada batalha o define", em inglês), pode ter ficado subentendido que o enredo do game trará um sistema de escolhas morais. Embora não haja confirmação sobre isso, a frase pode não ser direcionada a história do game propriamente dita, mas pelo sistema Gear, a grande novidade da sequência que trataremos mais adiante.

A história de *Injustice 2* acontecerá depois dos eventos do final do primeiro título. Batman e seus aliados tentam recuperar o mundo pra que volte a ser como era antes de Superman, mas ainda encontram resistência por parte dos heróis simpatizantes do antigo regime do Homem de Aço. Em meio ao conflito, uma nova ameaça surgirá no planeta e provavelmente forçará os heróis de ambos os lados a se unir contra o vilão, ainda não identificado.

Como o primeiro *Injustice* havia sido lançado na geração anterior de consoles, o salto na qualidade dos gráficos é perceptível já no início do primeiro vídeo de gameplay revelado. Os embates e combos parecem mais fluidos, assim como a fisionomia dos heróis e os elementos do cenário. Inclusive, o sistema de interação com os estágios — uma das principais mecânicas do primeiro game — permanece igual ao que vimos no antecessor. Vale lembrar que as cenas destas transições são diferentes, mesmo em locais semelhantes.

MUDANÇA DE PERSONAGENS

Não há mudanças no gameplay, algo que inclusive é refletido através do esquema de controles, que já foram revelados como sendo iguais ao do primeiro Injustice. Mas não significa que os personagens do primeiro game serão idênticos na sequência. Nos vídeos revelados até o fechamento dessa matéria, todos os heróis que estiveram presentes no antecessor estão com especiais diferentes.

Outros sistemas de combate, como os Traits — que ativam uma habilidade única como os batrangues do Batman — marcam seu retorno. Ele não é o único, no entanto, já que o Clash também está de volta. Essa mecânica podia ser ativada na segunda barra de vida e serve para a quebra de combos, obrigando os dois a apostar partes de sua barra de especial para sair com vantagem do impasse.

Injustice 2 contará com um novo sistema de personalização chamado Gear. Através de inúmeras peças de equipamento, os jogadores poderão customizar o visual e atributos de seus personagens favoritos. O objetivo da NetherRealm é a de oferecer uma experiência online na qual, mesmo em partidas nas quais os jogadores escolham os mesmos personagens, a jogabilidade e o visual sejam únicos.

Cada pedaço de equipamento irá conferir atributos diferentes, como força, velocidade, saúde, entre outros. Como parte

Arlequina

Superman

do esforço para que os jogadores customizem seus heróis o mais rápido possível, cada luta em *Injustice 2* irá garantir peças de equipamento como recompensa, o que explica o lema mencionado no início desse texto. Ao menos um pedaço de equipamento do personagem usado durante uma luta é garantido e, pelo que estimamos ao assistir gameplays do jogo, um acessório extra é dado ao vencedor.

O CENÁRIO MAIS COMPETITIVO

Uma das preocupações levantadas em relação ao sistema é sobre o balanceamento das partidas no cenário competitivo. Em entrevista ao site GameSpot, Ed Boon revelou que o sistema não atrapalhará o cenário competitivo, já que uma espécie de "modo torneio" — ainda não nomeado — será incluso no game para manter o balanceamento. Mas não ficou claro se a medida anulará os efeitos dos equipamentos em si ou se apenas servirá para nivelar as habilidades de cada um.

A segunda questão levantada sobre o sistema é se ele adotará microtransações para a aquisição mais rápida dos equipamentos, algo que acontece em jogos como *Halo 5: Guardians* e *Destiny*. Em uma outra entrevista, dessa vez ao IGN EUA, Ed Boon disse que o assunto ainda está em aberto, sem definir se esse será o caso. É sabido que o sistema Gear é inspirado nos aspectos de customização visto em RPGs e shooters atuais, como *Destiny*.

Durante a San Diego Comic-Con desse ano, foi confirmada uma série em quadrinhos que contará os eventos que acontecerão entre os dois games, de maneira semelhante ao que foi feito no antecessor — que contou os acontecimentos antes do game — e a HQ de *Mortal Kombat X*, que criou uma ponte entre a narrativa dos dois jogos. A HQ de *Injustice 2* terá roteiro de Tom Taylor, que trabalhou no antecessor.

Além disso, *Injustice 2* também ganhará uma versão mobile (Android e iOS) própria, ao invés de ser continuada no aplicativo do game original. Ao que parece, uma grande maioria dos fãs preferiu o lançamento de um Injustice mobile, de acordo com uma pesquisa feita por Ed Boon em seu Twitter.

OS JÁ CONFIRMADOS

Já havia sido confirmado que todos os personagens do primeiro *Injustice* estarão de volta para o segundo game. Mas, até o momento, apenas Superman (aliás, quem esperava ver o Superman sangrar vai ter uma má notícia: não teremos fatalities em *Injustice 2*!), Mulher-Maravilha, Batman, Aquaman, Arlequina são os veteranos que foram demonstrados. Com os novatos, a lista de personagens até o fechamento da matéria consiste em:

Superman, Supergirl, Mulher-Maravilha, Batman, Besouro Azul, Arlequina, Pistoleiro, Aquaman, Atrocitus, Gorila Grodd e Flash.

A Warner Bros. e os estúdios NetherRealm pretendem dar continuidade ao universo de *Injustice* nos videogames. De acordo com o produtor, a intenção com *Injustice 2* é a de criar algo "inesperado e longevo" e é provável que os estúdios não parem apenas nesta sequência, que está prevista para chegar ao XO e PS4 em 2017.

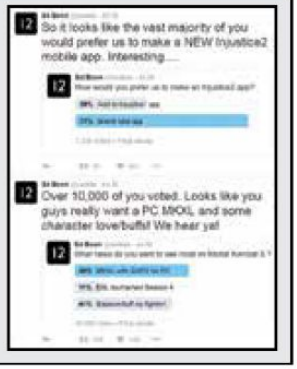
Aquaman

Plataformas: PS4, XO | **Estúdio**: NetherRealm Studios | **Editora**: Warner Bros. | **Lançamento**: 2017

ED BOON E O TWITTER

Ed Boon realiza no Twitter pesquisas com frequência e aparentemente elas têm grande influência nas decisões. A mais recente foi a de trazer um port de *Mortal Kombat XL* para o PC com o sistema GGPO para partidas online. O sistema também será usado para as partidas online de *Injustice 2*.

Isso pode indicar que a próxima personagem a ser revelada para o game seja Estelar. A jovem Titã lidera a pesquisa com 46% de popularidade, ganhando de Constantine e Arraia Negra.



PREY

Filipe Siqueira

A VOLTA DO VELHO SCI-FI DE TERROR

Não espere uma continuação do jogo homônimo de 2006: o novo *Prey* foi reinventado, reimaginado e repensado para ressurgir pelas mesmas mãos competentes que um dia fizeram o ótimo Dishonored. E não é pouca coisa!

Um sujeito em uma base espacial precisa lutar pela sobrevivência em um game que mistura tiro e RPG. Você provavelmente pensou em *Dead Space*, mas estamos falando de *Prey*, uma sequência que não é sequência e soa mais como uma reimaginação completa da franquia de 2006. A palavra mais correta para designá-lo seria "ressurreição", após um longo período no limbo em que os direitos sobre a franquia saíram da 3D Realms para a Bethesda. Coube ao Arkane Studios (*Dishonored*) a missão de trazer a franquia direto do inferno do desenvolvimento. E pelas primeiras divulgações a missão será cumprida.

Somos apresentados a Morgan Yu, um sujeito que é um experimento vivo na plataforma espacial Talos One, em 2032. Obviamente alguma coisa sai errado e aliens pouco amistosos invadem a base e cabe a Yu se safar. Felizmente, ele tem alguns poderes especiais em razão dos experimentos feitos e pode lutar contra eles.

A VOLTA DO SCI-FI

A primeira grande notícia relacionada ao game é que ele traz de volta um dos gêneros mais legais do planeta: a ficção científica de terror, que tem filmes como *Alien*, *Invasores de Corpos* e *O Enigma do Horizonte* entre os principais representantes.

Em *Alien*, obviamente, existe uma síntese de tudo a que o subgênero se propõe a ser: a cena em que o xenomorfo nasce e mata seu hospedeiro e tudo que o cerca.

É um tipo de gênero com qualidade rara, cujo pico se deu nos anos 1980 e que hoje parece próximo de uma morte agonizante. Os motivos podem ser psicanalíticos. A ficção científica de terror envolve o medo das possíveis reações de nossos corpos em meio ao pesadelo da modernidade tecnológica acelerada. De como ele poderia evoluir, sofrer mutações, ou sair completamente do controle.

Alguns filmes se tornaram clássicos justamente porque filosofaram sobre isso: *A Mosca* e *Videodrome*, de David Cronenberg, são investigações culturais nesse sentido.

TUDO ISSO PRA QUÊ?

Obviamente, não podemos esperar que *Prey* tome para si a responsabilidade de continuar essa jornada de questionamentos biossociais, mas o game provavelmente nos dará um panorama moderno dos nossos medos profundos acerca de como as máquinas podem nos ultrapassar evolutivamente.

Ou algo ainda mais amedrontador, um tipo de vida desconhecida que nos aguarda a medida que nos tornamos ainda mais avançados tecnologicamente. Na psiquiatria, seria nosso Inconsciente rebelde mostrando nosso lado negro.

Talvez Yu seja um novo tipo de alien destruidor, um novo degrau na evolução da espécie humana. É esse tipo de diálogo moderno que *Prey* talvez carregue em nome do futurismo aterrorizante. Tanto que a própria Bethesda afirmou que não se trata de um jogo de horror puro, mas muito mais uma narrativa de terror psicológica onde a solidão e o medo são parte da construção do personagem e das interações com o ambiente ao redor.

A VOLTA DOS ÍNDIOS

Há ainda bastante segredo ao redor do game. Os principais executivos de desenvolvimento escondem o detalhes sobre os poderes de Yu, mas já adiantam para não esperarmos coisas como as raízes indígenas do protagonista do game anterior, o cherokee Domasi Tawodi.

As poucas declarações da Bethesda e do Arkane Studios sobre o game, vindas principalmente de seu chefe de criação Raphael Colantonio, dão conta que não teremos fases e nem níveis.

A estação será uma área completa para ser explorada, como afirmou em entrevista ao Eurogamer, acrescentando que o jogador poderá encontrar atalhos do lado de fora da estação, se movimentando em gravidade zero.

Entretanto, é bem possível que o game preservará mecânicas de mundo aberto e um esquema de progressão similar ao de *Metroid* e *Bioshock* seja seguido: cada poder dá capacidade para explorar novas áreas. Será possível também roubar poderes aliens e ter algum nível de personalização de Yu, escolhendo o sexo do protagonista, daí o nome unissex "Morgan".

Fora isso, é tudo especulação. A Bethesda deixa claro que o *Prey* de 2017 não é uma sequência ou um remake do original, mas um jogo completamente diferente, que se aproveita de algumas ideias da produção de 2006.

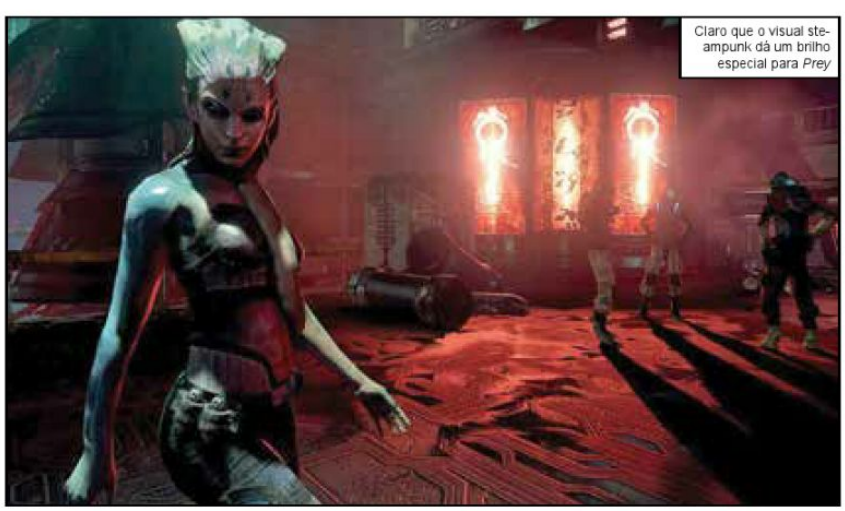
Pelo trailer podemos encarar algo como o *Feitiço do Tempo* ou a ficção científica moderna *Lunar*, que evoca repetições e rotinas de quem vive no espaço. No trailer do game, Morgan repete várias vezes o mesmo período do dia até que tudo simplesmente vai para o inferno. Provavelmente há um grande mistério narrativo ou algum poder científico vilanesco e secreto agindo nas experiências de Yu.

ALGUMA COISA DE RPG

O gameplay é de jogo de tiro em primeira pessoa, como o original, e possui elementos de RPG. E provavelmente contará com os mesmos truques de movimentação pela nave. Talvez vejamos a volta dos portais em que era possível se movimentar pela base de forma um pouco aleatória e instantânea.

É um esquema similar ao que experimentamos em *Dishonored*, com o uso orgânico de poderes totalmente integrado a narrativa e aos cenários. Se o Arkane Studios se inspirou no game anterior o bastante, podemos esperar um bom design de fases e armas.

No trailer divulgado, podemos acompanhar martelos, uma escopeta, uma arma antigravidade e até mesmo uma estranha espuma.



Claro que o visual steampunk dá um brilho especial para *Prey*

Mas o mais importante no game parece ir além do tiroteio: a descoberta do Mal fundamental dentro da nossa própria espécie, o Santo Graal da busca da ficção científica de horror.

Em determinado momento do vídeo, Morgan parece ser a própria voz que o ordena a seguir a rotina, aparentemente cúmplice dos três seres que aparecem para ele e deliberadamente liberam todo o mal na estação de pesquisa.

Essa passagem do trailer deixa claro que *Prey* abusará de um dos clichês bem-vindos do subgênero: a distorção da realidade. Isso, claro, envolve nós jogadores, que precisaremos entrar no jogo para entender onde Morgan se encaixa nessa aparente conspiração alien de dominação a Terra (a versão assustadora de Morgan no trailer dá a entender que ou foi copiado ou está "dominado" por extraterrestres).

Se essas expectativas serão cumpridas, nos resta esperar até 2017, para quando o game está prometido. Mas pela iniciativa, podemos dizer sem muito medo que a ficção científica de horror está de volta, mais ou menos como fez a mesma Arkane ao requentar o gênero de vingança em cenários steampunk.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Arkane | **Editora**: Bethesda Sofworks | **Lançamento**: 2017

HALO WARS 2

Luiz Silva

SAINDO ENFIM DO TAL OSTRACISMO

O primeiro Halo Wars teve aceitação positiva da crítica e do público, que estavam ansiosos por uma sequência. Mas a Microsoft nunca pareceu realmente interessada em atender esses desejos. Felizmente isso mudou...

Jogadores de RTS são tão diferentes de fãs de FPS quanto fãs de futebol são diferentes de amantes de MMA. Mas isso não quer dizer que uma determinada pessoa não pode apreciar ambos os gêneros. Talvez fosse pensando nisso (e em lucrar com sua franquia mais famosa) que a Microsoft lançou em 2009 *Halo Wars*, um título que emprestava ao universo criado pela Bungie uma mecânica de jogo bastante similar à *Age of Empires*. A mistura rendeu um game inovador, considerado até hoje a melhor experiência de trazer a experiência do gênero estratégia em tempo real para consoles de mesa.

Quem nunca foi fã de RTS, mas era consumidor compulsivo das aventuras de Master Chief e sua trupe, teve que se render ao título só para ver de perto o que a Microsoft queria fazer com a série. Apesar de não conseguir vendas tão expressivas quanto os demais jogos da franquia, *Halo Wars* teve aceitação positiva da crítica e do público, que estavam ansiosos por uma sequência o quanto antes. Infelizmente, porém, vamos ser sinceros, a Microsoft nunca pareceu realmente interessada em atender esses desejos.

Para piorar a situação, o estúdio responsável, os texanos do Ensemble, acabou fechando as portas em 2009, o que tornava a ideia de produzir uma sequência totalmente improvável. O fato serviu para provar que nem mesmo um nome forte como *Halo* poderia garantir um RTS de sucesso inquestionável para plataformas de mesa (mesmo que o jogo não possa ser chamado de completo fiasco). Mas eis que durante a Gamescom 2015 a empresa surpreendeu o público ao anunciar o projeto *Halo Wars 2*. Novamente, a ideia seria unir o mundo do RTS com um controle de videogame, mas sem esquecer uma versão para PC.

PRODUÇÃO ANGLO-AMERICANA

A produção é uma colaboração entre o estúdio britânico Creative Assembly (*Total War*) e o americano 343 Industries, que já estava cuidando da franquia desde *Halo 4*. O grande desafio da Creative Assembly foi criar um novo jogo de RTS sem se inspirar em *Total War* e, para isso, os produtores foram buscar inspiração direto do primeiro *Halo Wars*. Assim, quem gostou do jogo não vai ter do que reclamar, ao passo que o estúdio já tem bastante experiência com o gênero. De acordo com a Microsoft, a intenção é lançar o game em forma de episódios.

A jogabilidade não é muito diferente de *Halo Wars*, sendo que a mecânica de combate segue à risca a solução encontrada em 2009, ou seja, temos novamente o esquema de "jokempô". Há três tipos de unidades: infantarias terrestres, veículos e aeronaves. Unidades aéreas derrotam veículos terrestres, veículos massacram infantarias e infantarias podem derrubar aeronaves facilmente.

Cada unidade tem suas habilidades especiais que tornam os embates bastante estratégicos. Além das unidades básicas, o jogador pode utilizar um potente canhão laser espacial ou tornar seus soldados invencíveis por tempo limitado.

Na tela de seleção, é possível escolher entre três facções: Humanos, Covenants e Banished — esta última já havia sido mencionada em livros, mas é a primeira vez que aparecem em um jogo da franquia. Cada uma delas possui suas próprias

particularidades e todas podem ser customizadas e melhoradas. Parece que os produtores quiseram tornar a experiência de jogo um pouco mais dinâmica.

Para vencer os combates é necessário utilizar-se de estratégia, além de procurar novos recursos e aumentar as defesas das unidades. A Creative Assembly manteve a preocupação em garantir que jogadores de primeira viagem não tenham a chance de derrotar jogadores experientes por meio de sorte. Quem jogou a versão beta disponibilizada no mês de junho, garantiu que os combates são bastante divertidos e tem o potencial de superar o original.

Uma mudança bastante elogiada foi a nova mecânica para selecionar unidades: desta vez é possível selecionar unidades individuais ou grupos inteiros de uma vez. Isto significa que você pode colocar todo o seu esquadrão de marines, spartans, veículos e unidades aéreas para fulminar seus inimigos em uma verdadeira blitzkrieg.

Foram confirmados quatro modos de jogo para o multiplayer: Deathmatch, Domination, Strongholds e Blitz. O modo Domination foi um dos destaques do beta aberto e o desafio era controlar pontos do mapa pelo maior tempo possível. Já o modo Strongholds é mais dinâmico, de modo que o time vencedor é aquele que detém mais bases quando o contador de tempo estiver zerado. Todas as unidades e estruturas são criadas em uma base central no inicio de cada partida, fazendo com que a escolha de onde construir sua base possa ser fundamental para o sucesso ou fracasso no combate antes mesmo de buscar recursos.

A DINÂMICA DOS MOBAs

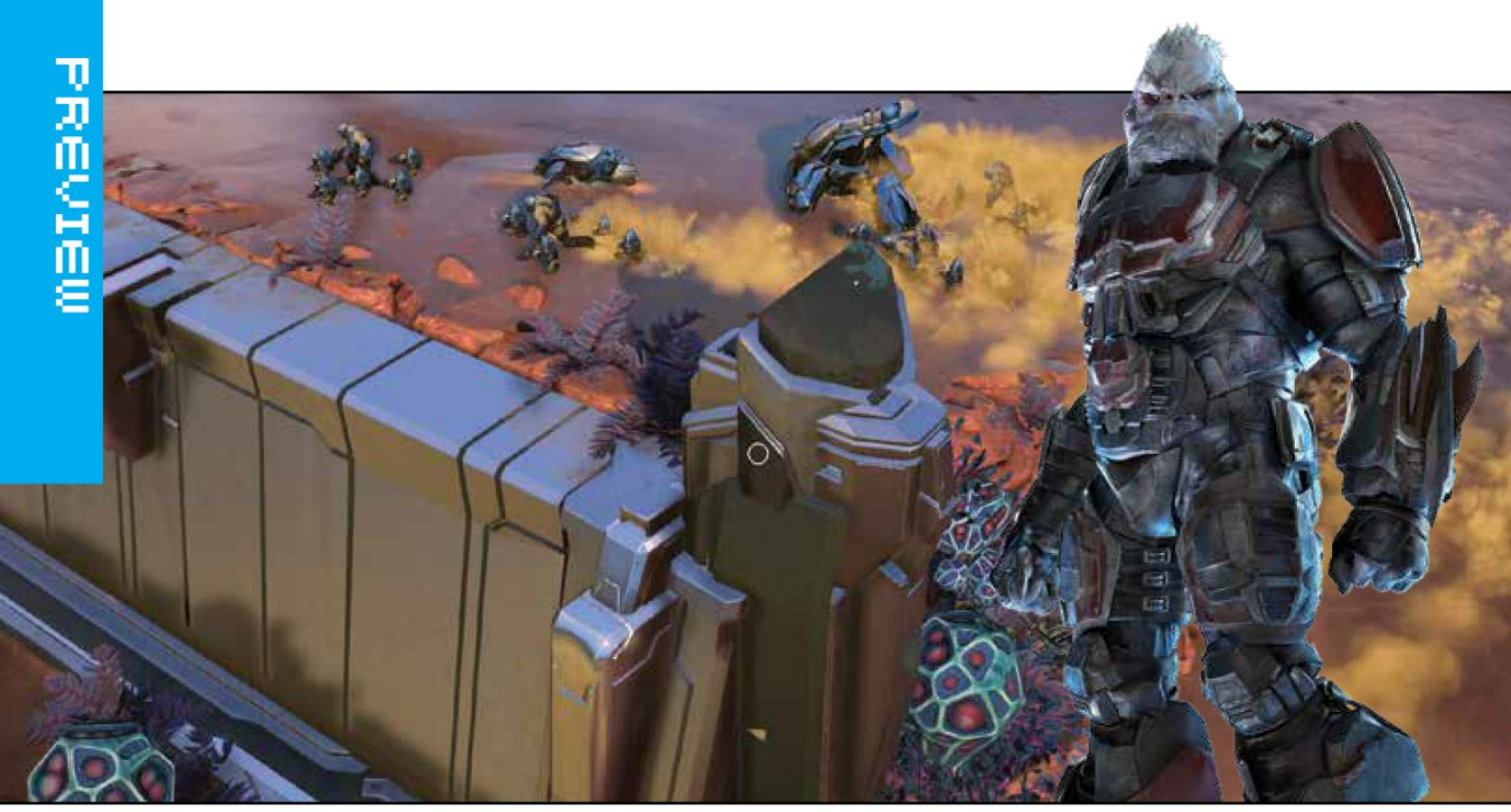
Os jogadores podem construir mais estruturas conforme vão explorando o campo de batalha e tomam controle das áreas ou derrotam os adversários. É um sistema simples e acessível que lembra bastante a dinâmica dos MOBAs.

O sistema foi pensado justamente porque jogadores do Xbox buscam uma experiência dinâmica, com batalhas que possam ser resolvidas em poucos minutos, diferentemente da clássica dinâmica de RTS para PC, na qual uma batalha pode durar horas.

Claro que nem tudo são flores para *Halo Wars*: durante o teste beta foram perceptíveis alguns problemas sérios. O mais perceptível ficou por conta dos controles, que precisavam de melhorias urgentes. O estúdio decidiu colocar novas opções de ação, o que minou a simplicidade de ações vistas no primeiro game.

Como se não bastasse, controlar tantas unidades ao mesmo ocasionava problemas com a câmera, que parecia incapaz de decidir qual o melhor ângulo para acompanhar o embate. Além disso, o frame rate estava muito instável. O trabalho em equipe também foi prejudicado devido a ausência de um chat ou suporte para headsets. A esperança é que todos esses

Avanço de unidades e mapa geral no gameplay do jogo



problemas sejam superados antes do lançamento.

Apesar de o foco da experiência em *Halo Wars 2* estar nas batalhas multiplayer, já foi confirmado que a campanha terá nada menos que 30 missões. Isso garante cerca de cinco horas de gameplay. A trama se passa 28 anos após os acontecimentos de *Halo Wars* e momentos antes de *Halo 5: Guardians*. Os jogadores acompanham a história do Capitão James Cutter e sua tripulação de marines que despertam de um sonho criogênico na Arca, uma instalação Forerunner que fabricou os aneis de Halo.

Sem conhecimento de como a guerra entre os humanos e covenants terminou, as forças do Spirit of Fire viajam até a superfície da Arca, ao receber um sinal de um sinal de emergência. Lá eles encontram e batalham contra uma facção alienígena conhecida como o Banished, um grupo que desertou das forças Covenant. Esses aliens são guiados por Atriox, um general inteligente, mas com más intenções. A partir daí, começam batalhas ferrenhas entre humanos e os Banished. O grupo Banished ficou conhecido por ser bastante cruel e por utilizar armas pouco convencionais, fato que os separou de vez da aliança Covenant, que apesar de mal intencionados, podiam agir mais racionalmente.

Os Banished são bastante poderosos e agressivos, de modo que é possível que eles ganhem importância nos próximos jogos da série principal. Quem sabe até como antagonistas? Ainda não está claro se os prometheans estarão de fora do pacote, mas pelo fato de o game ser vendido através de pacotes é possível que os produtores dêem destaque a eles num futuro próximo.

De acordo com Jason Pace, produtor na Microsoft Game Studio, os desenvolvedores queriam estabelecer um novo time de vilões que fossem poderosos e inteligentes, além de explorar a história da facção Banished, que já havia sido citada no universo expandido de *Halo*.

Os visuais, veículos e armas da nova facção são claramente inspirados nos primeiros jogos da franquia, pois o diretor de arte, Jeremy Cook, queria dar um ar rústico para os novos antagonistas, ao passo que ficasse claro que eles compõem uma força violenta a ser considerada. Dificilmente os jogadores não ficaram espantados com os novos personagens.

VERSÃO PRA PC É MELHOR

Apesar de receber uma versão para o Xbox One, é seguro afirmar que a versão de PC será a preferida pelos jogadores e a que deve ter melhor desempenho técnico. Uma notícia ruim é que não haverá a possibilidade de jogadores do Xbox disputarem partidas com os jogadores de PC. De acordo com os produtores, isso se deve porque os controles de PC são uma vantagem impossível de ignorar contra os jogadores de console. Assim, o estúdio evita a insatisfação daqueles que investiram na versão de Xbox.

Para compensar o vacilo, a Microsoft já adiantou que o título dá suporte à nova Xbox Live, ou seja, se você comprar o game (independente da versão) ganhará acesso à outra por um único preço. Além disso, será possível compartilhar troféus e conquistas entre as duas versões. Como se não bastasse, quem fizer a pré-compra ganha de brinde uma versão remasterizada do primeiro jogo chamada *Definitive Edition* — um mimo que vale a pena.

Apesar da superioridade técnica do PC, o desenvolvimento do jogo é claramente visado na versão de console, fato que deve desagradar PC gamers em um primeiro momento. Afinal, quando comparado com outros jogos do gênero, os batalhões são menores. Mas isso pode até ser um fator positivo para *Halo Wars 2*, pois cada unidade acaba ganhando importância para o jogador, de modo, que você vai preferir arriscar o mínimo possível antes de explorar o mapa, evitando perder soldados preciosos para o inimigo desnecessariamente.

Por fim, vale destacar que o planejamento era que o título fosse lançado neste ano, porém os produtores decidiram postergar o lançamento para 2017 para arrumar os problemas identificados durante os testes beta. Com isso, *Halo Wars 2* tem o potencial de quebrar barreiras no gênero RTS para consoles de mesa, tal como seu antecessor fez em 2009. O título é mais do que recomendado e deve dar fôlego novo a um gênero que estava relegado ao ostracismo nos últimos anos.

Plataformas: PC, XO | **Estúdios**: 343 Industries, Creative Assembly | **Editora**: Microsoft | **Lançamento**: Fevereiro/2017

OUTCAST: SECOND CONTACT

Lucas Moura

AQUI VAMOS NÓS RUMO À ADELPHA

Dá para apostar as fichas no remake de um sucesso de 17 anos atrás? Aparentemente sim, pois a publisher belga Appeal promete um mundo aberto diferente, ainda que o que vimos até agora pareça bem "igual" ao resto

Desenvolvido originalmente pela Appeal, da Bélgica, e lançado em 1999 por meio da Infrogames, *Outcast* era um projeto ambicioso — aliás, ambicioso até demais para a época: mundo aberto massivo, sistema de reputação em um planeta alienígena e tecnologia de ponta nos gráficos que faziam com que os computadores no período lutassem para rodá-lo. *Oucast: Second Contact* é uma re-imaginação do game para uma nova plataforma. Mas seria ele capaz de cativar uma audiência onde praticamente tudo que é possível se torna "open world"?

A história começa quando a humanidade descobre a existência do mundo paralelo de Adelpha. Os Estados Unidos decidem enviar uma sonda para investigar. Tudo caminha normal até o ponto que um Talan, uma das raças que habitam Adelpha, a destrói e faz com que tanto seu planeta de origem e quanto a Terra corram perigo. O jogador, no comando do soldado Cutter Slade, é enviado em conjunto com um grupo de cientistas para reparar a sonda. Ao chegar no planeta, nada acontece como o esperado e Slade se vê preso entre duas dimensões.

Muito igual a *Trespasser* (1998), um dos primeiros jogos a revolucionar com objetos que podiam ser arremessados e sofriam ações da gravidade e do cenário, *Outcast* tinha uma ideia boa e execução fraca. Tudo que você fazia em era navegar pelos cenários vazios, tentar entender a rudimentar interface, conversar com os habitantes, realizar missões para aumentar a sua reputação e consequentemente solucionar problemas ligados a destruição da Terra.

Soou familiar? É praticamente a mesma fórmula aplicada a inúmeros jogos de mundo aberto — claro que de forma muito mais elaborada do que tínhamos em 1999. Até mesmo *Daggerfall* e a série *Ultima* já haviam dado grandes passos nestes aspectos muitos antes de *Outcast*.

MANTENDO A FILOSOFIA

Enquanto muitos podem esperar um estilo mais voltado para o combate — por conta das atuais tendências do mercado —, a Appeal reforça a ideia de que *Outcast: Second Contact* manterá o estilo e filosofia do original. Primeiramente, oferecerá a chance de explorar, resolver quests de maneira não violenta e deixar o combate propriamente dito como um elemento de segundo plano.

Informações sobre as mudanças na jogabilidade em si são escassas. A versão alfa da Gamescom mostrou uma nova interface, bem similar à *Dead Space* — onde o inventário e itens são dispostos diretamente à frente do jogador ao contrário de um menu — seis armas, mas animações dos personagens e combate que ainda carecem de refinamento.

Por mais que um fã deseje melhorias nos gráficos — e, acredite, muitos fãs de *Outcast* por todo mundo aguardam muito isso —, eles precisam de mudanças significativas na jogabilidade se o intuito é angariar fundos para que *Outcast 2* seja de fato lançado — um dos desejos dos desenvolvedores mencionado em entrevista ao fã-site Planet Adelpha.

O mundo de Adelpha foi interessante de explorar, mesmo com uma jogabilidade fraca, 17 anos atrás. Com o mercado saturado de jogos open world, torcemos para que *Outcast: Second Contact* agrade os fãs com alguma inovação.

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: BigBen Interactive | **Editora**: Appeal | **Lançamento**: Março/2017

Você é o soldado especial que desbrava o mundo de Adelpha

ROBINSON: THE JOURNEY

Rafael Peccioli Moreno

DINOSSAUROS E REALIDADE VIRTUAL

Ajude o jovem sobrevivente de um acidente espacial e seu amigo robô a sobreviverem em um planeta repleto de dinossauros: agora você vai encarar esses bichões olhando nos olhos com a realidade virtual do PlayStation VR

"Nossa, que bicho poderia fazer esse tipo de pegada?"...

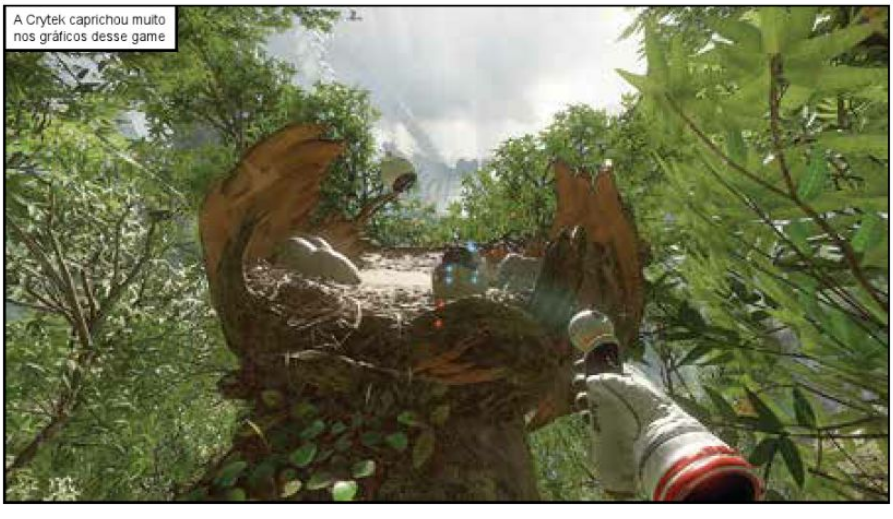
..."Ah, tá! É esse bichinho aqui!"

Quando a editora alemã Crytek lançou, em 2015, *Back to Dinosaur Land*, a recepção foi muito positiva. O título era uma demonstração para o uso de capacetes de VR (Virtual Reality, ou Realidade Virtual) e fazia o jogador encarar dinossauros intimidantes lá no fundo dos olhos. Com gráficos incríveis, bichanos que se moviam e pareciam realistas (ou, pelo menos, o que nós humanos, que nunca vimos dinossauros de fato, achamos que deve ser realista) logo o demo recebeu uma continuação, com mais possibilidades de exploração.

A Crytek, conhecida por alguns títulos da série *Far Cry* e por sua franquia *Crysis*, é desenvolvedora de games mas também de engines para se rodar jogos que outras empresas podem licenciar, como o CryEngine, de modo que até este ano não se sabia se as demos virariam algo maior ou se só serviriam para provar a utilidade da sua tecnologia para outras desenvolvedoras. Eis então que *Robinson: The Journey* foi anunciado.

OS GRÁFICOS IMPRESSIONANTES

O jogo, que será lançado para PC e PS4, usa da realidade virtual e de gráficos impressionantes para colocar o jogador cara a cara mais uma vez com os lagartões gigantes. A diferença é que agora o mundo será aberto, permitindo explorações em todas as direções, garante a companhia.



A Crytek caprichou muito nos gráficos desse game

Após uma catástrofe que destrói a estação espacial em que Robinson estava, o garoto usa uma cápsula de emergência para fazer um pouso forçado em um planeta misterioso. Junto com os restos da estação, que podem ser sua única chance de chamar ajuda, ele se vê perdido em uma imensa selva habitada por dinossauros. Sua única companhia é um robô esférico que lhe dá informações e tem uma personalidade, digamos, "cautelosa".

No controle do astronauta com nome de jogador de futebol e sua bola flutuante favorita você poderá escalar árvores se agarrando a cipós e cogumelos do tamanho de pratos, além de levitar e arremessar entulhos usando suas geringonças de astronauta. Mas não espere sacar armas e sair cozinhando monstros: os dinossauros são muito imponentes e parecem impossíveis de serem abatidos. Mas a pegada do jogo é a exploração, não a caça.

Tiranossauros e velociraptores, esses dinossauros que são do período Cretácio apesar do que Jurassic Park possa ter lhe ensinado, estão garantidos, bem como pterodátilos e apatossauros, estes sim jurássicos. É só não pensar nos detalhes técnicos, ou apenas aceitar que (talvez) se trate de outro planeta e você irá se divertir bastante.

Plataformas: PC, PS4 | **Estúdio**: Crytek | **Editora**: Crytek | **Lançamento**: Outubro/2016

THE SEXY BRUTALE

Rafael Arbulu

BRUTALIDADE EM FORMA DE CARTUM

Tequila Works volta depois de um hiato de quatro anos com inédita parceria com o estúdio britânico Cavalier Game, prometendo um adventure clássico recheado de puzzles, história super-intrigante e muita adrenalina

Um vídeo de seis minutos de gameplay publicado pelo portal norte-americano IGN nos dá uma ideia do quão pitoresco é *The Sexy Brutale*. Essa produção, um desenvolvimento conjunto entre a Tequila Works (*Deadlight*) e a novata desenvolvedora Cavalier Game Studios, consiste de um mix entre puzzle e adventure na qual o jogador, no papel de um convidado em um baile na mansão que dá nome ao título, revive de novo, de novo e de novo a fatídica noite onde outros convidados foram brutalmente assassinados pelo staff — garçons, copeiros etc.

A premissa te leva a crer que este é um adventure pesado, soturno e repleto de momentos de alta adrenalina. Contudo, não é bem o caso: fazendo jus ao adjetivo de "pitoresco", *The Sexy Brutale* possui um visual mais cartunesco.

Os gráficos, ainda que em HD, refletem bem isso: seu personagem (chamado Lafcadio Boone, um padre de "alguma forma"), bem como todos os outros, são cabeçudos, com pernas pequenininhas e rostos — mascarados (é um baile de gala, em uma mansão, afinal: ainda que as máscaras saiam em alguns personagens, não é exatamente o lugar onde você encontra festeiros de rua com boné do tipo "aba reta").

Toda a jogabilidade possui uma visão isométrica, o que pode facilitar ou dificultar a procura por itens e a investigação por trás de todas as mortes. A exploração é quem reina aqui: por ser inteiramente ambientado em uma mansão, *The Sexy Brutale* obriga o jogador a percorrer salas e corredores, abrir portas e investigar todos os cantinhos de cada sala, tentando desvendar este mistério ao mesmo tempo em que tenta não ser a próxima vítima.

Como salvar alguém se todos são suspeitos?

SALVANDO VIDAS

A graça do jogo está em salvar as vidas (cerca de nove) das pessoas assassinadas, voltando no tempo a cada uma delas que você impede de encontrar seu fim na festa. A cada personagem salvo, mais um retorno no tempo. Mas a cada volta no tempo, o jogo muda, cenários escurecem, portas trancam ou destrancam, adicionando uma camada de novos desafios a algo que, fosse diferente, poderia se tornar enfadonho rapidamente.

Pouco ainda é conhecido sobre *The Sexy Brutale*. O que salta aos olhos é a parceria da Cavalier com a Tequila Works, que é conhecida pela sua criação de 2012, *Deadlight*, o título independente segue a fórmula mais conhecida da atualidade — um survival horror com zumbis num mundo pós-apocalíptico, assolado por um vírus que reanima os mortos.

Essa produção independente, lançada para Xbox 360 e PC, foi bem avaliada pela crítica especializada. Definitivamente, "zumbis" não devem ser o caso aqui.

The Sexy Brutale tem previsão de lançamento para o início de 2017, para PlayStation 4, Xbox One e PC.

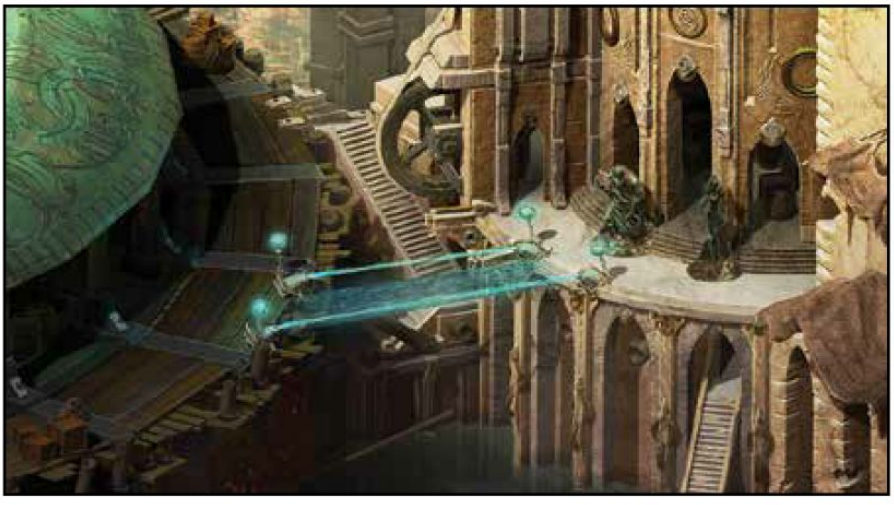
Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Cavalier | **Editora**: Tequila Works | **Lançamento**: Janeiro/2017

TORMENT: TIDES OF NUMENERA

Luiz Silva

UM RPG COMO SE FAZIA NO PASSADO

Com uma campanha de financimento coletivo que arrecadou US$ 4 milhões no Kickstarter, o projeto da (ainda) desconhecida desenvolvedora californiana inXile promete trazer de volta o climão dos grandes RPGs do passado



Esse é um jogo que deve dar o que falar — pelo menos entre as rodas de jogadores ávidos por games mais clássicos. O título produzido pela desconhecida desenvolvedora californiana inXile Entertainment tem toda a cara de ser uma velharia, feita exclusivamente para fãs de RPGs antigos, do início da geração 16-bit. O game é um sucessor espiritual do aclamado *Planescape: Torment*, lançado em 1999 para PCs. A ambientação de *Tides of Numenera* é inspirada em *Numenera*, um jogo de tabuleiro lançado em 2013 por Monte Cook.

O primeiro aspecto que chama a atenção em *Tides of Numenera* é o seu visual belíssimo, conseguido graças aos cenários isométricos em 2.5D. Lembra algo de *Digimon World*, *Breathe of Fire IV*, *Final Fantasy Tactics* ou qualquer outro RPG isométrico que venha à mente. A diferença é que aqui os cenários são bem escuros para espelhar o caos que assola o 9º Mundo. A trama centra-se na história de Last Castoff, um humano que era hospedeiro de uma poderosa entidade, mas foi abandonado sem qualquer lembrança ou poderes. A partir daí ele deve aventurar-se pelo mundo para descobrir mais de si mesmo e encontrar novos aliados e inimigos.

O 9º Mundo é uma terra medieval, apesar de a história se passar no futuro, onde poderes mágicos e tecnologia são bastante comuns. As criaturas que habitam esse estranho mundo são tão fantásticas quantos os seres que habitam a Terra-Média. Nesse universo, há pessoas em busca das "numenera", artefatos de eras passadas que conferem habilidades divinas a seus possuidores. Uma das pessoas que estão em busca desses artefatos é Sorrow, cujo objetivo é utilizá-las para destruir Last Castoff, o protagonista do jogo, por discordar de seu papel como uma espécie de deus no 9º Mundo.

GENTE QUE FALA DEMAIS

Apesar de parecer rasa, a trama é na verdade o fator central do título: há muito mais ênfase nos diálogos e na interação com NPCs do que nos combates ou na coleção de itens. Quem estiver dedicado ao jogo terá de se preparar para ler milhares de linhas de textos, fato que deve afastar aqueles que preferem esmagar botões para destruir os inimigos. Ainda assim, há espaço para customizar algumas particularidades do personagem, como o sexo, classe, habilidades e armas.

Um ponto interessante na questão customização fica por conta de como realizá-las: em vez de uma árvore de habilidades simplificada, o game torna os upgrades um pouco mais sensíveis às decisões de diálogos tomadas ao longo da aventura. É como montar um legado baseado nas interações com outros personagens, de modo que esse legado que defina os poderes que você vai ter e como eles afetarão as armas que você carrega. A intenção é tornar as coisas menos mecânicas e mais naturais possíveis.

O jogo apenas conseguiu sair do papel graças a uma campanha no Kickstarter, que conseguiu arrecadar mais de US$ 4 milhões. O sucesso deve-se sobretudo à intenção dos produtores de reviver um estilo de jogo praticamente abandonado e da promessa de entregar um produto de alto valor.

A péssima notícia é que a inXile Entertainment parece um pouco perdida no processo de criação: inicialmente o título seria lançado em dezembro de 2014, mas inexplicavelmente a data foi alterada para o primeiro trimestre de 2017.

Depois de tantos rumores, o jogo enfim sai do papel

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: inXile Entertainment | **Editora**: Techland | **Lançamento**: 2017

Rafael Barbosa

MENOS PAPO, MAIS SOBREVIVÊNCIA

Testamos a versão alfa da nova produção do estúdio canadense Compulsion: é abertamente inspirado na obra literária *Admirável Mundo Novo* e na estética do game *Bioshock Infinite*, mas os resultados são heterogêneos

Por trás das máscaras, ninguém é o que aparenta ser... Profundo, não?

Ver a apresentação de *We Happy Few* na conferência da Microsoft na E3 2016 me deixou interessado em conhecer mais sobre o universo distópico criado pelonestúdio canadense Compulsion Games. Assim, não perdi tempo em procurar a versão alfa do game, que me inseriu em um prólogo igual ao que foi demonstrado na conferência do Xbox One.

Somos apresentados a Arthur Hastings, uma espécie de "censurador" cujo trabalho é editar jornais e eliminar qualquer informação inapropriada que possa ser veiculada nos meios de comunicação. Arthur é um membro exemplar de uma sociedade autoritária e opressora, que tenta controlar não apenas a vida de seus cidadãos, mas também suas mentes através de uma pílula chamada Joy, que deve ser consumida por toda a população e que promete deixar as pessoas mais felizes.

Mas o protagonista sofre com estranhas lembranças e, para tentar descobrir o que são essas memórias, ele deixa de tomar seu medicamento. Ao fazê-lo, torna-se um pária e passa a ser perseguido pela sociedade que um dia serviu.

Apesar desse início sinistro, o mundo criado pela desenvolvedora canadense é interessante e a forma como o game usa o cotidiano de Arthur para nos mostrar características da sociedade em que vive nos deixa curiosos. Sim, queremos conhecer um pouco mais sobre esse universo inspirado em obras literárias como *Admirável Mundo Novo* e que traz um design artístico caricato, que é parecido com o utilizado em *Bioshock Infinite*.

Mas, para minha surpresa, descobri que após esta introdução o título deixa a sua narrativa de lado para investir em um jogo de sobrevivência. Acordamos em um bunker abandonado e, a partir daí, devemos encontrar um jeito de fugir dessa sociedade opressora. Para isso, devemos explorar esse mundo em busca de recursos, enquanto cumprimos missões que nos deixem mais perto de alcançar nosso objetivo.

MECÂNICAS MUITO AGRADÁVEIS

Apesar de ficar decepcionado com a falta de narrativa do game, as suas mecânicas me agradaram principalmente pela forma como cada ação tem uma consequência. Andar armado te dará vantagem em confrontos, mas também irá atrair olhares suspeitos das pessoas que podem vê-lo como uma ameaça e podem até atacá-lo.

Também precisamos tomar cuidado com o que comemos, pois um alimento estragado pode matar a fome, mas também nos deixar doentes.

É preciso pensar bem em suas ações, afinal se você morrer terá que começar a aventura novamente, o que exigirá uma estratégia diferente. Em cada nova partida a estrutura dos ambientes muda levemente, uma característica corriqueira dos games do gênero roguelike que aqui funcionou bem.

We Happy Few não era o que eu esperava, mas isso não quer dizer que tenha me decepcionado. O game irá contar com mais dois personagens em sua versão final e se ele conseguir unir sua narrativa às mecânicas de forma convincente, teremos um jogo interessante no futuro.

Plataformas: PC, XO | **Estúdio**: Compulsion | **Editora**: Compulsion | **Lançamento**: Final de 2016/Início de 2017

Makson Lima

INDIE DE TERROR 100% BRASILEIRO

O terror psicológico dita as regras em *Room 404*, bom jogo brasileiro que recentemente desembarcou no Steam prometendo qualidade de primeira ao ser desenvolvido inteiramente no poderoso motor gráfico Unreal Engine 4

Em meio a tantos títulos de terror lançados nos últimos anos, o Brasil tem mostrado sua cara com *The Guilty and the Shadow*, *A Lenda do Cabeça de Cuia* e *Pesadelo/Regressão*, que chegaram recentemente aos PCs apresentando novas facetas do horror para uma audição ampla e diversificada. *Room 404* trilha neste mesmíssimo caminho.

A **EGW** conversou com o roteirista e compositor de trilhas da produtora independente 3DTM para conhecer um pouco mais sobre esta produção.

EGW: Há quanto tempo a 3DTM está no mercado de games? Como foi que ela surgiu na indústria nacional?
Teo Oliver: A 3DTM foi formada durante um curso de Unreal Engine que nós [equipe do estúdio] fizemos juntos. O *Room 404* nasceu como trabalho de conclusão desse curso. Dos cinco membros, alguns já tinham experiências com jogos, mas a ideia era fazer de *Room404* nosso primeiro jogo "de verdade".

Muito jogo bom tem surgido no Brasil, mas pouca coisa no gênero terror. Na sua opinião, por que se faz tão pouco terror por aqui?
Creio que se faz pouco jogo de terror no Brasil e até no mundo por que a grande dificuldade desse gênero — e isso eu aprendi fazendo o *Room 404*! — é a imersão psicológica do jogador. É necessário um bom roteiro para proporcionar momentos tensos, medo, mas isso exige recursos, desde um roteirista profissional até atores de qualidade para interpretarem a história. Jogos de terror exigem muito de todas as disciplinas e é muito difícil montar uma equipe que abarque tudo isso — ainda mais com pouquíssimo dinheiro.

ABSTRAÇÃO NO TERROR

O jogo explora um trauma muito forte na vida do protagonista. Como lidar com esse terror psicológico e como foi o processo de traduzir esses abstratismos na forma de se jogar?
Quando fiz o roteiro do jogo, o objetivo era tentar fazer um gameplay não violento, porém dramático, que nos fizesse pensar sobre as relações familiares. Foi a minha primeira experiência em fazer um roteiro para jogos e o interessante é que, de certa forma, você acaba tendo que se colocar no lugar dos personagens, sentir o que eles sentem. E eu entrei muito nessa. Eu nunca tive problemas familiares assim, então fazer esse exercício de viver um situação como a de Alex [personagem principal] ou de seu filho e esposa foi algo que me ensinou bastante.

O que você acha dessa nova onda de horror da atualidade? Você tem jogado o que tem surgido por aí?
Para ser sincero, apesar de se um grande fã do gênero, tenho jogado poucos títulos de terror ultimamente. E isso é engraçado pois, quando você vira desenvolvedor, acaba tendo pouco tempo para jogar [risos]. Mas eu sempre fui fã de games de terror, começando por *Resident Evil*, *Fatal Frame* até *Silent Hill*. Eu cheguei atrasado para a

demo do *Silent Hills P.T.* [mais risos], mas eu o vi na internet e foi uma verdadeira "revelação" de gameplay e suspense. Dos títulos mais recentes, joguei a série de jogos do *Amnesia/Penumbra*, que eu gostei muito. Mas é complicado julgar a "qualidade" de um game, ainda que eu tenha gostado muito mais de jogos indies do que AAA. Os indies parecem fazer "jogos de verdade", conseguem se destacar em todos os aspectos do jogo — como *Braid*, *Limbo*, *Trine* etc.

REALISMO NO TERROR

***Room 404* se destaca por seus ótimos gráficos. Você acredita que um visual mais próximo de nossa realidade é importante para o terror?**

Optamos por uma estética mais realista em *Room* porque queríamos explorar as ferramentas do Unreal Engine 4, que favorece e facilita muito esse lado. Apesar disso, não acho que necessariamente um visual mais realista seja fundamental para um game de terror. O que faz o jogo ser bom é o gameplay e roteiro interessantes, acompanhado de todos as outras disciplinas apoiando a experiência do jogador de forma certeira. No caso de um título de terror, mais importante que o gráfico, na minha opinião, é o som.

"Nossas maiores influências foram *Silent Hill* e a série *Amnesia/Penumbra*. Para nossa profissão é importante jogar, inclusive para aprendizado e pesquisa"

Teo Oliver

A trilha sonora e os efeitos sonoros são de fato importantíssimos na criação do clima correto para o terror. Como foi pra vocês a produção desses elementos tão essenciais?

Quando eu entrei no 3DTM, a minha função principal era fazer o áudio do jogo. Eu sou formado em pós-produção de áudio para cinema e videogame e já vinha trabalhando com áudio e música para cinema e televisão há alguns anos. Para mim, fazer o *Room 404* foi um aprendizado imenso. Apesar de hoje em dia videogame e cinema estarem bem próximos, o jogo nos apresenta desafios que o cinema não tem: a natureza não linear dos eventos. Em *Room 404*, quando começamos, eu fiz uma pesquisa gigantesca do assunto e comecei a fazer testes e desenvolver a estética sonora que eu queria. Acabei decidindo por algo mais minimalista na maior parte do tempo, usando poucos instrumentos e aproveitando os elementos do próprio cenário para compor as músicas. Por outro lado, nos momentos de ruptura da história, fiz sons com mais elementos de orquestra e até eletrônicos, para mostrar esses dois lados. Gosto muito de misturar sound design e música, então é possível ouvir muitos elementos de sound design integrados à música e muito elementos musicais integrados ao sound design.

Quais foram as maiores influências para fazer *Room 404*? Certamente *Silent Hill 4: The Room*, não?

Com certeza as duas maiores influências foram *Silent Hill* — tanto o *P.T.* [que foi cancelado e não chegou a ser lançado] como os outros da franquia — e a série *Amnesia/Penumbra*. Para essa nossa profissão, é muito importante jogar, não apenas como fonte de prazer, mas também de aprendizado e pesquisa.

DESTACANDO-SE NA MULTIDÃO

Levando em consideração esse período tão prolífero para o terror, o que *Room 404* faz de realmente relevante? Quais são os elementos que fazem *Room 404* se destacar na multidão?

Esse pergunta tem duas dimensões: uma mais técnica voltada para o desenvolvimento e outra para o campo do consumidor final. Do lado técnico, acho que o grande diferencial do *Room* é que ele foi feito em menos de um ano, por um equipe muito pequena e sem nenhum centavo de orçamento para nada. Tampouco tivemos apoio de nenhuma empresa ou ajuda de outros profissionais — tirando o feedback e apoio dos nossos professores e amigos, é claro. Do lado do consumidor, acho que se destaca a atenção que tivemos com o roteiro, cenário e som. Esses três elementos são originais e nós quebramos muito a cabeça para fazer o melhor possível. É claro que o *Room 404* tem problemas também, mas acho que numa análise final ele tem um saldo muito positivo e é um bom representante dessa nova "onda" de desenvolvimento do jogos independentes no Brasil.

Cena de *Room 404*

Plataforma: PC | **Estúdio**: 3DTM | **Editora**: Machine Bear | **Lançamento**: Junho/2016

WA

TCH_DOGS® 2
lançamento//15.11.16_
/UBISOFT.BRASIL
YouTube /UBISOFTBRASIL
@UBISOFTBRASIL
PC DVD-ROM
XBOX ONE
PS4
UBISOFT

DOTA 2 VR

Renato Andion

SER ESPECTADOR NUNCA FOI TÃO BOM

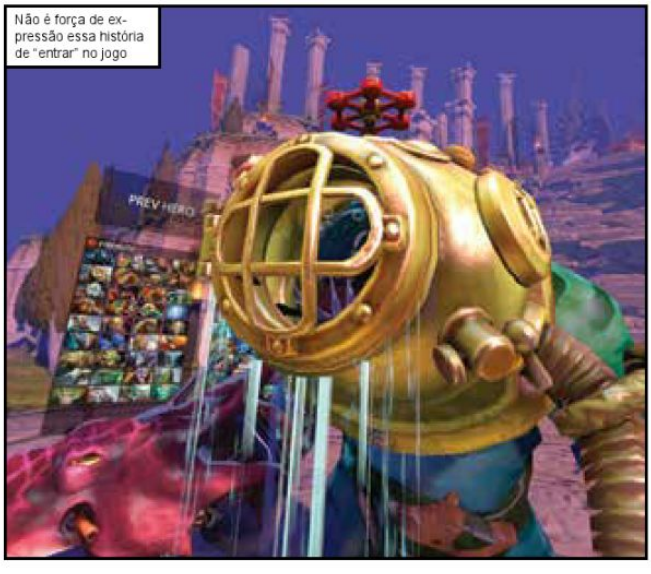
A nova "encarnação" do carismático *Dota 2*, lançado em meados de 2013, traz a realidade virtual para o dia a dia de maneira prática e muito útil: imagine você "entrando" no game para escolher menus e heróis? Agora dá, sim!

Já faz um bom tempo que escutamos as mesmas palavras na indústria de jogos eletrônicos quando o assunto é o futuro dos games: realidade virtual. Muito tem se falado dessa tal VR, mas pouca coisa chegou às mãos dos jogadores até o momento. Todos sabem que existe uma grande dificuldade em adaptar uma nova tecnologia de forma rápida, eficiente, que agrade à comunidade. Tendo tudo isso em vista, podemos afirmar que a mais recente novidade no que se refere à realidade virtual está no jogo *Dota* 2, um dos mais famosos da atualidade. É um passo importante no amadurecimento da tecnologia.

Mas, calma! Antes que os jogadores de MOBA de plantão levantem as tochas, eu já adianto: o jogo em si não pode ser de fato jogado em VR. Sim, eu também torci o nariz quando soube disso, pensei comigo mesmo: "Mais uma dessas novidades que não agradam a ninguém e não somam nada ao jogo". Porém, mal sabia eu que iria morder minha língua. E com força!

COMO ISSO FUNCIONA?

Antes de mais nada, para aproveitar o *Dota 2 VR* é preciso ter um headset compatível com SteamVR e controles rastreáveis — isso inclui óculos de realidade virtual VIVE da Taiwanesa HTC e o Oculus RIFT do Facebook. Também não pode faltar uma placa de vídeo NVidia GeForce GTX 970 para os entusiastas do time verde ou AMD Radeon R9 290 para quem gosta do time vermelho. Ou, é claro, qualquer placa superior a essas. Também é preciso ter uma CPU Intel Core i7-3930K (ou processador equivalente).



Não é força de expressão essa história de "entrar" no jogo

Ao iniciar o *Dota* 2 em modo VR, o jogador é levado imediatamente a um local dentro do jogo no qual se pode acessar um menu de opções. É possível se locomover (de forma limitada, é verdade) dentro desse espaço em 360 graus, o que torna a experiência bem divertida.

A primeira opção do menu se chama Hero Showcase e, ao selecioná-la, o jogador é teleportado para uma outra região onde os personagens do jogo, que já somam mais de 111, podem ser escolhidos para visualização. Pode parecer entediante no primeiro momento, porém poder ver o seu personagem favorito como se ele estivesse de fato bem ali na sua frente é uma experiência ímpar.

Os menus Spectator Lobby e Create A Spectator Lobby são os principais canais utilizados para assistir de fato uma parti-

Menus para personalizar aparência e para se localizar no jogo

da. Ao acessar as opções para seja para um jogo ao vivo ou um gravado, o espectador é levado ao que parece ser um grande cinema com uma grande tela principal, onde a partida propriamente dita acontece.

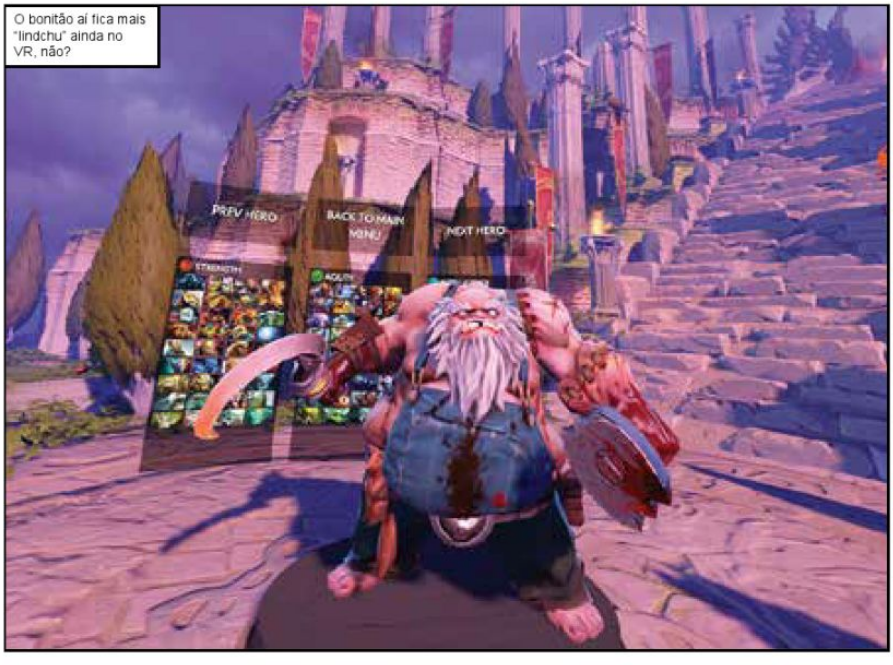
O que chama atenção são todos os detalhes desse "cinema", como por exemplo o fato de que em cada lado da tela principal, todos os heróis de ambos os times que estão duelando aparecem como se fossem grandes estátuas, embora com certo movimento. Logo abaixo deles é possível ver os itens que cada jogador está utilizando naquele moment. Mais legal impossível!

AQUELA TELA MENOR

Existe ainda uma tela um pouco menor abaixo da principal que mostra o mapa nos mesmos moldes dos que são utilizados no jogo. No lado superior esquerdo da tela maior, existe um menu com diversas informações que pode ser acessado a qualquer momento e exibe detalhes mais técnicos da partida, como o nível dos heróis, de experiência por minuto de cada time, quantidade de ouro adquirido etc.

No lado direito, um menu menor dispõe de informações como quantidade de espectadores, tipo de câmera, opção de ligar ou desligar a neblina de guerra e finalmente uma opção de "like" ou "dislike", trazendo a experiência das redes sociais para dentro do game.

A experiência que se pode ter como espectador é impressionante e fica fácil perceber que a Valve, criadora do *Dota 2*, elaborou toda a plataforma com muito capricho e cuidado.



O bonitão aí fica mais "lindchu" ainda no VR, não?

Por fim, ainda existe a possibilidade de o espectador selecionar a tela onde a ação está acontecendo e se "teleportar" para dentro do jogo. O espectador possui alguns controles básicos que possibilitam andar por todo mapa e escolher a distância do campo de observação.

Toda a ação pode agora ser acompanhada por ângulos jamais imaginados e é difícil expressar com palavras o quão divertido é acompanhar um "team fight" como se estivesse ao lado de cada personagem. Chega a arrepiar.

Em um mundo onde os valores das premiações de campeonatos de e-sports já ultrapassam, algumas vezes, os dos esportes tradicionais, e com a industria da transmissão de conteúdos crescendo a largas passadas, não é difícil imaginar as inúmeras possibilidades que a realidade virtual oferece.

TORNEIOS DE E-SPORTS

Acredito que em um futuro não muito distante os jogos e campeonatos de e-sports poderão ser apreciados de maneira muito mais imersiva do que nos dias de hoje. Imagine poder assistir um campeonato de *Fifa* tendo a possibilidade de estar no campo com os jogadores ou assistir *Overwatch* em uma visão especial para acompanhar toda a ação se desenrolar. As possibilidades são infinitas.

Dota 2 VR traz sem sombra de dúvidas um grande passo em direção a um novo conceito no que diz respeito à transmissão e consumo de conteúdo no mundo dos games. Aguarde pra ver.

Plataforma: PC | **Estúdio**: Valve | **Editora**: Valve | **Lançamento**: Julho/2016 (versão VR)

OKHLOS

Makson Lima

A GRÉCIA VISTA PELOS ARGENTINOS

Você nunca viu a Grécia sob essa perspectiva! Sério, nós garantimos: a população está indignada, revoltada e nem os deuses do Monte Olimpo podem parar essa multidão enlouquecida. E tudo isso nasceu na Argentina...

Ficamos mal acostumados com a representação da Grécia nos videogames. Sempre algo muito sério e violento, com tramas complicadas, intrigas e confabulações, além de tripas para todos os lados. Mas esqueça isso tudo. O projeto independente argentino *Okhlos* traz uma nova ótica do berço da civilização moderna, citando Aristóteles de forma tão original quanto irreverente. E tudo isso com foco na anarquia e rebeldia, como bem apontam os dois membros da desenvolvedora Coffee Powered Machine, de Buenos Aires, nessa entrevista exclusiva para a **EGW**.

EGW: Como anda a cena de indie da indústria de games na Argentina?
Sebastián Gioseffi: Somos um time de apenas duas pessoas, em Buenos Aires. Roque Rey é o artista e eu sou o programador. O estúdio nasceu em 2011, quando Roque e um antigo parceiro largaram seus empregos para começar a trabalhar com mobile. Após terem lançado seu primeiro jogo [*Gravity Fleet*] na Appstore, eu entrei no estúdio pra me dedicar na pequenos jogos para mobile, só para pagar as contas [risos]. Nesse meio tempo, começamos a trabalhar em nosso primeiro grande jogo: *Okhlos*. A cena indie na Argentina é muito pequena, mas é composta por grupos legais e próximos, que compartilham conhecimento, contatos e, eventualmente, cervejas — ou café [mais risos].

"Nunca trabalhei com pixel art em cenários. Mas é mais barato desenhar polígonos por personagem do que renderizar 200/300 em cada um deles"
Roque Rey

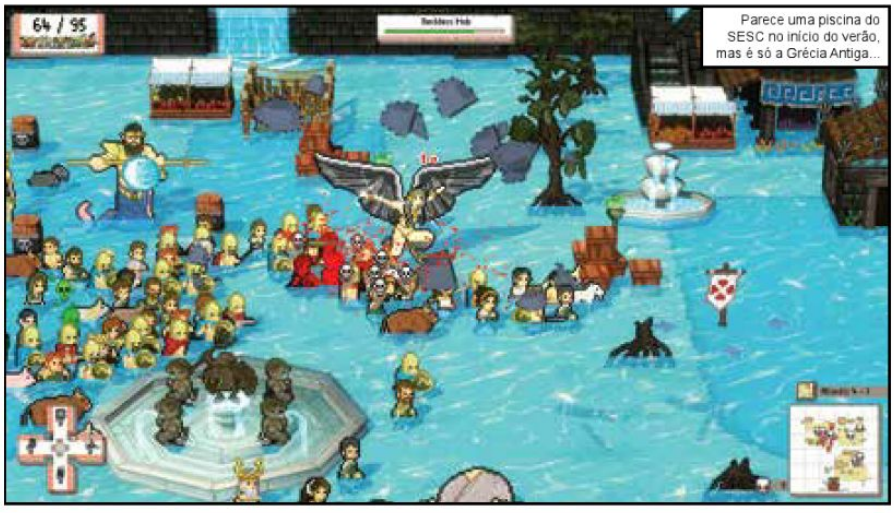
Não são muitos os jogos que citam Aristóteles. Como surgiu essa ideia tão, digamos, maluca?
Gioseffi: Quando começamos a idealizar nosso novo jogo, bolamos algumas regras para afunilar o escopo de jogos possíveis. Uma dessas regras era que o projeto tinha que ter muitos personagens, pois Roque queria ter a chance de desenhar muitos personagens diferentes. O próximo passo foi encontrar um cenário, algum lugar em algum tempo história para nossa multidão existir. Depois de alguns debates, optamos pela Grécia Antiga. A Mitologia Grega é muito rica e vasta e poderíamos contar com inúmeros personagen. Quando começamos a juntar todas as peças, todas essas coisas malucas começaram a surgir

enquanto brincávamos com as ideias: Aristóteles liderando um grupo de cidadãos furiosos, Pandora quebrando caixas por todo lugar, Ciclopes pisando em historiadores e matemáticos...

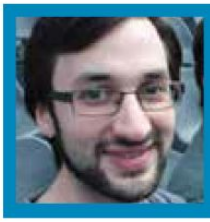
Os sprites em *Okhlos* são espetaculares. Por que vocês preferiram sprites e não polígonos, por exemplo?
Roque Rey: O conceito do jogo nasceu junto com a direção de arte. Desde o início, eu queria misturar 2D com 3D e ver onde conseguiríamos chegar. Nunca trabalhei com pixel art na produção de cenários, então eu queria mesmo fazer algo com pixels. Todas as animações dos sprites no jogo têm baixa contagem de quadros por segundos, isso permitiu que eu adicionasse muitos personagens de forma relativamente rápida. Por fim, é bem mais barato desenhar polígonos por personagem do que renderizar 200/300 polígonos por cada um deles.

Não temos visto muitos jogos como *Okhlos* recentemente, porém, especialmente para jogos indies, a tecnologia de geração procedural [para criação de fases aleatórias que não se repetem, por exemplo] parece algo quase obrigatório. Por que essa abordagem e como isso intensifica a experiência?
Gioseffi: Durante o desenvolvimento, experimentamos muitos estilos. *Okhlos* era, inicialmente, um jogo de mundo aberto e exploração, um side-scroller com algo de stealth. Levou um bom tempo para optarmos pela geração procedural. No começo, pensávamos que roteiros roguelike nos poupariam tempo, porque não teríamos que desenvolver cada fase individualmente, mas estávamos redondamente enganados. Criar um sistema roguelike, onde todas as fases são interessantes da mesma forma que aquelas criadas manualmente é muito mais complicado. Levamos quase dois anos para ficarmos satisfeitos.

Vocês foram fieis à Mitologia Grega histórica real no game?
Gioseffi: Tentamos misturar a História Grega e os mitos gregos com algumas coisas inventadas e bem ridículas [risos]. É perigoso imaginar *Okhlos* como um "livro de História". Em termos de material de leitura, uma de nossas melhores fontes foi *The Greek Myths*, de Robert Graves. Também lemos e relemos alguns clássicos, como *Ilíada* e *A Odisseia*, além dos diálogos de Platão, que são uma grande fonte de inspiração.



Parece uma piscina do SESC no início do verão, mas é só a Grécia Antiga...



"Misturamos História Grega e mitos gregos com algumas coisas inventadas e bem ridículas [risos]. É perigoso imaginar *Okhlos* como um 'livro de História'"
Sebastián Gioseffi

Vocês ainda conseguem arrumar tempo para jogar outros games?
Gioseffi: Ultimamente, temos estados muito ocupados com os últimos estágios de desenvolvimento do jogo, então nosso tempo livre tem sido mínimo: tenho uma pilha enorme de jogos me esperando [risos]. Durante os primeiros estágios de desenvolvimento, passamos muito tempo lendo, joga e pesquisando para *Okhlos*. Gostamos muito de roguelikes tipo *Spelunky*, *The Binding of Isaac*, *Rogue Legacy*, *FTL* e *Risk of Rain*.

COMPORTAMENTO DE GRUPO

Foi muito difícil criar o comportamento de grupo existente em *Okhlos*? Essa foi a parte mais difícil de fazer o jogo?
Gioseffi: Implementar o comportamento de grupo foi fácil, o difícil foi fazer isso parecer correto. Gastamos horas e horas mexendo em parâmetros, ajustando e adicionando códigos. Há algo de caótico nisso agora, o que é perfeito para o que queríamos em *Okhlos*. A parte mais difícil do desenvolvimento foi encontrar as mecânicas principais. Como começamos com uma ideia e não com uma mecânica de jogo: um grupo de gregos enraivecidos, gastamos muito tempo explorando tipos diferentes de gameplay. Foi aí que o stealth, o multiplayer e o side-scroller passaram a existir. Apesar de termos feito pequenos protótipos de cada estilo de gameplay, nós nos dedicamos muito para cada iteração das mecânicas do jogo, adicionando algumas coisas e descartando outras. Caso tivéssemos começado com uma fórmula já existente — como num jogo de plataforma, no qual você pula, cai nos inimigos e aí tem uma nova ação — teria sido muito, muito mais fácil.

Como tem sido seu relacionamento com a Devolver, que se tornou um dos grandes distribuidores dos indies espalhados pelo planeta?
Gioseffi: É um grupo muito legal de pessoas, são muito prestativos e fáceis de lidar, incentivam muito os novos desenvolvedores. Curiosamente, nós entramos em contato com a Devolver pela primeira vez em São Paulo, em uma das edições do BIG Festival. Estávamos lá porque *Okhlos* havia sido indicado com o prêmio de melhor gameplay e Andrew [Parsons], da Devolver, estava lá também. Ele gostou do jogo, enviou para o resto da turma e eles gostaram também. O resto é história.

Tem muito sangue novo tentando entrar na indústria de games. Qual sua dica para eles?
Gioseffi: Primeiramente, eu diria para começar fazendo algo pequeno, mas comece! Não apenas aprendemos muito com nossos primeiros jogos, mas ter um título publicado, mesmo que seja um fracasso, abre muitas portas.

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

Lucas Moura

A ESPERA DE 9 ANOS ENFIM ACABOU

Em nove anos, a indústria mudou, o mercado mobile cresceu, o boom dos MMOs passou, o Oriente se voltou para o mercado mobile o modelo free-to-play se estabeleceu. Tudo isso passou despercebido para esta equipe do game

Tudo começou com uma singela imagem em uma revista japonesa: uma corrente presa a um buraco. Explodiram especulações de que Fumito Ueda, desenvolvedor de *Ico* e *Shadow of The Colossus*, trabalhava em dois projetos. Nove anos depois, um desses projetos, *The Last Guardian*, enfim vê a luz do dia.

Começar a falar de *The Last Guardian* é como olhar para o passado da Sony como empresa e como um dos desenvolvedores mais "visionários" da indústria tomou o tempo necessário para supostamente criar uma obra perfeita. Tal obra "perfeita", mesmo depois de nove anos, ainda nos deixa com um mínimo de informações sobre o que podemos esperar dele.

Seu desenvolvimento foi uma montanha russa de emoções, atrasos, adiamentos e mistérios por trás disso tudo. Após a primeira imagem, publicada em 2007, o jogo só foi oficialmente revelado em 2009 com um curto trailer onde mostrava o protagonista e Trico, um enigmático animal que se assemelha em uma mistura de ave com cachorro e que demonstrava grande afeição pelo protagonista.

Após isso, nada mais foi dito. Imagens eram lançadas esporadicamente, perguntas sobre o atual estado de desenvolvimento do jogo eram ignoradas pela equipe da Sony. De pouco a pouco, o jogo começava a se tornar apenas um sonho distante que nunca se concretizaria. Em certo ponto dentro da comunidade, *The Last Guardian* virou uma piada tão grande quanto *Final Fantasy Versus XIII* (agora renomeado como *Final Fantasy XV*). Cada Tokyo Game Show, cada E3, cada Gamescom, cada Paris Game Show traz uma chama de esperança se acendia sobre um novo anúncio, apenas para a confirmação que o jogo não estaria presente em nenhuma das feiras.

MAS, AFINAL, ACABOU MESMO?

Teria sido o jogo cancelado em definitivo? O que aconteceu com o desenvolvimento dele? Fumito Ueda é conhecido por ser uma figura relativamente peculiar no mundo dos games. Reservado, poucas entrevistas foram dadas sobre *The Last Guardian*. Pouco se falava, tudo estava debaixo dos panos.

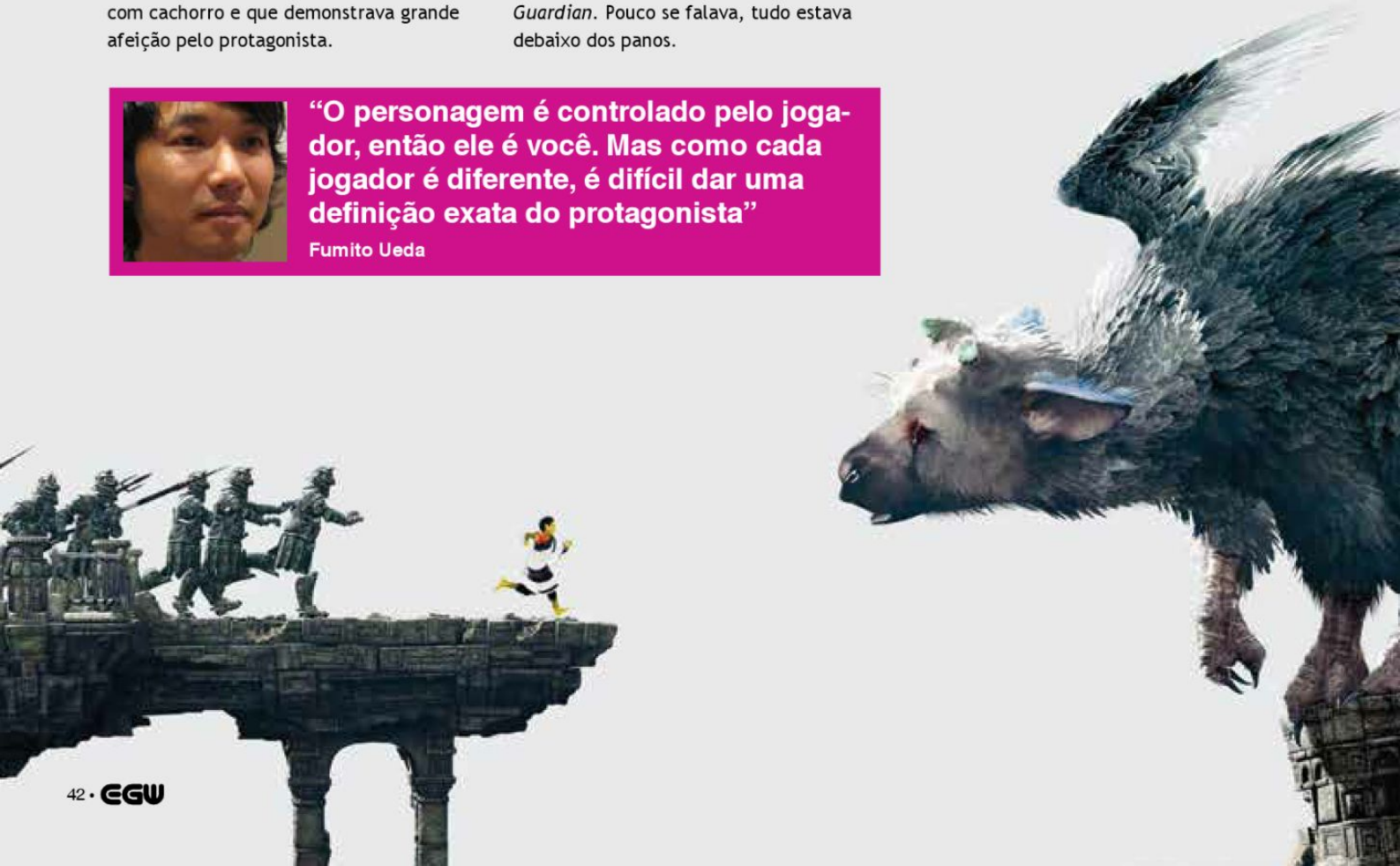
Dois anos após seu anúncio, em 2011, uma série de rumores apontavam para o fato que Ueda, assim como o produtor Yoshifusa Hayamahavia, haviam se desligado da Sony.

Hayamavia trilhou seu caminho para a Bossa Studios, enquanto Ueda se manteve ainda ligado à Sony para finalizar o tão aclamado jogo. Na época, seu lançamento estava previsto para o final de 2012, próximo do ciclo do fim de vida do PlayStation 3 — e também do tênue ciclo de paciência dos fãs.

Nos anos que se seguiram, o desenvolvimento do game parecia inexistente, enquanto a demanda dos fãs por mais informações continuava a aumentar.
Em 2012, nos bastidores, a Sony decidiu transferir o projeto do PlayStation 3 para o PlayStation 4 — que seria lançado em novembro de 2013 — e trouxe estúdios como a Sony Santa Monica para ajudar no processo, mas não revelou nada ao pú-

"O personagem é controlado pelo jogador, então ele é você. Mas como cada jogador é diferente, é difícil dar uma definição exata do protagonista"

Fumito Ueda



blico. A única resposta era: "O jogo ainda está em desenvolvimento".

É compreensível a frustração de um fã ao ver o projeto de seus "sonhos" ser adiado continuamente, mas o desenvolvimento de jogos nunca segue uma linha precisa e muitas pessoas tendem a esquecer disto. Isso é um fato.

Um criador nem sempre está disposto a reduzir o escopo de sua criação para atender às demandas de seus ávidos fãs. Afinal de contas, ele é o criador e cabe a ele decidir o que é melhor ou não para o seu jogo.

O retorno "triunfante", digamos assim, só aconteceu na E3 2015, com um novo trailer divulgado com cenas que não necessariamente eram novas, mas sim versões melhoradas da edição de PlayStation 3.

A comunidade recebeu essas "novidades" com um misto de euforia e ceticismo. Afinal, quando não é oferecida a possibilidade de se jogar o game em si, gráficos são os que falam em primeiro lugar. E um projeto que veio do PlayStation 3 traria melhorias tão impressionantes quanto muitos esperavam.

RENASCIMENTO EM 2015

Após seu (re)anúncio em 2015, Shuhei Yoshida, atual presidente da Sony Computer Entertainment entrou em detalhes das dificuldades de desenvolvimento do game. O que ocorre nos bastidores de desenvolvimento raramente vem à tona e *The Last Guardian* é um desses exemplos. Yoshida apontou que o trailer mostrado na E3 de 2009 era de fato do jogo, mas não exatamente uma representação real do seu gameplay

"Tivemos que acelerar o vídeo para parecer que rodávamos a 30 quadros por segundo. Mas a equipe [de desenvolvimento] teve dificuldades em atingir o desempenho que precisava, algumas das funcionalidades teriam de ser descartadas. Com o PlayStation 4 no horizonte, nos pareceu que não poderíamos continuar neste ritmo de desenvolvimento. Sabíamos que teríamos de diminuir o escopo caso optássemos pelo PlayStation 3. Para realizar toda a visão que tínhamos para o jogo, decidimos ir direto para o PlayStation 4", comentou Yoshida

Mas nem tudo eram flores para *The Last Guardian*, afinal, um projeto com tamanho investimento poderia muito bem ter sido abandonado, como foram tantos outros.

O próprio Yoshida afirmou lá atrás pra IGN que se não fosse pela demanda dos fãs o projeto poderia ter sido muito bem cancelado.

As artworks relacionadas ao jogo são belas e cativantes

O HOMEM POR TRÁS DE LAST GUARDIAN

Fumito Ueda

Nascido em 1970 em Tatsuno, na província de Hyogo, Japão, Fumito Ueda se formou na Universidade de Osaka em 1993 e tentou uma carreira como artista até 1995. Em 1997, juntou-se à Sony Computer Entertainment como desenvolvedor.

Apesar de tamanha influência sobre a indústria, Fumito Ueda ainda é uma figura que preza muito por sua privacidade, especialmente quando comparado a outros designers, como Hideo Kojima, e principalmente os desenvolvedores ocidentais. Uma das suas mais completas entrevistas está no livro *Game no Ryuugi*, onde conta suas influências com o computador Amiga e como foi autodidata ao ponto de ser contratado pela agora extinta Warp para trabalhar no desenvolvimento de CGs (computer graphics).

Apesar de não entrar em detalhes sobre a empresa, ele a aponta como um dos trabalhos mais árduos que fez na época, a ponto de ter de desenvolver três cenas por dia. Ueda também trabalhou em uma cena da edição de diretor de *D* e na renderização da movimentação dos personagens em *Enemy Zero*.

Seu primeiro projeto, e que traria sua fama, *Ico*, teve sua produção iniciada em 1998 para o primeiro PlayStation. Apesar de que parte do desenvolvimento já havia sido feita no console da Sony, Ueda não estava contente com os resultados e em conjunto com a equipe decidiu realizar a transição para o PlayStation 2, que permitiu novos efeitos de iluminação e alterar alguns elementos significativos, como os problemas gráficos e a inclusão de físicas à capa de *Ico*. Na época, a Team Ico consistia apenas de 20 membros, com Kenji Kaido na produção e Ueda como diretor, designer e diretor de arte.

Ueda descreve o design de seus jogos como "design bysubstraction" – ou "design por subtração", em tradução livre. Para ele, a remoção de elementos irreais ou supérfluos para reforçar os elementos existentes geram um reforço emocional maior. Mas, para isso, esses elementos têm de ser apontados para um único objetivo: mais imersão por parte do jogador.

O que pode parecer algo claro para muitos em 2016 era revolucionário em 2001. Tanto *Ico* como *Shadow of the Colossus* possuem mundos distintos, com linguagens próprias, locais com alta densidade realística — como o castelo interconectado de *Ico* – e ações que fazem com que o jogador se sinta ligado com as do protagonista.

A influência de *Ico* e *Shadow of the Colossus* ainda é sentida, por mais que sutilmente, ao longo de vários lançamentos nos anos subsequentes. Seja pela maneira que *Dark Souls* apresenta a sua história, pela ligação entre protagonistas de *Uncharted* ou pela forma que *Fallout 3* reforça o seu universo pós-apocalíptico por meio do ambiente e micro-histórias criadas mostradas no ambiente. Agora com a era digital e cada vez um maior número de pessoas criando jogos, será muito interessante ver como será a reação, e o que podemos aprender com *The Last Guardian*.

Ico

RELACIONAMENTOS INTERNOS

Em entrevista ao The Guardian durante a E3 2016, Ueda contou um pouco das influências por trás de *The Last Guardian*. Após terminá-lo, Ueda refletiu que o intuito da empresa era de comunicar o relacionamento entre Wander e a garota, mas a resposta dos jogadores era que o relacionamento humano/animal entre o protagonista e seu bicho era mais impor-

Veja a cuidadosa escolha de cores no visual do jogo, nas imagens desta página

tante. "Se esse é o caso, existem muitas mecânicas que podemos expandir dentro deste escopo. É disso que veio *The Last Guardian*", comentou Ueda.

Mesmo com a mudança para uma nova plataforma a visão original de *The Last Guardian* não foi alterada. Ele continua a ser um jogo de ação e aventura sobre a história de um garoto sequestrado sobre estranhas circunstâncias e pelo destino

encontra a criatura Trico. Até mesmo a estética em si sofreu apenas pequenas alterações. O mistério sobre como o jogo funciona em si ainda continua no ar e Ueda não planeja mudar isso.

Em entrevista à IGN, Ueda comentou que o jogador terá de cuidar de Trico de algumas maneiras, como alimentá-lo, cuidar de seus ferimentos, mas o ato de demonstrar afeição ou não vai partir dos jogadores. "Nós não planejamos explicar isso para o jogador, queremos que entendam por si mesmos ao observar as expressões de Trico", finalizou Ueda.

Para Ueda, personagens secundários estão lá para ajudar a desenvolver o protagonista. "O personagem principal é controlado pelo jogador, então ele é você. Mas como cada jogador é diferente, é difícil dar uma definição exata do protagonista, é ele [o jogador] quem deve estabelecer isso. É assim que fazemos nossos jogos", comentou ao The Guardian.

Yoshida, por outro lado, reforçou mais uma vez na E3 2016 que *The Last Guardian* não irá desapontar os fãs e irá atingir as expectativas deles. Mas, que expectativas são essas exatamente?

De um jogo o qual sabemos tão pouco já que a desenvolvedora não quer "revelar detalhes ou spoilers sobre a história" como comentado em inúmeras entrevistas a variados portais, falar que ele vai alcançar as expectativas dos fãs é como dizer que algo pode ser bom para alguém. Mas, a indústria vive disso, de hype, de pré-vendas, de promessas que muitas vezes não são cumpridas.

SOMBRA DE UM COLOSSO

O currículo de Ueda demonstra que ele é capaz de desenvolver jogos ótimos, tanto *Ico* como *Shadow of The Colossus* foram marcos tecnológicos para um console que estava na retaguarda quando o assunto era desempenho. Ao mesmo tempo, isso

"Com o PS4 no horizonte, vimos que não poderíamos continuar naquele ritmo. Sabíamos que teríamos de diminuir o escopo caso optássemos pelo PS3"

Shuhei Yoshida

só pode ser confirmado após o lançamento de ambos.

Talvez a melhor estratégia da Sony até então foi deixar quase tudo como um mistério, mas isso não impede de deixar os fãs com a pulga atrás da orelha.

"O que será exatamente *The Last Guardian* a não ser um conto de afeto entre um garoto e um animal?", pergunta-se. E, honestamente, não ficaríamos decepcionados se fosse "somente" isso.

Lembrou da carinha de sue dog? Pois é...

HYPE ÀS VEZES ATRAPALHA

O hype tem seus benefícios, mas muito malefícios. Casos recentes apontam isso, como o tão falado *No Man's Sky*, outro projeto promovido pela Sony, mas um produto que se apresentou abaixo da expectativa da imensa maioria dos fãs. O mesmo pode ser dito para *The Division*, que causou furor no lançamento e agora teve suas expansões adiadas após inúmeros problemas com o desempenho do jogo, glitches, hacks e balanceamento entre equipamentos.

The Last Guardian, por outro lado, sempre manteve seu escopo em um nível quase intimista, fechado a todos a não ser pela equipe de desenvolvimento. Trailers na E3 2015, E3 2016 e todos os outros dão relances do que pode ser o jogo e a expectativa só cresce.

Porém, é praticamente impossível acreditar que um jogo que passou por quase nove anos de desenvolvimento extremamente conturbado, inúmeros atrasos, mudanças de hardware e tantas outras coisas que nem temos noção alcance todas as expectativas.

AS MUDANÇAS DO MERCADO

Políticas, fatores externos ou até posições da sociedade em relação a diversos assuntos influenciam o desenvolvimento de um game, seja ele tratado como "arte" ou não. O silêncio, este sim, incomoda, e não se aplica apenas a *The Last Guardian*. Quantos projetos podem ter sido cancelados sem nem termos conhecimento deles?

Em nove anos, a indústria mudou radicalmente, o mercado mobile cresceu, o boom dos MMOs passou, o Oriente se voltou para o mercado mobile ao invés de consoles e portáteis, e o modelo free-to-play se estabeleceu como um dos mais rentáveis da indústria. Tudo isso passou despercebido ao desenvolvimento de *The Last Guardian*, para o bem ou para o mal.

Lidar com algo que não se conhece muito bem é um dos motes do game

Ao vermos seus trailers, tentar decompô-los em emoções, resolver enigmas ou apenas apreciar o que é mostrado neles, vemos um jogo atemporal. Pode ser a nossa própria expectativa que cria esta ideia, mas ter a sensação que não vamos passar por longos tutoriais, colecionáveis ou sermos notificados de que temos de completar algo que o jogo considera "importante" é um alívio no mercado que compete para ver quem consegue prender o jogador o mais tempo possível a seu projeto, tanto emocionalmente como financeiramente.

Torcemos para que *The Last Guardian* seja tão maravilhoso quanto *Shadow of the Colossus* e *Ico*. Torcemos para que consiga nos transportar para um mundo que conhecemos tão pouco, mas nos sentimos tão ligados a ele — esse, talvez um dos maiores traços de Fumito Ueda, a capacidade de contar belas histórias sem a necessidade de cinemáticas exageradas, apelo emocional ou forçar elementos ou recursos narrativos goela abaixo do jogador para que ele entenda do que se trata.

Da nossa parte, não esperamos uma revolução, tampouco algo que vá chacoalhar a indústria como nunca antes visto. Estamos cansados de promessas, de megalomanias, de milhões de objetivos, centenas de horas de jogo (caso faça todas as side-quests) e conteúdo que está lá só para preencher um vazio que é a história principal. Basta algo que nos una, basta algo que nos faça sentir emoção sem ter de sermos interrompidos. Se *The Last Guardian* cumprir este objetivo, estaremos mais do que satisfeitos.

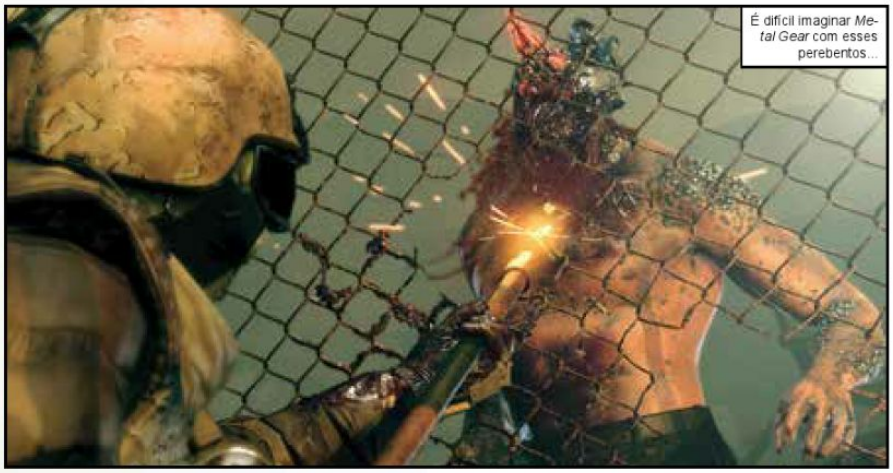
Plataformas: PS4 | **Estúdio**: SIE Japan | **Editora**: Sony | **Lançamento**: Dezembro/2016

METAL GEAR SURVIVE

Fernando Souza Filho

AH, FOI POR ISSO QUE KOJIMA SAIU...

A Konami promete uma continuação bem diferente da série, partindo do ponto no qual *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* parou. Mas pelo que foi mostrado até agora, o novo projeto parece tudo, menos um jogo da série



É difícil imaginar *Metal Gear* com esses perebentos...

Tivemos um trabalhão pra construir a base em *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*. Depois, cumprimos um monte de missões loucas no Afeganistão; ouvimos muito Billy Idol, Asia, Joy Division e The Cure nos tapes do protagonista e nos rádios dos acampamentos inimigos; e ainda acompanhamos o crescimento do dog queridão de todos, o DD. E tudo isso pra quê? Pra Mother Base afundar em um imenso "wormhole" (os chamados "buracos de minhoca") surgido do nada, bem ao estilo do filme *Dune* (1984), de David Lynch. Pior: os soldados sobreviventes, abandonados por Snake, acordam em um deserto pra lutar contra uns monstrengos que parecem zumbis alienígenas.

Quando Hideo Kojima saiu de vez da série, deixou como legado o espetacular *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, não apenas o melhor título da franquia, mas um dos melhores de todos os tempos do mundo dos games de ação. *Metal Gear Survive* tenta pegar o fio da meada deixado por Kojima e colocar em um game cooperativo para quatro jogadores online. Mas, a primeira impressão é ruim: não parece *Metal Gear*, não tem nada a ver com *Metal Gear*. Kojima jamais aceitaria uma mudança de rumos desse calibre.

A Konami apresenta *Metal Gear Survive* como um game novo que mistura stealth e co-op, mas que tem um estilo "um pouco diferente" da série *Metal Gear* tradicional. Por "um pouco diferente" entenda-se uma linha do tempo alternativa causada por buracos inexplicáveis que se formam no céu, os tais "wormholes". Os jogadores (lembre-se que é co-op!) se encontram em cenários distorcidos no deserto, com várias e enormes construções inacabadas, ameaças biológicas inexplicáveis e o que restou de um contingente militar, que agora atormenta o ambiente.

SNAKE FEZ ISSO MESMO?!?

Onde antes ficava a Mother Base, agora temos esse deserto cheio de monstrengos que parecem zumbis alienígenas. Para combatê-los, você terá novas armas e tecnologias futurísticas que em nada lembram o capricho detalhista de Kojima em reproduzir armas reais dos anos 1980 em *The Phantom Pain*.

Você consegue imaginar o Snake usando armas futurísticas para combater zumbis alienígenas no deserto? A gente pode até pagar a língua mais tarde, mas *Survive* é tão alienígena (ops...) à série *Metal Gear* que daqui a alguns anos ela será apenas um "asterisco" quando as pessoas fizerem a timeline da franquia, apenas uma espécie de spin-off com cara de *Resident Evil* que nem deveria ter saído da prancheta.

Esperamos estar bem errados quanto a essa previsão (e seremos os primeiros a admitir!), pois amamos games e, cá entre nós, *The Phantom Pain* é espetacular demais pra merecer essa "continuação".

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio**: Konami | **Editora**: Konami | **Lançamento**: 2017

Luiz Silva

MUDA O MOTOR QUE MOVE O JOGO

A mudança do motor gráfico da série da EA promete ser a novidade mais significativa na eterna guerra contra o rival *PES*. Sistema de transferências, dribles, gameplay, modelagens mais realistas e comemorações: mudou muita coisa

Já tem algumas temporadas que *Fifa* tem se saído melhor que seu rival *PES*, mas um fato não pode ser negado é que o game da Konami tem demonstrado mais inovações que o simulador de futebol da EA. Na edição anterior, a Konami despertou interesse maior graças ao motor Fox Engine, enquanto que *Fifa* parecia cair na mesmice da versão antecessora. Cientes disso, os produtores de *Fifa 17* trabalharam arduamente para trazer novidades e manter a hegemonia do futebol virtual por mais algumas temporadas.

Assim que você iniciar o game poderá ver algumas novidades surpreendentes. Os destaques mais evidentes são o novo sistema de transferências, dribles, gameplay revisado, modelagens mais realistas e comemorações. Tudo isso foi possível graças ao uso do motor Frostbite, o mesmo utilizado para a produção de *Battlefield*, *Star Wars Battlefront* e *Need For Speed*. Esta é a primeira vez que a EA utiliza o engine em sua série de futebol. A intenção é dar ao jogador o controle total de cada momento dentro de campo, ou seja, você pode definir ações individuais de jogadores no decorrer da partida, seja em relação ao posicionamento durante a partida ou o tipo de comemoração após fazer um gol.

"Essa temporada é revolucionária para o *EA Sports Fifa*", disse David Rutter, produtor executivo do jogo. "Em junho, revelamos um novo engine no jogo, profundas mudanças nas mecânicas e no gameplay, e a introdução de um modo história imersivo em *Fifa 17*: A Jornada [Journey]. A resposta dos fãs foi incrível e agora anunciamos que essa será a maior temporada até hoje no Fifa Ultimate Team, adicionando inovação ao modo mais popular do jogo — mal podemos esperar para que as pessoas joguem."

O Ultimate Team, aliás, traz duas novas formas de jogar: Desafios de Montagem de Elenco e o Fut Champions. O primeiro dá aos gamers a oportunidade de testar as habilidades de gerenciamento no console e no Fut 17 companion app, e ganhar recompensas in-game completando requisitos do elenco com jogadores do clube. Uma vez que os requisitos forem cumpridos, os fãs podem trocar os elencos em cada desafio para resgatar recompensas.

De acordo com a EA, o Fut Champions servirá como uma nova forma de os jogadores competirem em torneios mata-mata diários, disputando recompensas in-game e obtendo a chance de jogar na Weekend League. Uma vez que estiverem nela, os jogadores vão competir para vencer e subir no ranking. Cada desempenho na Weekend League ajuda a ganhar as melhores recompensas in-game no Fut.

"Essa temporada é revolucionária para o *Fifa*, é a mais revolucionária até hoje no Fifa Ultimate Team, adicionando inovação ao modo mais popular do jogo"

David Rutter

DE OLHO NOS RANKINGS

Alcançar os melhores lugares no ranking pode resultar em uma oportunidade de competir no EA Sports Fifa 17 Ultimate Team Championship Series, que nada mais é que parte de uma nova plataforma competitiva do *Fifa 17* que dará aos fãs a chance de disputar um torneio com uma premiação de US$ 1 milhão.

"A popularidade do Ultimate Team, combinada com a globalização da mais popular franquia de esporte do mundo, faz do *Fifa 17* um título muito empolgante para uma temporada competitiva como essa que estamos anunciando hoje", disse Peter Moore, chefe do departamento ed competições externas da Electronic Arts. "Desde a classificação pelo Fut Champions até competir no Ultimate Team Championship Series e na Fifa Interactive World Cup, queremos que todos os jogadores experimentem a emoção da competição — e teremos uma grande temporada pela frente."

A EA ainda promete suporte para o jogo durante meses a fio após o lançamento. De acordo com a publisher, teremos atualizações frequentes que proverão novos uniformes e itens, além de outros mimos. Não está totalmente descartada a adição de novas ligas e times através de patches, apesar de extremamente improvável. A EA deixou nas entrelinhas que *Fifa 17* é

"A popularidade do Ultimate Team, combinada com a globalização da mais popular franquia de esporte do mundo, faz do *Fifa 17* um título empolgante"

Peter Moore

o seu maior jogo de futebol até o momento e que ele irá evoluir para atender as necessidades dos jogadores.

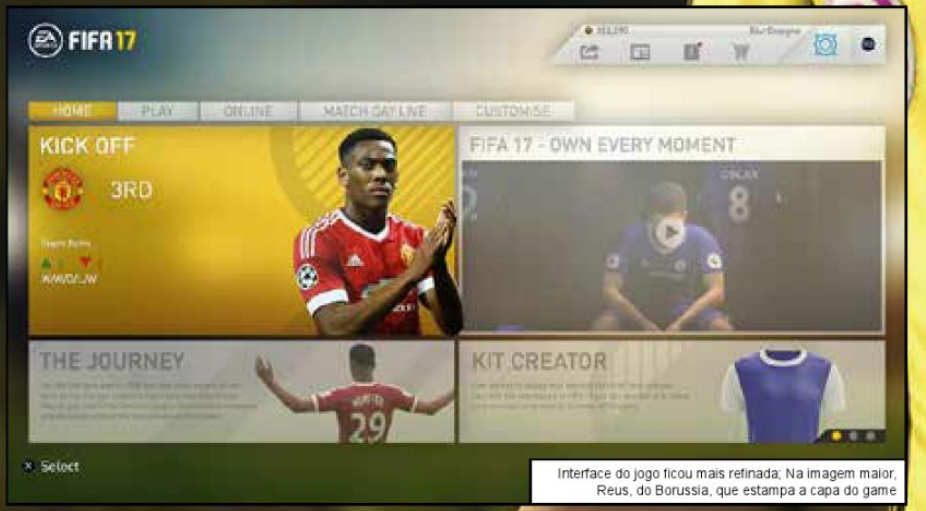
"Sabemos que os fãs de Ultimate Team querem novas maneiras de jogar, mais itens, mais conteúdo e eventos empolgantes que entreguem grandes recompensas in-game", disse Nick Wlodyka, produtor sênior do Fifa Ultimate Team. "Estamos empolgados para mostrar aos fãs alguns dos novos conteúdos, uniformes e eventos planejados que farão dessa temporada a maior até hoje."

O Modo Carreira é a grande atração de *Fifa 17*, pois ele tem um Sistema Financeiro renovado cuja finalidade é refletir a estrutura dos times ao redor do mundo, incluindo o "Valor do Clube" e um demonstrativo detalhado com suas receitas e despesas. Os riscos de quebra de um determinado clube são maiores no Modo Carreira, porque agora é esperado que os fãs encontrem os objetivos do seu time no Gerenciamento Total do Clube, um sistema baseado na personalidade do time que define os objetivos para a temporada em cinco categorias: Sucesso Nacional, Sucesso Continental, Exposição da Marca, Financeiro e Desenvolvimento da Base.

As metas prometem ser bastante variadas e manter os jogadores ocupados por muitos meses. Entre os desafios estarão coisas simples como promover determinado número de jogadores da base para o time profissional, mas há desafios mais difíceis como alçar sua equipe à Primeira Divisão, divulgar seu time no mercado asiático, manter suas finanças no azul ou contratar uma grande estrela internacional. Conforme vai atingindo os objetivos, sua classificação de popularidade no ranking online vai subindo até figurar entre os melhores jogadores online de *Fifa*.

A GRANA DO CARTOLA

O sistema financeiro é um dos indicadores mais importantes no Modo Carreira, pois ele deve ser mantido no azul durante ao longo da temporada. O sistema financeiro foi desenvolvido para simular com realismo o que acontece com um clube real, apresentando as diferentes fontes de receita e despesa. Assim, você pode ver no menu Finanças uma lista detalhada da sua receita de transferências, empréstimos, renda de partidas, mídia e merchandising, além dos gastos em salários de jogador, instalações da base, manutenção do estádio e viagens.



Interface do jogo ficou mais refinada; Na imagem maior, Reus, do Borussia, que estampa a capa do game

Conhece o Hunter, garoto do Manchester? Pois ele é você...

Hazard, cracaço do Chelsea

E não pense que tudo isso é aleatório: para ter boa renda de público é necessário fazer uma boa campanha, por exemplo. Se seu time começar a capengar nas tabelas, pode ter certeza que suas rendas com bilheterias irão cair, além de tornar negociações com bons jogadores mais difíceis.

Outra novidade positiva são as novas ferramentas do Pro Clubs, que permite desenvolver os jogadores de maneira individual para melhorar o trabalho em equipe. Esse sistema é baseado nos comentários dos fãs enviados à EA e funciona de maneira mais intuitiva. Ao final das partidas você ganha uma nota de 0 a 10. Dependendo da posição em que você jogar, certos aspectos do seu jogador subirão de nível em velocidades diferentes. Por exemplo: um atacante desenvolve as finalizações mais rapidamente que a defesa. A partir desses pontos, você pode gastá-los para melhorar uma determinada característica do jogador como Físico, Defesa, Dribles, Passe, Finalizações ou Ritmo. O macete é que cada característica vem com um custo diferente, de modo que você deve gastá-los com sabedoria a fim de melhorar seus jogadores de maneira homogênea.

O modo Pro Clubs também traz um novo nível de customização para os clubes, com 24 modelos de uniformes de escudos que podem ser usados para personalizar o clube com a própria identidade. É possível iniciar uma equipe nova e fazê-la tão bem sucedida que pode rivalizar com os maiores clubes do mundo, como Barcelona e Real Madrid. Claro que esta caminhada rumo ao topo não será tarefa fácil.

"Sabemos que os fãs de Ultimate Team querem novas maneiras de jogar, mais itens e eventos empolgantes que entreguem grandes recompensas in-game"

Nick Wlodyka

A VERDADEIRA JORNADA

A EA confirmou os principais modos de jogos que já estávamos acostumados, sendo eles o modo carreira, online, treino, Fut e o Journey, sendo que este último é exclusivo para Xbox One, PlayStation 4 e PC. Nesta modalidade, é possível acompanhar desde o início da carreira de um jogador, percorrendo todo o caminho até as glórias e o sucesso. O modo Journey é uma das novidades mais alardeadas pela EA, onde o jogador assume o controle de Alex Hunter, uma promessa de 17 anos que joga na Premier League. Você deve acompanhar a vida do jogador dentro e fora de campo, de modo que garanta que Alex seja um jogador vitorioso.

Journey pode parecer apenas mais um desses modos descartáveis, mas a EA investiu pesado para torná-lo uma experiência de jogo única e divertida. Não por acaso, desenvolvedores da Bioware (*Dragon Age*, *Mass Effect*) prestaram assessoria à EA Sports para criar uma história envolvente e bastante densa. Como se não bastasse, a EA chegou a contratar Tom Watt, biógrafo de David Beckham, para dar dicas de direcionamento. Outros consultores foram os jogadores James Rodriguez e Marco Reus (que também estampa a capa do game).

A história está centrada nas decisões pessoais de Alex sob a orientação de seu avô. As escolhas que o jogador decidir afetam o futuro profissional de Alex e de se time. Parece que a EA quer que ao final desse modo história fiquemos com a pulga atrás da orelha, pensando no que é melhor: nosso sucesso profissional ou o sucesso de seu time de coração?

Para os fãs brasileiros, a boa notícia é que *Fifa 17* terá a presença de 18 dos 20 clubes da série A do Brasileirão. As únicas ausências são Corinthians e Flamengo, que assinaram contrato de exclusividade com *PES*. Além disso, alguns times da série B também foram confirmados, assim como a narração tradicional do Thiago Leifert. Para quebrar a tradição, o craque Lionel Messi não estará a capa do jogo: após votação online, o público escolheu o alemão Marco Reus, do Borussia Dortmund.

A cobrança de escanteios conta com uma mudança de câmeras no *Fifa 17*, dando um ângulo mais realista pro jogador

Plataformas: Mobiles, PC, PS3, PS4, X360, XO | **Estúdio**: EA Canadá | **Editora**: EA Sports | **Lançamento**: Setembro/2016

FIFA vs. PES: E AGORA?

A disputa pelo melhor simulador de futebol da temporada 2016/2017 promete ser a mais acirrada de todos os tempos. Ano após ano, os concorrentes *Fifa* e *Pro-Evolution Soccer* travam um duelo dos mais interessantes dentre os jogos eletrônicos. Desta vez a EA parece tomar a dianteira graças a adição de uma nova engine, um novo modo de jogo e melhorias na jogabilidade.

Se no ano anterior *PES* parecia um game mais coeso, desta vez a Konami preferiu não mexer em time que estava ganhando, fazendo apenas alguns ajustes pontuais para entregar um produto ainda melhor. Vamos analisar os principais aspectos dos dois concorrentes deste ano, mas fique ciente de quem define quem é o melhor é somente você, jogador!

GRÁFICOS

No ano passado, a Konami obteve vantagem no quesito melhores gráficos graças à adição do Fox Engine, que se provou capaz de entregar melhores expressões faciais e efeitos visuais dentro de campo. Em contrapartida, *Fifa 16* utilizava o motor gráfico Ignite, que já dava mostras de desgaste através dos anos.

Desta vez, a briga promete ser melhor, pois Frostbite (de *Battlefield* e *Mirror's Edge*) é o motor que move *Fifa 17*. Como esta é a primeira vez que a Frostbite será usada em um simulador de futebol, apenas podemos imaginar os incrementos no jogo.

PES não apresenta nenhuma adição gráfica considerável, pois já usa o Fox, que fez tanto sucesso na série *Metal Gear Solid*.

LICENÇAS

A edição anterior de *Fifa* havia perdido diversas licenças com as principais ligas do mundo, incluindo a CBF. Na edição 2017, a EA tomou precauções para não sofrer o mesmo revés, assinando vários contratos com ligas e clubes individualmente. O resultado é que todos os times da série A do Brasileirão estarão no game, com exceção de Flamengo e Corinthians, que assinaram contrato de exclusividade com a Konami.

Estes contratos, aliás, têm sido a forma com que a Konami têm respondido a EA Games: além das duas equipes brasileiras, a desenvolvedora japonesa também conseguiu acordos com importantes equipes ao redor do mundo, como Arsenal, Barcelona, Atlético de Madrid e Liverpool, entre outros. A resposta da EA foi rápida e rasteira: agora a liga japonesa é exclusiva do *Fifa 17*.

Claro que estes contratos não garantem exclusividade total dessas as equipes no jogo da Konami, afinal, a EA detém a licença oficial da Fifa e muitos dos clubes e ligas associadas da instituição máxima do futebol. Mas é interessante ver que aos poucos *PES* vai se tornando mais chamativo para jogadores que procuram conteúdos específicos. *Fifa* ainda está na vanguarda com relação a licenças nesta temporada.

MODOS ONLINE

O multiplayer local de *PES* é uma força que não se pode negar, mas infelizmente o modo online é problemático, com servidores lentos e busca por partidas com amigos específicos ligeiramente mais complicados do que no rival *Fifa*. Felizmente, a Konami parece notar esta fraqueza e prometeu mudanças drásticas no myClub de *PES 2017*. Há uma nova ferramenta de análise para estudar as fraquezas e forças de seu time, deste modo você pode marcar amistosos contra jogadores de seu próprio nível de habilidade. Além disso, a Konami garante que os servidores estarão mais estáveis nesta temporada.

Fifa, por sua vez detém a hegemonia dos modos online graças ao Ultimate Team, que se tornou uma maneira de jogar ainda mais séria e divertida que os modos offline. Ciente desta força, a EA deve manter o que funciona e criar novos desafios entre a comunidade online. A expectativa é que ocorram diversos torneios online após o lançamento oficial do jogo.

MODOS DE JOGO

A grande novidade fica por conta do modo Journey de *Fifa 17*, que coloca o jogador na pele de Alex Hunter, um jovem que almeja se tornar uma estrela do futebol europeu. Este modo é praticamente um modo história, onde acompanharemos o jogador em momentos dentro e fora de campo. Parece uma grande bobagem, mas a EA garante que o modo é muito interessante e os jogadores se sentirão ligados ao personagem, pois há escolhas morais que afetam a carreira do jogador, como deixar de treinar para resolver outras questões pessoais. A EA levou a ideia tão a sério que até consultou jogadores e biógrafos para criar uma história empolgante e original.

PES 2017 mantém os torneios mais importantes da Europa no formato Master League. Aqui podemos ver que a Konami preferiu pisar em chão firme, ao contrário da EA que parece se inspirar em RPGs para o modo Journey.

GAMEPLAY

Aqui temos a grande polêmica e o fator que divide fãs das duas séries. Tanto a EA quanto a Konami fizeram mudanças a fim de refinar a experiência de jogo, sendo que a produtora americana parece ter focado em algumas nuances como I.A., física e técnicas de ataque. Esta última deve ser a mais interessante, pois o jogador pode definir a maneira com que um determinado atleta se aproxima da bola durante os momentos de ataque ou o ritmo de corrida quando está com a bola nos pés.

As faltas e escanteios em *Fifa* também sofreram uma mudança: agora a câmera se posiciona bem atrás do jogador, de modo a mostrar com clareza a trajetória da bola nestes momentos. Nos escanteios, há um indicador próximo à marca de pênalti para facilitar a trajetória desejada. Tais mudanças devem tornar a jogatina mais fácil para o time atacante.

Já do lado da Konami as coisas funcionaram de forma diferente: consertar os pequenos problemas que permaneciam. Roubar a bola está mais fácil, tal como controlá-la nos pés. Além disso, a Konami adicionou novas instruções táticas como a famosa Tiki Taka e a Gegenpress. A novidade é a Inteligência Artificial adaptativa, que permite que o adversário controlado pelo computador se adapte de acordo com suas táticas durante as partidas. Você terá de mudar suas estratégias durante o jogo em vez de repetir os mesmos ataques durante todo o jogo.

Rafael Barbosa

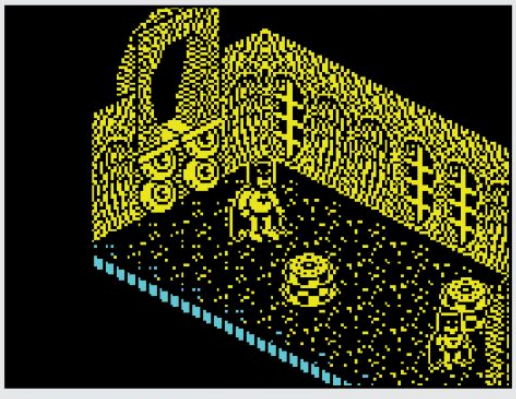
30 ANOS EM 30 JOGOS DO MORCEGO

A **EGW** comemora as três décadas do Homem-Morcego no mundo dos videogames reunindo 30 títulos que se destacaram (para o bem o para o mal) nesses 30 anos do personagem no mundo dos jogos eletrônicos. Confira!

Batman é um dos personagens mais amados das histórias em quadrinhos e, pode acreditar, do mundo dos games também. Desde o lançamento do seu primeiro jogo, 30 anos atrás, o eterno vigilante de Gotham não parou mais e marcou presença em praticamente todas as gerações e consoles lançados, com mais de 60 jogos em seu currículo, entre títulos próprios e participações especiais.

Mas o caminho trilhado pelo Homem-Morcego nem sempre foi fácil. Embora alguns de seus jogos sejam tão incríveis que estão guardados no coração dos fãs, outros foram verdadeiras bombas. Porém, nenhum deles foi suficiente para manter o Cavaleiro das Trevas longe dos consoles por muito tempo.

Os mais jovens podem conhecer o herói apenas pela série *Arkham* e, embora esta seja a aparição mais relevante do personagem, é apenas uma das muitas facetas que o herói já apresentou ao longo de sua história nos jogos. E essa é uma trajetória que você conheça agora, pois reunimos 30 jogos de destaque (pro bem ou pro mal) do Morcegão ao longo desses 30 anos. Vista sua capa, ligue o seu Batsinal e embarque conosco nesta jornada sobre as aparições do herói nos games.



30. BATMAN

1986 | Amstrad CPC, Amstrad PCW, MSX, Sinclair ZX Spectrum

Foi a estreia do Batman no mundo dos games. Desenvolvido pela Ocean Software, foi uma aventura isométrica: temos que percorrer as salas da Batcaverna em busca de sete partes do Batmóvel. Não existem inimigos a serem derrotados e a ideia é andar pelos cenários e vencer os desafios de cada sala, em busca dos itens que precisamos para resgatar Robin. É uma aventura leve e baseada na série de TV de 1966, estrelada por Adam West.

29. BATMAN: THE CAPED CRUSADER

1986 | Amiga, Amstrad CPC, Apple II, Commodore 64, MS-DOS, ZX Spectrum

O segundo título do herói também chegou pelas mãos da Ocean Software, mas em um jogo muito mais ousado. Embora ainda seja baseado na exploração de cenários e gerenciamento de itens, o game deixou de lado o modelo isométrico para investir em uma progressão lateral, com um foco maior nos combates, além de finalmente levar o Morcegão para fora da caverna e fazê-lo enfrentar dois dos seus vilões mais clássicos: o Pinguim e o Coringa. Lançado para seis plataformas, a melhor versão chegou para o Amiga, que traz gráficos muito superiores aos das outras versões.

28. THE REVENGE OF SHINOBI

1989 | Mega Drive

Batman pode ter enfrentado ninjas em algumas de suas aventuras, mas esse game exagerou na dose. O herói é o chefe da sexta fase do jogo. É isso mesmo: o personagem é um dos vilões. Mas a maluquice não para por aí, afinal, antes de encarar o herói, Shinobi enfrenta ninguém menos que o Homem-Aranha, que se transforma no Batman após ser derrotado. Como o ninja pode ser o mocinho do game se dois dos maiores heróis dos quadrinhos se unem para enfrentá-lo? Detalhe: a DC Comics nunca deu autorização para usar o personagem.

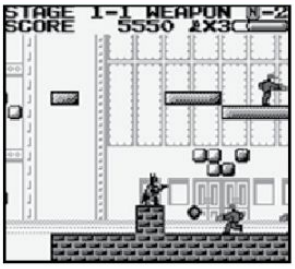
27. BATMAN: THE MOVIE

1989 | Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64, GX4000, MS-DOS, MSX, ZX Spectrum

O primeiro game baseado no clássico filme de Tim Burton deu início a uma série de títulos inspirados em um dos longas mais icônicos do Homem-Morcego. Lançado para diversas plataformas, a melhor versão é a do Amiga, que ao ser dividido em fases, também trouxe conceitos impressionantes para a época, investindo em diversas variações na sua jogabilidade. Apesar de ser muito curto e pouco baseado no filme, o game foi um grande sucesso, sendo vendido juntamente com o Amiga, além de ser considerado o jogo do ano pela Crash Magazine (revista dedicada ao ZX Spectrum). Momento marcante: pilotar o Batmóvel e o Batwing.

26. BATMAN

1990 | Game Boy



O filme do Homem-Morcego também chegou ao primeiro portátil da Nintendo, mas em uma forma pra lá de estranha. Embora seja baseado na história do longa, o jogo está mais para uma aventura do Mega Man... Tudo nesse título lembra as aventuras do robozinho azul da Capcom, desde os estilos dos estágios, passando pela trilha sonora, até o fato do herói usar uma arma para atirar nos seus inimigos.

23. RETURN OF THE JOKER

1991 | Mega Drive, Game Boy, Genesis, NES

Só existem duas explicações para a existência deste game: ou ele não foi desenvolvido originalmente como um jogo do Batman ou quem o produziu não entendia nada sobre o personagem. Além de colocarem uma arma nas mãos do herói, os estágios têm ambientações que não parecem encaixar com as aventuras do Homem-Morcego, além de lutas com chefes para lá de bizarras, onde um raio cai do céu para nos energizar.

25. BATMAN

1990 | PC Engine

A maneira mais fácil de descrever este game é "Batman encontra *Pacman*". Pode parecer estranho, mas basta olhar para o jogo e você vai entender o que estou falando. Com uma visão superior, temos que guiar nosso herói através de corredores tomando cuidado para não esbarrar nos inimigos, enquanto procuramos reunir itens que nos permitam seguir para o próximo estágio. Um conceito estranho para um jogo do Homem-Morcego, mas é surpreendentemente divertido.

24. BATMAN

1991 | Mega Drive

Este é o mais conhecido e também o melhor game baseado no filme de Tim Burton. O título desenvolvido pela Sunsoft segue os acontecimentos do longa de forma competente, com bons gráficos e fases com um ótimo nível de desafio, além de uma trilha sonora memorável que ainda deve estar na cabeça dos saudosistas. É um clássico em todos os sentidos, mas que infelizmente recebeu uma recepção morna por parte da crítica.

21. BATMAN RETURNS

1992 | MS-DOS

Enquanto outros jogos se mantinham na zona segura e lançavam jogos estilo beat'em up, a Spirit of Discovery levou o Cavaleiro de Gotham para o gênero point'n click. O jogo tem uma "pegada" diferente da que estamos acostumados, investindo menos na ação e mais no lado detetive do personagem. Um título interessante e que vale a pena ser revisitado se você tiver paciência, pois ele tem um estilo de progressão lento.

22. BATMAN RETURNS

1992 | Amiga, Atari Lynx, Game Gear, Master System, Genesis, Sega CD, NES, Super NES

O segundo filme de Tim Burton Batman fez tanto sucesso que a indústria dos games não perdoou e levou o longa para praticamente todos os consoles da época. Se bobear, tem versão do jogo até para calculadoras. Uma das mais famosas é a do Super Nintendo, que segue os acontecimentos do longa em um beat'em up no melhor estilo *Final Fight*.

20. THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

1994 | Super NES, Mega Drive

O game baseado na excelente animação de Bruce Timm. Se por um lado a versão do Mega Drive é divertida, lembrando o estilo utilizado na série *Contra*, por outro a versão de Super Nintendo é um dos melhores games da história do Batman. O beat'em up captura com excelência a atmosfera do desenho e apesar do bom nível de desafio e os ótimos gráficos, a sacada de mestre deste jogo está nos seus estágios, que refletem muito bem a personalidade de cada um dos vilões do Cavaleiro das Trevas, oferecendo desafios diferentes a cada fase. Momento memorável: enfrentar o Coringa em uma montanha russa é emocionante até hoje!

19. BATMAN FOREVER

1995 | Super NES, Mega Drive

Se o filme não é grande coisa, imagine o jogo! Alguém teve a brilhante ideia de utilizar o engine da série *Mortal Kombat* para desenvolver o game e o resultado é um título que era graficamente interessante para a época, mas que tinha controles pavorosos e muito pouco funcionais para um jogo que misturava elementos de beat'em up e plataforma. Mas se você acha essas versões ruins, passe longe das que foram feitas para Game Boy e Game Gear.

18. BATMAN FOREVER: THE ARCADE GAME

1996 | Arcade

À primeira vista, este pode parecer apenas mais um beat'em up do Cavaleiro das Trevas, mas bastam alguns minutos para deixar qualquer jogador atônito sobre a maluquice que encontramos aqui. Power-ups surgem pela tela a todo momento, oferecendo poderes especiais ao nosso herói, que pode encolher e atirar bolas de fogo pelas mãos. O game é um verdadeiro show pirotécnico, mas que traz alguns momentos muito engraçados, como atirar os inimigos na tela ao melhor estilo *Battletoads*.

17. JUSTICE LEAGUE TASK FORCE

1995 | Super NES, Mega Drive

O Cavaleiro das Trevas se juntou aos seus amigos neste game de luta, no qual os maiores heróis da Terra devem derrotar Dark Side. Vindo de uma época onde os jogos de luta eram praticamente versões de *Street Fighter II* com outra roupagem, o título traz mecânicas simples, mas com suas próprias qualidades. As versões de Mega Drive e Super Nintendo são praticamente idênticas, mas pessoalmente prefiro a do Mega.

16. BATMAN & ROBIN

1998 | PS1

Não se engane pelo nome. Apesar de ser baseado no pior filme do Batman, este game tinha boas intenções. O título trouxe pela primeira vez conceitos que foram utilizados mais tarde em outros jogos do morcego, apresentando um mundo aberto e elementos de exploração e ação. Infelizmente, como a maioria dos primeiros jogos 3D, o jogo envelheceu muito mal e, além dos seus elementos de jogabilidade hoje serem ultrapassados, os seus gráficos são tão feios fariam até o Coringa chorar.

15. BATMAN BEYOND: RETURN OF THE JOKER

2000 | Nintendo 64, PS1

Este game é baseado na animação homônima, protagonizada por Terry Maguines – o *Batman do Futuro*. Infelizmente, o game não é tão bom quanto o longa ou a ótima animação que deu origem ao filme, mas vale a pena ser mencionado aqui por ser o único jogo a investir no pobre Terry. Vamos lá DC, por mais que Bruce Wayne seja legal, o seu sucessor também merece uma chance, não é?

14. BATMAN: GOTHAM CITY RACER

2001 | PS1

Todos nós adoramos o Batmóvel, mas ainda acho que desenvolver um jogo inteiro em torno do carro do Homem-Morcego foi um exagero. Apesar de ter o nome *City Racer*, o game não é um jogo de corrida e sim uma aventura onde basicamente temos que percorrer diferente pontos da cidade para dar prosseguimento a história. O título ainda tenta dar um pouco de emoção ao intercalar a missões com trechos da série *The New Batman Adventures*, mas fica difícil se empolgar com um jogo no qual os momentos mais emocionantes estão no desenho animado.

13. BATMAN: VENGEANCE

2001 | GameCube, PC, PS2

Também baseado na série animada criada por Bruce Timm, este game desenvolvido pela Ubisoft traz uma história original, que acontece após os eventos de *Batman: The Animated Series*, e antes do início do *The New Batman Adventures*. O game foi bem recebido por misturar de forma competente elementos de plataforma e ação, além de ter uma boa trilha sonora e uma ótima dublagem, que traz as vozes originais da animação, com Kevin Conroy como Batman e Mark Hamill como Coringa.

12. BATMAN: JUSTICE UNBALANCED

2003 | PC

Quem disse que Batman não é cultura? Esse título educativo foi publicado pela The Learning Company, sendo indicado para crianças de 7 a 10 anos. O game traz uma história original na qual Batman e Robin devem impedir um plano maluco do Duas Caras envolvendo estranhos ovos explosivos. O título não tem um grande orçamento e traz pequenas animações que lembram o desenho dos Super-Amigos, intercalado com pequenos minigames que envolvem lógica. Um conceito interessante e que pode agradar os jovens mais fãs do morcegão.

11. BATMAN BEGINS

2005 | GameCube, PC, PS2, Xbox

O game foi lançado juntamente com o primeiro capítulo da trilogia de filmes dirigida por Christopher Nolan e mistura diversos elementos como furtividade, plataforma e ação. O destaque fica com o "sistema de intimidação", que afeta os inimigos através do medo, apesar de ele não ter funcionado muito bem na prática. O jogo recebeu uma recepção morna pela crítica, apesar do belo visual e de trazer as vozes dos atores do filme.

10. JUSTICE LEAGUE HEROES

2006 | Nintendo DS, PS2, PSP, Xbox

O game segue um estilo parecido com o utilizado na série *Ultimate Alliance*, no qual com uma visão superior dos personagens temos que avançar pelos estágios enfrentando os inimigos que aparecem. Embora pessoalmente prefira a franquia da Marvel, o game não decepciona por trazer uma campanha divertida, principalmente pelo seu multiplayer – e por contar com uma história interessante, escrita pelo saudoso Dwayne McDuffie.

8. ARKHAM ASYLUM

2009 | PC, PS3, X360

Está aí o game definitivo do Homem-Morcego e o título mais relevante da história do personagem no mundo dos games. Em vez de se basear em desenhos ou filmes, a Rocksteady Studios apresentou sua própria visão do Batman, trazendo não apenas uma história original, mas remodelando o universo do personagem de uma forma nunca antes vista. Ao ambientar sua narrativa em um dos locais mais conhecidos da história das HQs, o Asilo Arkham, o game redefiniu os jogos de ação, com suas mecânicas de ataque e contra-ataque, apresentando conceitos que fazem com que nos sintamos como o Batman. Ele encanta em todos os aspectos, da estética até o balançar da capa do Morcego. Momento marcante: ver Batman revivendo o maior trauma de sua vida ao sofrer os efeitos do gás do espantalho.

9. LEGO BATMAN: THE VIDEOGAME

2008 | Nintendo DS, PC, PS2, PS3, PSP, Wii, X360

Quem diria que unir o humor e ingenuidade do universo Lego ao clima sombrio do Cavaleiro das Trevas daria tão certo? O jogo segue o mesmo estilo dos outros títulos ambientados no universo destes homenzinhos desmontáveis, com muitos inimigos a serem derrotados, cenários a serem destruídos e aparatos a serem construídos com as peças que sobram. O game deu tão certo que já rendeu duas continuações e um filme que chega aos cinemas neste ano.

7. THE BRAVE AND THE BOLD

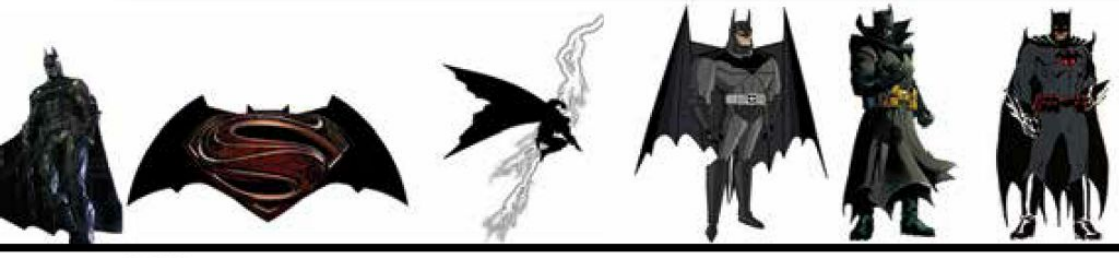
2010 | Wii

Baseado na animação homônima, que busca resgatar um pouco do ar irreverente e bonachão do Homem-Morcego de Adam West e pela passagem do herói pela Era de Prata dos quadrinhos, o game consegue capturar a atmosfera do desenho, com apresentações animadas e apesar de um pouco repetitivo, é um beat'em up clássico bem divertido, que vale a pena ser revisitado.

6. ARKHAM CITY

2011 | PC, PS3, X360

A Rocksteady expande o universo que criou para o morcego, em um game que se passa após os acontecimentos narrados em *Arkham Asylum*. Seguindo muitas das regras estabelecidas no game anterior, o título se mantem em terreno seguro não ousa muito, embora traga mais vilões e ambientes maiores para explorarmos, transformando Gotham City em um grande parque de diversões no qual nunca nos cansamos de brincar.



5. BATMAN: ARKHAM CITY LOCKDOWN

2011 | Mobiles (Android, iOS)

Embora tenha feito sucesso nos consoles, a série *Arkham* também marcou presença nos celulares e tablets. Em vez de um jogo de ação em um mundo aberto, o game traz uma estrutura idêntica à *Infinity Blade*, na qual temos que enfrentar inimigos executando movimentos no momento certo. Apesar de ser uma cópia descarada do título da Epic Games, o game é competente e uma opção interessante para quem quiser mostrar quem manda em Gotham City enquanto espera pelo ônibus ou na fila do banco.

4. GOTHAM CITY IMPOSTORS

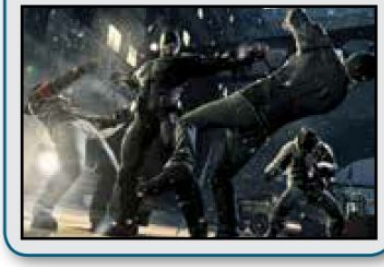
2012 | PC (online)

Tudo bem, não é um jogo protagonizado pelo Batman, mas o espírito do Guardião de Gotham sempre estará vivo no coração daqueles que derem continuidade ao seu legado. Bem... Mais ou menos, né... Este FPS é um multiplayer online maluco, onde duas facções, que representam o Batman e o Coringa, se enfrentam pelo controle de Gotham após o sumiço do herói e de seu arquiinimigo. Um game divertido, que ganha pontos pelo seu humor.

3. ARKHAM ORIGINS

2013 | PS3

Spin-off que se propõe a mostrar o início de carreira do vigilante de Gotham. Embora seja o título mais fraco da série, isso não quer dizer que seja ruim. Desenvolvido pela WB Games Montreal, o game segue a mesmas mecânicas dos jogos anteriores, mas encontra espaço para dar sua contribuição à série, não apenas em sua mitologia, mas também ao introduzir a mecânica que permite ao herói reconstituir crimes com suas habilidades.



2. INJUSTICE: GODS AMONG US

2013 | PC, PS3, PS4, PSV, Wii U, X360

A Nether Realm Studios se propôs a mostrar o que sabe fazer de melhor: um ótimo jogo de luta com um a história interessante. Leve isso para o universo DC e temos um game que usa as mecânicas utilizadas na série *Mortal Kombat*, mas trocando a violência visceral pelo exagero que é tão esperado e divertido de se acompanhar nas histórias em quadrinhos. O resultado é fantástico e, como não poderia deixar de ser, nosso Homem-Morcego é um dos melhores personagens e exerce um papel fundamental na trama deste título.

1. ARKHAM KNIGHT

2015 | PC, PS4, XO

Tudo na vida tem um fim (será mesmo?). A Rocksteady encerra a série que criou para o Homem-Morcego, trazendo um pouco daquela ousadia de quando enviou o personagem para o Asilo Arkhan. O título traz ótimas adições em sua jogabilidade e uma história que rivaliza com o game original, além de nos deixar brincar com o Batmóvel, que se torna uma das atrações do título.

O FUTURO DE BATMAN

Mesmo após tantos anos, Batman está mais ativo do que nunca no mundo dos games. Com o sucesso da série *Arkham*, os dois primeiros jogos da saga serão levados para a nova geração em um compilado chamado *Batman: Return to Arkham*, que incluirá todos os conteúdos extras lançados para os games.

Uma versão do Morcegão também estará presente em realidade virtual, em um jogo para o PlayStation VR chamado *Batman Arkham VR*.

Mas essas não serão as únicas oportunidades que teremos para acompanha o Cavaleiro Negro da DC em um futuro próximo. A Telltale também já disponibilizou sua própria versão do herói, no primeiro episódio de sua série, e você pode conferir o que achamos dele nesta edição da **EGW**.

Batman é um dos super-heróis mais amados e importantes do mundo – inclusive nos games. Seus jogos podem nem sempre agradar a todos, mas a relevância do personagem e sua presença nos jogos eletrônicos com certeza irá fazer com que continuemos a acompanhar seus títulos por muito tempo.

TECNOLOGIA GAMER

Demétrio Valente

NOVIDADES PARA QUEM AMA JOGAR

MODA AMBIGLOW

A Philips lançou no Brasil o monitor Moda Ambiglow, que permite sincronizar na base do produto as cores que estão sendo exibidas na tela. Imagine-se jogando *Borderlands* ou *No Man's Sky* com meia-luz no ambiente e as cores do game se refletindo nas paredes! O monitor promete também melhorar a sensação de conforto visual de quem estiver trabalhando no computador, para tornar a atividade mais relaxante e produtiva. A tecnologia Ambiglow Plus é equipada com um conjunto de LEDs que muda de cor na base do produto, conforme a imagem que está sendo exibida, em um efeito semelhante ao já conhecido Ambilight. Além da tela de 27" Full HD (1920 x 1080 pixels), o aparelho dispõe das tecnologias AHI-IPS, que proporciona um ângulo de visão em 178 graus, e Flicker-Free, reduz a fadiga ocular e garante maior conforto visual. Conta também com o recurso MHL, que permite aos usuários se conectarem a telefones celulares e outros dispositivos portáteis, além da conectividade HDMI.

Fabricante: Philips | **Preço médio**: R$ 2.299,00

STRIX GEFORCE GTX1060

A Republic of Gamers (ROG) da Asus anunciou a Strix GeForce GTX 1060, uma placa gráfica gamer nova e preparada para realidade virtual, com desempenho ultrarrápido nos jogos, resfriamento e estilo personalizado. Equipada com a mais recente unidade de processamento gráfico (GPU) NVIDIA GeForce GTX 1060, com clock de 1873MHz no modo OC, a ROG Strix GeForce GTX 1060 promete um desempenho até 5% mais rápido no 3DMark Fire Strike Extreme e um desempenho de jogo até 6,5% mais rápido no Doom. Ela conta com várias tecnologias próprias da Asus, incluindo o DirectCU III com ventoinha triplas e a tecnologia patenteada 0dB Fan. Ela tem personalização completa do sistema de jogo com a iluminação Aura RGB. Um design amigável para VR com duas portas HDMI permite que os jogadores sempre mantenham um dispositivo de realidade virtual conectado ao seu sistema para um jogo imersivo a qualquer momento. Ele também vem com a tecnologia Asus FanConnect. Durante o jogo, a temperatura do GPU frequentemente é maior que a do CPU. Contudo, as ventoinhas do gabinete geralmente atuam somente em referência ao CPU, o que resulta em um resultado ineficiente de refrigeração do sistema. Para otimizar a performance térmica, as placas de vídeo ROG Strix possuem dois conectores de quatro pinos que podem ser conectados às ventoinhas do gabinete.

Fabricante: Asus | **Preço médio:** R$ 1.789,00

OLED LG

As TVs OLED da LG são compatíveis com os formatos abertos HDR10 e Dolby Vision, os preferidos de cineastas e provedores de conteúdo. Todos os grandes estúdios de cinema se comprometeram a apoiar o uso do formato Dolby Vision em obras cinemáticas e muitos provedores de conteúdo o adotaram como formato padrão dos serviços de streaming. O conteúdo HLG usa a rede de satélites Astra e o sistema de transmissão terrestre da BBC (British Broadcasting Corporation). Trata-se de é um novo padrão HDR desenvolvido conjuntamente pela britânica BBC e a japonesa NHK. O HLG utiliza um só fluxo de bits (bitstream) de distribuição que pode ser decodificado por receptores HDR dedicados ou não.

O novo padrão foi criado para que as emissoras pudessem fazer transmissões em HDR via cabo e oferecer conteúdo de streaming ao vivo de alta qualidade, tornando o HLG uma boaescolha para a transmissão de serviços em HDR.

Fabricante: LG | **Preço médio**: R$ 30.000,00 (modelo 65')

JUST DANCE 2017

Lucas Moura

PARA DANÇAR COM QUEEN E ANITTA

Nova versão do bem-sucedido game de danças da Ubisoft volta a investir em artistas brasileiros – e desta vez em uma estreia em dose dupla! –, mas não esquece os grandes nomes internacionais, como Justin Bieber e Queen

Ame, odeie, não se interesse. Não tem problema, mas não negue que *Just Dance* se tornou um fenômeno mundial e é uma das franquias mais importantes da Ubisoft. Com a versão 2017 sendo agora lançada, estamos felizes de ver a empresa dar os primeiros passos para não só uma, como a inclusão de duas músicas de cantoras nacionais em seu repertório: Anitta e Daya Luz.

Quem foi na feira Brasil Game Show 2016 viu o quão empolgante estava a parte do estande apenas para *Just Dance* que a Ubisoft havia montado, especialmente quando anunciou que música *Bang*, de Anitta, estaria disponível na próxima versão. Com uma prévia mostrada no telão, a coreografia da música se assemelha bastante a original, com pequenas diferenças durante o refrão para ser acessível para a audiência. Já Daya Luz estará presente com *Te Dominar*. Esta é a segunda vez que a Ubisoft busca incluir artistas brasileiros — a primeira foi em *Just Dance 2014*, com Ivete Sangalo.

Mas não é apenas o "toque brasileiro" que vai ser a novidade de *Just Dance 2017*. Ele pela primeira vez contará com um modo "história", o Just Dance Machine. A história é que ETs aterrissaram na terra e agora estão sem combustível. Para recarregar as energias eles pedem a ajuda ao jogador através da dança.

ISSO É UM ENREDO?

Pode ser o mais simples possível, mas esse enredo dá a *Just Dance* algo que é necessário para muitas pessoas: estrutura e motivo. Com a inclusão do modo — o qual é separado por estilos de música/ritmos/dificuldades — os novos e antigos fãs terão algo a mais para apreciar e um objetivo para cumprir. Muitos jogos rítmicos do passado "falhavam" nessa tão necessária estrutura e colocavam apenas um modo "arcade".

Assim como abraça este novo modo, a Ubisoft pela primeira vez abraça quem prefere jogar no PC. Este ano marca a primeira vez que um game da franquia estará disponível na plataforma. Por mais que nos possa soar estranho a ideia de dançar na frente do PC, é um mercado não atacado pela empresa e que requer poucos periféricos, já que se pode usar o app mobile Just Dance Controller, para jogá-lo. Uma boa alternativa para quem não tem um console e não quer ainda trocar para a atual geração.

Em relação à quantidade de músicas, a Ubi traz um repertório para agradar os mais variados gostos, que vão de Justin Bieber (*Sorry*) a Queen (*Don't Stop me Now*). O serviço de assinatura Just Dance Unlimited estará disponível para aqueles que jogarem no PlayStation 4, Xbox One, WiiU, NX e PC.

Para quem está de fora, pode parecer que *Just Dance 2017* é "mais do mesmo", entretanto é um "mais do mesmo" que diverte, une a família e quebra barreiras. Se for este "mais do mesmo" certamente ficaremos contente com ele.

Plataformas: PC, PS3, PS4, Wii U, X360, XO, NX | **Estúdio**: Ubisoft | **Editora**: Ubisoft | **Lançamento**: Novembro/2016

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

Rafael Barbosa

ALGUNS TEMAS TRISTEMENTE ATUAIS

O novo game da série *Deus Ex* deixa o tom dourado para trás e investe pesado em uma história mais sóbria, que aborda temas assustadoramente semelhantes à nossa realidade cheia de "enredos" de segregação e intolerância

Segregação e intolerância sempre estiveram presentes na trajetória da humanidade. De certa forma, temos a inclinação em ver aqueles que são física, intelectual ou culturalmente diferentes como pessoas inferiores — e nossa história está recheada dos atos abomináveis que cometemos por conta disso. Enquanto a maioria dos jogos deixa esses assuntos complexos de lado, *Mankind Divided* abraça justamente esses elementos para construir seu universo, fato que não apenas o enriquece, mas também o deixa assustadoramente próximo à realidade.

Voltamos a controlar o carismático e badass agente Adam Jensen, que após os catastróficos eventos retratados em *Human Revolution*, passa a trabalhar para uma agência governamental antiterrorismo, enquanto secretamente auxilia um grupo de ativistas na tentativa de descobrir mais sobre os Illuminatti, organização que é a grande antagonista da série.

Embora ainda traga uma trama recheada de conspirações, o enredo de *Mankind Divided* parece uma história de transição, que explora as consequências do que ocorreu no game anterior, enquanto deixa pistas sobre o que está por vir. O resultado é uma história pouco impactante, mas que se aprofunda de maneira muito interessante no universo deste sci-fi.

Um dos maiores méritos do game está exatamente na forma como ele explora a sua mitologia, para que possamos entender como é este mundo futurista e como ele lida com uma época onde a intolerância parece ter encontrado um novo lar na tecnologia. Através de suas missões paralelas, embarcamos em histórias pessoais e que nos mostram como esta "caça às bruxas tecnológica" afetou a população nas mais variadas e tristes formas, em enredos recheados de reflexões e personagens com uma boa dose de profundidade e carisma. Por outro lado, os arquivos que encontramos em e-mails, livros e jornais aprofundam ainda mais a história deste mundo, abordando fatos, corporações e pessoas de formas que muitas vezes trazem informações surpreendentes.

UM DIA EM PRAGA

Até mesmo a ambientação do jogo é construída para refletir um pouco do cotidiano deste universo. Passamos a maior parte do tempo em Praga, o epicentro desta disputa entre "classes", e o design da cidade reflete muito bem este confronto ao deixar o tom dourado utilizado em *Human Revolution* para adotar um design mais sóbrio, onde uma arquitetura clássica se mescla de forma pouco orgânica a construções tecnológicas, mostrando a dualidade presente na metrópole e a forma como seus habitantes se veem.

Durante nossa jornada, sentimos o clima de tensão crescente daquele mundo, enquanto vemos demonstrações de preconceito e abuso de autoridade para com as pessoas com próteses cibernéticas, que são ofendidas, rejeitadas e até mesmo agredidas pelas autoridades locais. Entretanto, nenhuma dessas hostilidades afeta Adam, que apenas é importunado periodicamente

Reprodução da cidade de Praga ficou incrível com tons mais sóbrios

Invadir esses lugares continua sendo o grande atrativo da série

por guardas exigindo documentos, o que soa um pouco ilógico e também diminui a empatia que o jogador poderia ter com a situação enfrentada por aquelas pessoas.

Mankind Divided segue as convenções estrelecidas pelo seu antecessor e continuamos a interagir com pessoas, invadir complexos e hackear sistemas para cumprirmos nossas missões, em uma deliciosa mistura de exploração, RPG e ação. O level design do game é brilhante na forma como construído seus cenários para incentivar o jogador a pensar em como utilizar suas habilidades para vencer os desafios proposto e na maneira como ele parece se adaptar perfeitamente a suas escolhas.

Em determinado ponto do game, aceitei uma missão na qual precisava impedir que um grupo divulgasse uma determinada informação. Quando encontrei essas pessoas, percebi que poderia lidar com aquela situação de diferentes maneiras: convencê-los a deixar de publicar a informação, barganhar o silêncio por um favor ou simplesmente matar todos os envolvidos. Todas são opções viáveis e que mostram o grau de liberdade que o game traz.

A LIBERDADE E OS XPs

Esta liberdade também se expande para a utilização de nossas habilidades, que continuam evoluindo por pontos de experiência (XPs) e que apresentam uma boa dose de opções, seja para os que queiram brincar de ninjas e passar completamente despercebidos, como para os prefiram deixar a furtividade de lado e mandar bala nos vilões.

Todas as habilidades do game têm sua utilidade e o jogo nos incentiva a estarmos sempre brincando com nossos aprimoramentos, de forma que dificilmente uma habilidade que você escolheu ficará sem ser utilizada por muito tempo. Os estágios do game são construídos exatamente para que você explore o seu potencial, então basta olhar a sua volta, identificar as possibilidades e aproveitá-las. Guardas estão bloqueando o seu caminho? Que tal ficar invisível e passar por eles como se nada tivesse acontecido? Ou talvez pegar aquela caixa pesada e utilizá-la para subir em um duto de ventilação lá no auto?

Se não ligar de chamar a atenção, prepare sua arma, equipe sua armadura e solte o dedo nos caras maus. Como disse, a escolha é sua e independente da forma como queira jogar a diversão é garantida, pois a forma como estamos sempre utilizando nossos poderes faz com que nos sintamos como verdadeiros agentes secretos superpoderosos, o que é sempre muito legal.

Apesar de alguns problemas técnicos, com quedas na taxa de quadros e péssima sincronia labial dos personagens (problemas que espero sejam resolvidos em atualizações), *Mankind Divided* é um ótimo game, que irá agradar os que já conhecem a série *Deus Ex* e também os que estejam se aventurando neste universo pela primeira vez.

Sim, você encontra cada tipo nesse jogo...

8,0

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

NO MAN'S SKY

Fernando Souza Filho

VAGANDO SEM RUMO PELO ESPAÇO...

O projeto do estúdio britânico Hello prometia um universo explorável como nunca visto antes na história dos games. Mas os números estratosféricos aqui esbarram num excesso de fundamentos técnicos que tiram a alma do jogo

Nenhuma pessoa que trabalhe com games ou simplesmente goste muito de jogar poderia ficar indiferente às promessas da desenvolvedora independente Hello para seu projeto *No Man's Sky*: um universo virtual inteiro para explorar, cerca de 18 quintilhões de planetas (mais exatamente 18.446.744.073.709.551.616) que você pode visitar — e um deles você pode nomear como seu e dar formas à fauna, flora e civilização. Você precisaria viver alguns bilhões de anos se quisesse explorar um a um dos planetas do game. E se você quisesse simplesmente ir de uma ponta a outra desse universo sem parar em nenhum planeta, somente vendo todos eles como pontinhos de luz no horizonte, levaria 100 horas inteiras. Com essas estatísticas todas tão impressionantes, como não ficar babando pelo momento de começar a jogar *No Man's Sky*? Sim, sim, sim! Bom, mas aí entra aquela história de Expectativa vs. Realidade...

Assim que começa, você é jogado no espaço com bilhões de pontinhos de luz da galáxia. Cada um é um planeta. Você escolhe um aleatoriamente, desce lá e terá toda um planeta só seu para explorar. O jogo usa o famoso Sistema Procedural que alguns games usam para gerar fases aleatoriamente. Aqui, tudo (fauna, flora, clima) é gerado aleatoriamente, por isso as combinações alcançam esses números estonteantes. Na primeira hora o jogo é sensacional, na quinta começa a cansar e na oitava você já fica entediado. Simples assim.

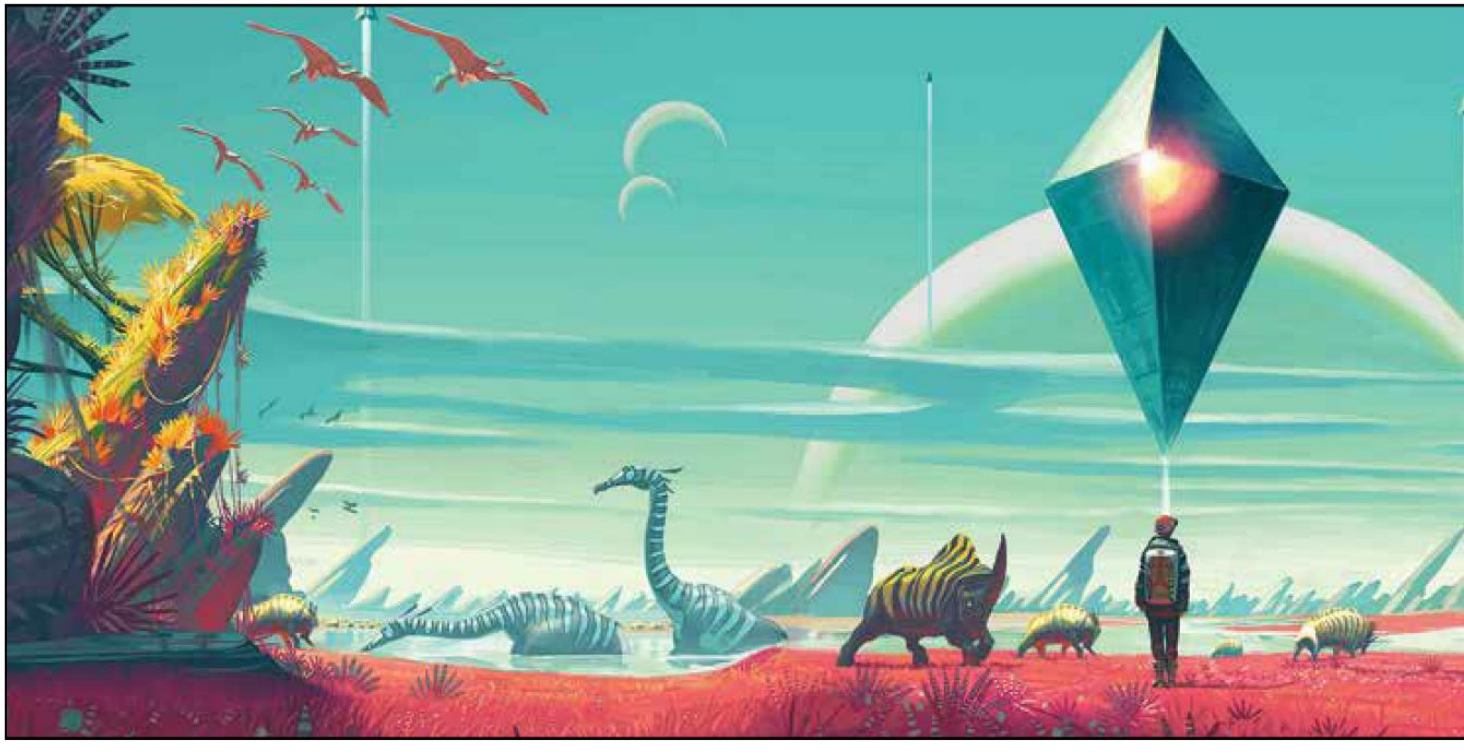
O fato é que a premissa do Sistema Procedural é tornar tudo sempre novo e diferente, mas na prática ele se mostra repetitivo, maçante, pois todas as ideias de exploração ilimitada acabam tornando o jogo sem alma. Sim, é um conceito bem subjetivo, mas a gente simplesmente não consegue criar aquela empatia que flui de maneira tão natural em grandes projetos como *GTA V*, *Red Dead Redemption*, *Valiant Hearts: The Great War* e *Uncharted 4*, só para citar alguns.

AS LEIS DA FÍSICA

O fato é que após 10 ou 12 horas de jogo, não temos nada de novo nos campos de upgrades, combates ou craftings, pois apesar do sistema de escolhas aleatórias, tudo acaba convergindo mais ou menos para situações óbvias. OK, todos os planetas obedecem as leis básicas da Física e um lugar mais próximo de sua estrela tende a ser mais quente e desértico do que aqueles mais afastados, que consequentemente são frios e inóspitos. Além disso, formas de vida somente poderão ser encontradas nas chamadas Zonas de Goldilocks, termo utilizado na astronomia para designar as áreas do universo em que a vida pode se formar sem os efeitos inconvenientes da radiação solar. Mas nada disso consegue criar de fato uma empatia com o jogador.

Pesa bastante o fato de não haver uma história central definida em *No Man's Sky*. O jogo é basicamente como um *Minecraft* gigante, porém, sem todas as possibilidades de construção, ou seja, você mesmo define e cria sua história. É incrível que o estilão quase tosco de *Minecraft* consiga ter mais alma do que a absurda densidade técnica de *No Man's Sky*, mas é exatamente isso que ocorre aqui.

No Man's Sky nos leva até mesmo a questionar: o que torna um game bom de verdade? Isso é de fato quantificável? Mecânicas de ação? Design de fases? Personagens?



Cenários? Curiosamente, todos esses aspectos de *No Man's Sky* são tecnicamente bons. Mas parecem coisas desconectadas, não há uma harmonização entre eles. E há um desbalanceamento grave, em que determinados aspectos funcionam muito bem e outros parecem nem ter sido desnvolvidos completamente ainda.

O sistema de geração aleatória dos planetas, ainda que deixe tudo desalmado, funciona de maneira brilhante, cumpre bem seu papel. Já os sistemas de combates são pobres e os de sobrevivência são muito limitados. Muitas vezes a sensação de se estar em uma versão espacial e sem graça de *Minecraft* chega a ser insuportável.

As viagens pelo espaço impressionam pelo seu colorido

MEU VOO NO ESPAÇO

Minha experiência pessoal começou após uns cinco minutos vagando sem rumo pelo espaço sideral, antes de escolher um planeta bem longínquo. Chegando lá, tudo é muito colorido, com cara de mundo paralelo cheio de plantas estranhas e algumas cavernas multicoloridas. Por cerca de uma hora explorei o local, que continha um sistema de vigilância que de alguma forma me lembrou GLaDOS, de *Portal*, mas sem o sarcasmo da voz maravilhosa da atriz Ellen McLain. Adentrei as cavernas até chegar em labirintos gerados aleatoriamente, que na verdade foram o primeiro sinal de que o sistema poderia cansar antes do que se imaginava.

Quando cansava de um lugar e decidia não dar nome a ele e nem subir as "preferências" para o servidor do jogo, acabava indo tentar a sorte em outros planetas. A viagem em si ao se deixar um planeta rumo a outro é muito legal, me fez lembrar os melhores momentos de seriados antigos como *Star Trek* ou *Perdidos no Espaço* (é, sou "véio" mesmo, e daí?). Chegando a outro planeta encontrava cores diferentes, clima diferente, ilhas flutuantes, cavernas sombrias, mas tudo parecia ser apenas fruto de escolhas binárias aleatórias que cativam muito menos do que o hype do projeto prometia.

O tutorial do jogo é basicão e muitas vezes só na base da tentativa-e-erro conseguimos fazer algum upgrade na nave, por exemplo. De fato, sem fuçar em fóruns e blogs na internet é bem provável que você mal consiga ir de um planeta a outro ou construa alguma edificação. OK, é lógico que gamer que é gamer gosta sim de descobrir as coisas sozinho, mas aqui a coisa chega ao ponto de você simplesmente ficar empacado sem ter a menor ideia do que fazer ou do que buscar para consertar uma nave avariada, por exemplo. Como eu poderia saber que preciso alimentar um bicho amigável para colher o cocô dele, que servirá de combustível pra nave? Eca...

Além dos Sentinelas chatos, mas meio burros, vez ou outra você pode ter que sair no braço com algum tipo de forma alienígena. Nesse quesito, eles lembram os "bichos" do velho *Spore*: podem ser visualmente diferentes, mas todos agem do mesmo jeito — seja uma aranha gigante voadora ou um dinossauro flutuante, eles vagam sem rumo e atacam quando veem você. Simples assim.

Talvez a ideia de *No Man's Sky* seja de fato revolucionária e só em cinco ou sete anos ela fará sentido após um polimento maior desse sistema de geração aleatória de conteúdo. Agora, neste exato momento, no entanto, é apenas um projeto que prometeu demais e entregou de menos.

6,5

Plataformas: PC, PS4
Estúdio: Hello Games
Editora: Sony
Lançamento: Agosto/2016

ABZU

Rafael Barbosa

NADANDO ENTRE TANTAS MARAVILHAS

Um dos criadores do tão querido projeto independente *Journey* nos apresenta agora uma aventura cheia de emoção e beleza, homenageando a natureza e a própria vida: como não gostar de uma belezura dessas? Você vai flutuar!!!

Abzu é um daqueles jogos que surgem de tempos em tempos para nos cativar. É uma daquelas pequenas obras de arte que trazem uma mensagem que toca nossos corações e nos desafiam a refletir sobre conceitos que antes pareciam apenas naturais ou corriqueiros, mas que se tornam importantes quando vivenciamos a experiência que ele se põe a nos transmitir.

Idealizado pelo norte-americano Matt Nava, uma das mentes que nos deu *Journey* — outra pequena obra-de-arte! — o game traz influências claras ao título da That Game Company, mas se propõe a ser uma experiência muito diferente. *Abzu* é uma grande homenagem a vida, um título que nos faz pequenos ao nos obrigar a testemunhar todo o esplendor do qual a natureza é capaz de proporcionar.

Controlamos um mergulhador que surge perdido em meio à imensidão do oceano. Não existe uma história clara e nossa primeira ação é simplesmente começar a vagar pelo cenário em busca de uma indicação do que temos que fazer em seguida, mas este indicador nunca é mostrado de forma específica. Não existe um objetivo claro no game e a forma como ele consegue nos levar através de uma jornada épica, mesmo dizendo "tão pouco", é um dos pontos mais encantadores sobre este game.

Não temos que chegar a uma montanha, impedir um vilão ou salvar o mundo, embora talvez seja exatamente este o nosso objetivo. Tudo depende da sua concepção sobre o jogo. O que temos que fazer é seguir em frente, pois o que importa realmente não é você chegar ao fim do game e sim aproveitar o que ele tem para te mostrar e o que você sente em relação a isso.

A estrutura é simples e consiste basicamente em vagarmos de uma grande área para outra. É impossível você se perder justamente porque não existe um objetivo claro e o jogo está sempre direcionando através da própria estrutura dos cenários sobre onde ir e o que fazer em seguida, sempre nos deixando com um aperto no coração ao se deixar uma área, devido a beleza arrebatadora e o cuidado com que cada cenário foi construído.

EXPLOSÃO DE CORES

Quando encontramos um novo ambiente, nos deparamos com uma explosão de cores e variedades impressionante, principalmente pela forma como aquele cenário parece vivo e orgânico. Peixes de diversas cores, formas e tamanhos vagam livremente pelos cenários, seja em grandes cardumes ou de forma solitária, coexistindo em um ecossistema harmônico e encantador. Não há como não ficar surpreso pela quantidade de elementos que existem no game, com centenas de peixes que circulam como se realmente existe um eco sistema ali, com uma cadeia alimentar muito bem definida, onde os peixes maiores comem os menores, o que dá ainda mais credibilidade aquele universo.

A quantidade de pequenos detalhes que encontramos no game mostra o cuidado tomado para tornar a sua experiência imersiva e memorável. A forma como a areia do fundo do mar se levanta quando passamos próximo ao chão e a maneira como a luz da superfície penetra na água e ilumina o ambiente são apenas alguns dos detalhes que encontramos conforme vagamos por este mundo submerso, que nos encanta e instiga a explorarmos e descobrirmos que maravilhas

encontraremos a seguir.

Apesar de ser uma experiência linear, o game consegue lidar com um grande grau de liberdade sem nunca nos dar um sentimento de estranheza. Somos seres terrestres, então seria natural que não sentíssemos um apresso tão grande ou fossemos levados a sentir uma certa estranheza ao lidar com um jogo que se passa 100% embaixo da água. Mas o game consegue lidar com este problema com maestria ao nos deixar imergir aos poucos nesta jornada.

A explosão de cores de *Abzu* é hipnotizante!

No início nossa aventura se passa muito próxima da superfície, de forma que sempre podemos subir e conferir como é o mundo fora da água, algo que fazia com frequência em minha primeira hora do jogo. Porém, conforme vamos descobrindo o que o game tem a oferecer e nos encantamos com seus cenários e sua estrutura, nossas idas à superfície se tornam cada vez mais esporádicas até simplesmente deixarmos de nos interessar sobre o que a "lá em cima" e quando o game deixa de nos dar esta opção, nem mesmo notamos pois já consideramos aquele universo aquático como o nosso mundo.

Passamos a nos importar apenas em conhecer mais sobre este universo submerso e interagir com a vida marinha, seja apenas observando ou nadando junto com ela e, embora o game seja uma experiência singleplayer, a quantidade de animais a nossa volta faz com que nunca nos sintamos sozinhos.

Existem pequenos itens a serem coletados e objetos interativos, mas nenhum deles é necessário para que avancemos no game, estando ali somente para nos incentivar a explorar e apreciar não apenas o esplendor, mas o terror que o oceano nos traz.

AQUI TÁ FUNDO!

A vastidão do mar sempre amedrontou o ser humano e o game também consegue provocar esta sensação. Não há como não sentir um aperto no peito enquanto nos deslocamos em áreas profundas, onde a iluminação se torna escassa ou inexistente, fazendo com que nos sintamos pequenos diante da vastidão daquele local e tensos sobre a expectativa do que poderemos encontrar lá embaixo.

A trilha sonora exerce uma grande influência neste ponto, sumindo ou mudando drasticamente para aumentar nosso receio em estar naquele ambiente aparentemente inóspito. As músicas do game são lindíssimas e exercem um papel muito claro de embalar a aventura, pois sempre podemos senti-la e apreciar a beleza de suas melodias sem que estas se destaquem demais, se mesclando a cada cenário como se fossem parte daquele ambiente.

Apesar de ser uma jornada curta, com cerca de duas horas, *Abzu* é uma experiência meditativa e de apreciação da natureza. O game brinca com o real e o espiritual de forma interessante e apesar de existir uma narrativa ali, sua história não é conclusiva justamente para que você tire suas próprias conclusões. Isso é ótimo, pois todos temos nossas próprias reflexões sobre a importância da vida e da natureza e *Abzu* existe exatamente para trazer estes sentimentos à tona. E isso é demais!

Como não se apaixonar com um capricho tão grande pra fazer um jogo?

9,0

Plataformas: PC, PS4
Estúdio: Giant Squid
Estúdio: 505 Games
Lançamento: Agosto/2016

FRANCISCA

Makson Lima

DÁ MUITO MAIS RAIVA DO QUE MEDO

As escaras de *Slender* (ou seus tentáculos pegajosos?) continuam a assolar os jogos de terror da pior forma possível, mas você não está disposto a pagar alguns trocados para comprovar isso pessoalmente... Está?

"Olá, meu nome é Mike e tenho 14 anos". Assim começa *Francisca*, nova empreitada dos mesmos criadores do horroroso *Grizzly Valley*, diretamente da Bielorrússia. E talvez você se pergunte: "Mas se *Grizzly Valley* já foi péssimo, por que se arriscar com *Francisca*?" Bom, eu já consideraria você alguém muito mais inteligente que eu, mas na verdade faço questão de experimentar porcarias anunciadas — o critério para algo bom evolui invariavelmente.

Francisca, o jogo, explora a ideia de uma garota, Francisca, assombrando as noites de Mike. E onde estão os pais de Mike? Foram viajar para o México, largando o adolescente sozinho por sete longas noites de cinco minutos cada. E isso é tudo de trama que o jogo oferecerá. E, acredite você ou não, isso nos é revelado através de uma caixa de texto surgida logo após rompermos a barreira do "New Game".

Francisca se encaixa na triste e vil categoria recente de jogos de horror baratos, com qualidade duvidosa. Meros trocados dispensados numa experiência de horror repleta de clichês, controles ruins, programação péssima (não há PC que rode isso direito) e jumpscares a granel.

A FANTASMA

Antes de dar início à brincadeira com Francisca, a menina-fantasma (ou seria alguma versão daquela boneca horrível da Xuxa dos anos 1980?), trate de explorar a casa. São alguns poucos aposentos, quintal de frente e garagem. O botão direito do mouse faz Mike fechar seus olhos. O motivo? Acalmá-lo. Há quatro câmeras em tripés para serem posicionados em locais aleatórios do sobrado e os equipamentos servem para alertar a presença de Francisca. Mesmo com o tablet revelando a imagem das câmeras, isso não funciona, pode acreditar.

A brincadeira começa quando o presente largado à soleira é aberto, o contador de cinco minutos tem início e a pior refilmagem de *Poltergeist* também. A exemplo de *Slender*, interferências sonoras indicam a proximidade de Francisca, provando ser recurso muito mais útil a dispensar tempo observando seu tablet. O medidor de medo indica quando o garoto está para ter um infarto e talvez fechar os olhos dentro do armário o acalme? Não. Depois da 10ª tentativa, desisti da técnica. A aleatoriedade das aparições de Francisca só não são maiores que as das mecânicas dessa abominação.

Seja *Emily Wants to Play*, *Monstrum*, *Wick* ou *Francisca*, fica claro haver audiência para esse tipo de horror. Talvez eu não seja o público? Custo a acreditar, pois a obra de Scott Cawthon me diz respeito. Só me entristece perceber o padrão de qualidade (e originalidade) decaindo cada vez mais e mais.

Chiquinha Assombração tá na área... E no tablet!

4,0

Plataformas: PC
Estúdio: BiscuitPlay
Editora: BiscuitPlay
Lançamento: Julho/2016

EPISÓDIO 1: REINO DAS SOMBRAS

Rafael Barbosa

BATMAN EM EPISÓDIOS DA TELLTALE

Com uma narrativa interessante, mas alguns problemas técnicos, a incursão da Telltale games na mitologia do nosso morcegão favorito apresenta um início promissor que promete agradar aos fãs atuais e aos antigos

Jogar *Reino das Sombras* acabou com muitas das preocupações que eu tinha sobre a investida da Telltale no universo do Homem-Morcego, pois me mostrou que, apesar dos inúmeros projetos em que trabalha hoje, o estúdio ainda consegue mostrar originalidade e cuidado em seus jogos.

A narrativa do game é interessante e oferece uma perspectiva que não estamos acostumados a acompanhar: a de Bruce Wayne. Embora Batman seja um dos personagens mais amados dos quadrinhos, suas histórias tendem a focar-se apenas na figura do herói mascarado, esquecendo-se de dar a devida atenção a quem veste o capuz. Por isso a visão da Telltale para o Cavaleiro das Trevas é tão interessante e relevante para a figura do personagem, pois trata Bruce e Batman como duas importantes facetas da mesma pessoa.

Por um lado, temos um milionário que ajuda na campanha política de seu amigo por acreditar que ela será benéfica para sua cidade. É nesse ponto que a narrativa do game ganha força, pois estabelecemos quem é Bruce Wayne e como ele irá lidar com as pessoas próximas a ele, com as consequências que uma vida dupla. Apesar de não notar um grande impacto nas escolhas que fiz ao longo do episódio, a história captura por permitir o envolvimento com o personagem.

EU SOU O BATMAN!

Como Batman, incorporamos um herói que escolheu ajudar Gotham nas sombras e que deve escolher que tipo de imagem irá passar tanto para a polícia, quanto para os criminosos que jurou combater. Também trabalhamos o lado detetive e estratégico do herói, em pequenos minigames que, apesar de simplórios, funcionam visualmente e deixam claro que a vida de um herói é mais do que apenas bater em bandidos. O game também tem bons momentos de ação e, embora sejam divertidos e bem coreografados, eles mostram a precariedade técnica do game, que pode até trazer melhorias estéticas em relação aos jogos anteriores do estúdio, mas ainda peca terrivelmente na movimentação dos personagens.

O que falta em tecnologia, o estúdio compensa em enredo e coragem, ao construir sua narrativa sem prender-se demais ao que foi feito antes, seja nas HQs, desenhos ou filmes. O game busca construir sua própria mitologia ao mostrar sua visão sobre quem é o Vigilante de Gotham e quem são seus inimigos.

Este primeiro episódio da game do Homem-Morcego é tudo aquilo que se pode esperar de um título desenvolvido pela Telltale Games. Se por um lado ele ainda peca no ponto de vista técnico, por outro oferece uma experiência narrativa sólida e condizente com a essência do herói. Nos resta esperar para ver como será a condução desta história, mas com certeza é um início promissor e que deve agradar aos fãs do Homem-Morcego.

Suas escolhas fazem a diferença com o Batman, viu?

8,0

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

SATANIST

Makson Lima

O PIOR DA RÚSSIA É O PIOR MESMO

Não se deixe enganar pelo nome sensacionalista. *Satanist* se encaixa nessa nova prole pestilenta de "jogos" de terror que não valem os míseros centavos pedidos. Tem alguma coisa muito errada acontecendo com os russos...

Há definitivamente algo muito errado acontecendo na Rússia ou em algum cantinho obscuro do Leste Europeu, afinal, muitos jogos de qualidade absurdamente duvidosa têm saído de lá de uns tempos para cá. Mas, por favor, não inclua a Polônia em tal montante, pois maravilhas do nível de *Layers of Fear* e *SuperHot* vêm de lá.

Tentei, mas não encontrei informação alguma sobre Dmitry, quem assina a criação de *Satanist*. Com o faro jornalístico me atiçando, cheguei até a me aventurar por redes sociais próprias de países de idioma russo nessa empreitada. Juro que gostaria de entrevistar o sujeito, pois algo tão putrefato e decrépito quanto *Satanist* não surge tão comumente.

Atente você, leitor ou leitora fã do bizarro: esse jogo não tem absolutamente nada a oferecer. Trata-se de puro chamariz vexatório. É fácil voltar a atenção para algo chamado *Satanist*. Seja você fã de black metal (como é o meu caso) ou não, seja você pagão ou altamente religioso, não importa, o fato é que essa arapuca de Baphomet não pode fazer mais vítimas — mesmo por míseros centavos de usura.

HOSPITAL DO TERROR

Três parágrafos adentro e mal falei sobre o jogo. Tento fazer jus, apenas. Caso não tivesse lido a descrição de *Satanist* em sua página no Steam, sequer teria ideia da identidade do personagem controlado. Alex é segurança num hospital — ou aquilo que parece ser um (assets de Unity nunca foram tão crus). Alguns minutos após assumirmos o controle do personagem, num clássico esquema WASD em primeira pessoa, as luzes se apagam, algo o golpeia e o pobre sujeito desperta numa prisão, cara a cara com o crânio mais "feira de ciências" da memória recente dos videogames.

Satanist então começa a tomar forma — desfigurada, bizarra, nojenta. Costumo superestimar tais adjetivos, atribuindo-os de coração. Não é o caso. O jogo coloca você, corajoso sujeito disposto a dispensar 30 minutos de sua vida ao vazio, perambulando por corredores de uma prisão absolutamente comum. Não, não é suficiente escrever mensagens nefastas e diabólicas nas paredes. E esse diabo precisa urgentemente de aulas de gramática, pois seu inglês é péssimo.

Eventualmente, aquilo que parece um carcereiro (entediado e moribundo) surge para dar mais vida (!!!) ao marasmo de se estar num prisão/necrotério repleto de cadáveres e pentagramas nas paredes. Esconder-se significa encontrar um intrusivo ponto de exclamação ao lado de um leito. E não haveria como depreciar tal decisão de design o suficiente.

Mas talvez tudo isso seja proposital. Talvez Dmitry seja o próprio satanista enclausurado nesse cárcere da vida virtual. Talvez ele precise de ajuda! Ou talvez esse jogo seja resultado de um pacto onde algo deu muito errado.

Sad, sad Satan.

Terror russo da pior qualidade... Literalmente!

3,0

Plataformas: PC
Estúdio: Dmitry
Editora: Dmitry
Lançamento: Julho/2016

MOTHER RUSSIA BLEEDS

Makson Lima

O SANGUE DOS CAMARADAS NA RUA

Soco na cara, guerra civil e violência extrema: temos aqui o beat'em up capaz de reerguer todo um gênero, mesmo que na base da porrada ou da facada: você vai se sentir voltando uns 30 anos no tempo. Literalmente!

Não é preciso nem cinco minutos nos controles de *Mother Russia Bleeds* para que a janela do passado se abra, nos levando diretamente às ruas sujas e repletas de maus elementos de *Streets of Rage*. Se *Double Dragon*, *Final Fight* e o clássico da Sega formavam a tríade dourada da pancadaria dos anos 1980/90, foi o independente *Castle Crashers* quem reacendeu uma chama há muito apagada, mas enlouquecida para voltar — e na base da porrada! O pesado fardo agora é carregado pelo título de estreia dos três franceses do estúdio Le Cartel, *Mother Russia Bleeds*, sangrando por baixo das unhas e por entre dentes quebrados, porque o beat'em up voltou com os dois pés no peito.

Dono da pixel arte mais violenta desde *Hotline Miami*, não é à toa termos por trás de *Mother Russia* aquelas mesmas mãos lascivas de tantas outras bizarrices independentes. A Devolver, tal qual tubarão-branco faminto, sente o cheiro de sangue há quilômetros de distância. Mas a história desse aqui vem curiosa — o trailer do jogo serviu como a gota da substância vermelha gosto de ferro no oceano da internet. E o resultado disso veremos por anos, pois temos aqui o verdadeiro sucessor do soco inglês das antigas.

A RÚSSIA DE 1980

O nome do jogo já situa a trama de forma brilhante: União Soviética, fim dos anos 1980. Guerra civil toma conta das ruas e irmão se volta contra irmão diante ideais extremistas contrários. *Mother Russia* faz o favor de oferecer contexto, ainda que primando pelo humor negro mais sadomasoquista desde o supracitado título apoteótico da Dennaton Games. E funciona perfeitamente para encaixar nossos quatro anti-heróis, causadores de inveja a qualquer Axel, Cody ou Billy e Jimmy. Você pode até chamar seus amigos para enfrentar ursos pardos metidos a monstros de Frankenstein, obesos mórbidos adeptos de BDSM ou skinheads viciados na mais nova substância ilícita dos becos, mas as porradas na cara serão por minuto.

O sistema de combate em *Mother Russia* é tão bom, simples e certeiro que pensei numa cria bizarra entre *The Warriors* (da Rockstar) e *God Hand* (de Shinji Mikami). Mas em 2D. E sem espaço para evolução ou invetário!

Correr, socar, esquivar e agarrar são comandos intuitivos e é simplesmente regozijante ver os inimigos fazendo o mesmo — a variedade só não é tão impressionante quanto o sangue pixelizado escorrendo a cada golpe. É como se sentíssemos o peso da porrada desse lado.

São oito fases aconpanhando essa revolução civil, onde traição e experimentos ultrassecretos são íntimos. Injetar Nekro para entrar no violentíssimo modo Berserk parece certo por consequência. Assim como extrair a substância asquerosa e verde de mendigos viciados.

Mother Russia Bleeds é maravilhosamente brutal — você vai dispensar horas nas arenas habilitadas conforme as fases são concluídas e não vai esquecer a trilha sonora tão cedo.

Lágrimas de sangue escorrerão quando, prestes a enfrentar o último chefão desgraçado, você e seus camaradas aguardarem naquele elevador tão familiar, mesmo com cheiro de sangue tão novo...

9,0

Plataformas: PC
Estúdio: Le Cartel
Editora: Devolver
Lançamento: Setembro/2016

F1 2016

Rafael Arbulu

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL MAIS VELOZ

Codemasters encanta entusiastas e casuais, não força a barra em recursos supérfluos e, apesar de algumas falhas, entrega um simulador que muitos vão sofrer para superar – em todos os quesitos que você puder imaginar

A principal melhoria em relação ao título anterior de *F1* foi a inteligência artificial. Onde antes o computador se dava por vencido depois de ser ultrapassado, agora ele briga ferrenhamente para defender a posição à frente da sua, ou para tomá-la de você. A própria I.A. chega a causar algumas colisões, o que dá uma estranha sensação de igualdade, já que, independente de quanta técnica você venha a adquirir, sua competição sempre estará a meio segundo atrás (ou à frente), mesmo nas dificuldades mais baixas.

Erros "do piloto" também se refletem em mudanças climáticas, já que os carros deles estão tão sujeitos a patinar na pista quanto o seu. Assim começamos *F1 2016*.

A SUA CARREIRA

O modo Carreira é onde você encontra o cerne da experiência de corrida: todos os momentos da rotina de um piloto profissional — da convivência e lounge com empresários, engenheiros e membros da equipe; até as interações durante e após a corrida e as metas que lhe são conferidas pelos seus gestores (chegar pelo menos na posição X ou terminar à frente de seu rival e companheiro de equipe) — estão lá. Isso tudo para introduzir o Resource Point System, uma espécie de pontuação que você vai acumulando ao longo de cada corrida para que, junto de seus engenheiros, troque por melhorias no seu carro.

É um aspecto divertido, ainda que meio irreal (um carro da Toro Rosso não tem a mesma capacidade de, digamos, um carro da Ferrari ou McLaren). Não que isso atrapalhe a corrida em si — dá para ganhar a mais dura das corridas com a mais fraca das equipes —, mas foi meio estranho ver que grandes e pequenas montadoras possuem mais ou menos a mesma capacidade de construção veicular.

Visualmente falando, *F1 2016* é meio ambíguo: se nas corridas tudo está perfeito, desde a variação climática até os danos causados por colisões, como o estrago do gramado quando o carro sai da pista (e a sujeira que gruda nos pneus quando ele volta para a pista); fora dela, é tudo meio esquisito: os modelos dos personagens são meio quadradões, com poucas opções de personalização para seu personagem e as ocasiões fora das corridas poderiam ser melhor estruturadas — chega uma hora que você vê as cenas transcorrendo e pensa: "Pra quê?"

F1 2016 é sim o simulador a ser batido neste ano. Ele tem tudo o que os entusiastas do esporte procuram, ao mesmo tempo em que agrada aqueles menos iniciados. O início pode assustar, já que a gama de opções e recursos e ajustes de carro e troca de pneus e batalhas posição a posição, enfim, tudo na corrida é denso e aprofundado. Vale o investimento.

Enfim, um *F1* de respeito mesmo!

9,0

Plataformas: Mobiles, PC, PS4, XO
Estúdio: Codemasters
Editora: Codemasters
Lançamento: Agosto/2016

PS4

The Last Guardian

PRÉ-VENDA

DISPONÍVEL 25 OUTUBRO 2016

UMA VERDADE MAIOR QUE A LENDA

R$ 199,00

12

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

©2016 Sony Interactive Entertainment America LLC. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" e "PS4" são marcas comerciais da Sony Interactive Entertainment Inc. Sony Interactive Entertainment America LLC, 2207 Bridgepointe Pkwy, San Mateo, CA 94404. www.playstation.com.
©2016 Sony Interactive Entertainment Inc. The Last Guardian is a trademark of Sony Interactive Entertainment America LLC.

SUPER BUTTON SOCCER

Lucas Moura

RESGATANDO O FUTEBOL DE BOTÃO

O projeta sonha em trazer para a nova geração o famoso futebol de botão com uma apresentação eletrizante, sistema de progressão e partidas acirradas, rápidas e divertidas, com um ótimo sistema de ligas e evolução

Praticamente inexistente nos meios digitais, o futebol de botão é uma "arte" quase esquecida. *Super Button Soccer* nos fez lembrar o quanto uma partidinha dessas é divertida — mas não traga as suas lembranças de infância junto, o game da Smyowl coloca uma camada rejuvenescedora de tinta em um esporte enraizado na cultura brasileira.

Após lutarmos algum tempo para resolver os problemas de bugs e o fato de que ele simplesmente não queria iniciar no Windows (motivos que ainda não sabemos explicar a razão), fomos agraciados com uma interface derivativa de *Fifa*. Se nos dissessem que era uma versão do *Fifa* em formato de futebol de botão, teríamos acreditado. Não apontamos isso como algo ruim, entretanto.

Super Button já joga você em um tutorial pra você entender o básico do funcionamento e depois vamos ao sistema de progressão. Você pode montar a equipe com um grupo de jogadores iniciais, escolher quais táticas levar ao campo, tipo de estádio e uniforme. Ao subir de nível, você recebe um pacote com mais jogadores, estádios e táticas.

A Smyowl acertou em cheio com mecânicas que tornam as partidas dinâmicas e táticas para você gastar 10 minutos ou algumas horas nelas.

A pressão com um limite de tempo para cada turno faz com que você tenha de agir rápido, pensar em maneiras de remover os botões do jogador e marcar um gol.

Diferenciações entre o tamanho dos botões e a sua posição em campo também são cruciais para vitória, mas ao mesmo tempo não requerem grande investimento de tempo para aqueles que não jogaram futebol de botão, ou futebol no geral, aprenderem. O ótimo tutorial já dá conta de explicar como os botões devem ser posicionados para defender o gol e algumas dicas de como e quando aplicar força para atravessar a defesa.

Quem gosta de jogar sozinho será agraciado com um robusto sistema de torneios, amistosos e uma inteligência artificial que não perde tempo em aproveitar as oportunidades deixadas por quem não presta muita atenção na posição. Era uma bola para lá, bola para cá, roubadas no último segundo, gols na prorrogação e pressão total! Fazia tempo que não éramos desafiados por um oponente digital tão bom.

MODO ONLINE

No online, porém, a história muda completamente. Cada partida era um exercício de paciência para não fechar o jogo e desistir. Partidas ficavam dessincronizadas, jogadas simplesmente não "contavam", o gol não era registrado e em inúmeras vezes os botões desapareciam da tela.

Apesar de exclusivo até o momento para PC, ficamos desapontados com o péssimo suporte ao mouse tanto na navegação dos menus como no preparo das jogadas. Tentávamos selecionar uma janela, éramos apontados para outra, as jogadas tinham de ser ajustadas com as setas do teclado ou um controle.

Super Button Soccer é ótimo para jogadores solitários, para quem quer jogar uma partida em casa com os amigos — ou paciência para lidar com o problema de bugs na inicialização e menus. Esperamos que o online seja consideravelmente melhorado em futuras atualizações. Afinal, fazer gol de placa ao tornar futebol de botão em algo muito mais emocionante e bater na trave justamente no online é motivo para cartão amarelo.

7,0

Plataformas: PC
Estúdio: Smyowl Game
Editora: Smyowl Game
Lançamento: Julho/2016

ALONE WITH YOU

Makson Lima

ISAAC ASIMOV FICARIA ORGULHOSO

Roteiro intrigante, visual retrô e uma aura remetendo aos bons adventures do passado compõem essa rotina alienígena, beirando a catástrofe a cada passo. E, afinal, no espaço ninguém vai ouvir você gritar (ou vai?)...

É fácil subestimar *Alone With You*. Quando é levado em consideração os mais recentes *The Swapper* e *The Fall*, fica ainda mais complicado. Aqui, controlamos o último sobrevivente de uma estação espacial num planeta muito distante. A rotina estabelecida a partir do momento da atribuição de nome ao astronauta pode parecer não conversar com o formato do jogo, pois há pouco para se "jogar" efetivamente. Mas *Alone With You* consegue, caso tempo, atenção e um pouquinho de paciência sejam dispensados, expandir uma das premissas mais instigantes nesse mundo fantástico além das estrelas: a humanização do robô. Sim, Isaac Asimov e Philip K. Dick ficariam orgulhosos.

Benjamin Rivers, criador de *Alone With You*, dispensou seus últimos anos evoluindo (e muito) as ideias apresentadas em *Home*, talvez seu jogo de maior sucesso até então. Essencialmente voltado para narrativa, a construção de terror existente na trama girava em torno de descobertas e revelações absurdas, com forte impacto dada sua longevidade. *Alone With You* não só cria a ideia de rotina, expandindo, por consequência, sua extensão, como coloca nosso personagem diante de descobertas cada vez mais soturnas.

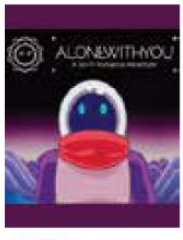
E tal rotina permeia calamidade. As duas estações presentes no planeta foram divididas após um evento de proporções catastróficas romper a comunicação entre elas. Isolado, nosso herói só consegue acesso ao outro lado por meio dos esforços de nossa companhia durante toda aventura. A inteligência artificial que estabelece objetivos e concede missões não só será nosso cão-guia, mas também a responsável por desenvolver o aspecto mais "visual novel" de *Alone With You*.

JUNTA PEÇA E CORRE

O objetivo é direto: encontrar peças e meios para fuga. Nossa nave apresenta-se sem condições para tal a princípio, sendo assim, o caminho para escapar desse local, agora inóspito, será árduo. Ou nem tanto, pois os desafios encontrados são bem simples de serem resolvidos, conversando de forma enfadonha com a ideia de contagem de dias. Apresentando-se com quebra-cabeças cuja resolução está atrelada a mera observação dos cenários e leitura de documentos encontrados, o sentimento de nostalgia evocado pelo jogo se esvai diante da proposta mais simplificada, claramente inspirada na nova era dos point'n clicks trazida pela Telltale.

Alone With You se destaca após seus momentos mais convencionais de exploração. O cientista responsável pela região visitada durante o dia, tragicamente morto devido ao evento cataclísmico, é recriado pela I.A. e projetado numa cápsula hologramática durante a noite. É de importância vital para a construção de sua nave o bom desenrolar desses encontros.

Com gráficos remetendo a era de outro do Mega Drive, especialmente na tonalidade das cores, uma trilha sonora retrô-sci-fi inspirada em Vangelis e a impressionante capacidade da mudança de tom na narrativa, *Alone With You* mostra o amadurecimento de nossa mídia como contadora de histórias, mas falha em engajar em seu aspecto mais videogame de ser.



7,0

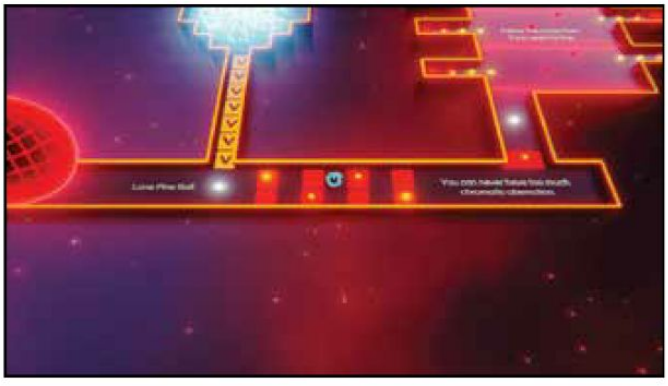
Plataformas: PS4, PSV
Estúdio: Benjamin Rivers, Inc.
Editora: Benjamin Rivers, Inc.
Lançamento: Agosto/2016

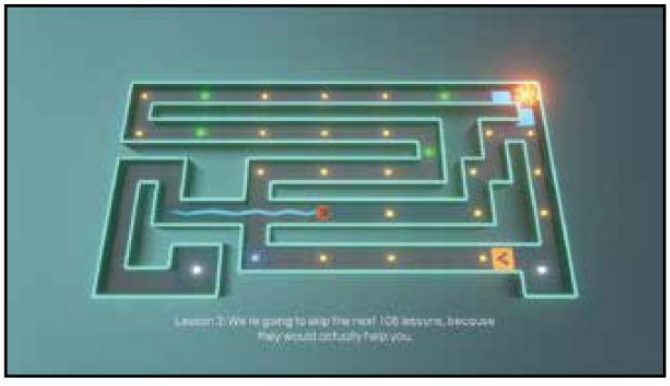
ROAD TO BALLHALLA

Makson Lima

A HERANÇA DE MARBLE MADNESS

Balls to the Wall! Perdoe o trocadilho – tanto meu, quanto do nome do jogo – pois temos aqui uma das experiências de controle de marble mais refinados desde *Marble Madness*. É, e estamos falando sério mesmo. Pague pra ver!

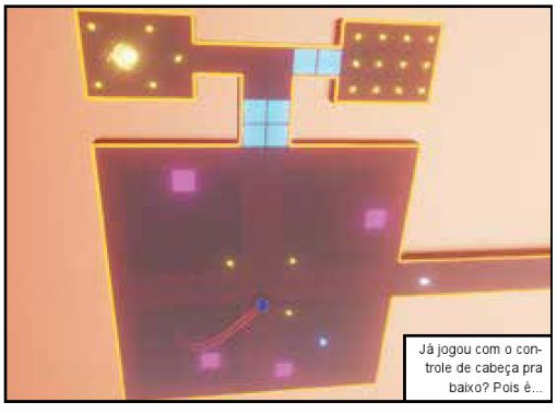




Mark Cerny, o gênio criativo por trás da arquitetura do PS4 e de um sem fim de jogos de diversas eras (incluindo *Sonic 2* de Genesis!), estabeleceu um novo vício nos arcades com sua criação *Marble Madness* — novidade lá em meados de 1984/85, onde os fliperamas continuavam dominados por *Pac-Man*, *Space Invaders* e demais ópios orientais. Poucas pessoas aqui do Brasil tiveram a oportunidade de experimentar aquela maravilha em toda sua glória de gabinete, com track ball e tudo mais. A maioria dos meros mortais só teve mesmo a chance de curtir *Marble Madness* numa de suas dezenas de ports.

Algumas décadas mais tarde, uma mudança leve de perspectiva, a total inspiração no clássico de Cerny e a mente engenhosa de outro jovem desenvolvedor, Kai Hillenbrand, nos traz a *Road to Ballhalla*, um refinadíssimo jogo labiríntico, cujos desafios hão de pôr a prova suas capacidades com o controle. Exatamente, com o controle: nem pense em jogar esse épico rumo à Valhalla das bolinhas de gude no teclado, pois a frustração excederá a diversão.

São ao todo 20 estágios cuja progressão evolutiva está mais atrelada à originalidade dos obstáculos ao nível de dificuldade em si. Ao melhor exemplo de clássicos modernos e absolutos como *Sound Shapes* e *Crypt of the Necrodancer*, *Ballhalla* mistura gêneros distintos e cria algo revigorante, um verdadeiro deleite de ver, ouvir e jogar. A música tem papel fundamental na cadência das intempéries apresentadas — e vou me ater a citar apenas algumas iniciais, como blocos vermelhos no chão, raios lasers mortais e esferas gigantescas e ameaçadoras. Como e onde tais obstáculos surgem nas dezenas de labirintos do jogo é algo sempre atrelado ao ritmo da batida, ou seja, acionar seu metrônomo mental é a única maneira de levar sua bolinha luminescente a caçapa final.



Já jogou com o controle de cabeça pra baixo? Pois é...

Como mera distração, os "torturials" se dão na forma de mensagens no chão dos estágios. Prepare-se para boas risadas com o humor sarcástico de Hillenbrand, conversando muito bem com o nível de desafio apresentado. É incrível como *Ballhalla* faz uso de física e controle responsivos para criar seus mundos. Em nenhum momento você se sentirá impelido a seguir em frente por qualquer um dos elementos do jogo: controles, nível de desafio, engenhosidade do design das fases e trilha sonora se relacionam muito bem entre si.

OUTROS ESTÁGIOS

Conseguir aqueles pontos por morrer pouco ou coletar as esferas brilhantes para, assim, prosseguir até a próxima seleção de fases é um deleite — talvez precisássemos de ainda mais estágios? Crítica infundada, pois além de rush mode, o modo de criação de labirintos (ainda em fase beta) já disponibiliza vários estágios geniais feitos por usuários. Vale dispensar algum tempo ali, caçando pelos melhores ou criando os seus próprios.

Road to Ballhalla é aquele tipo de sucesso tímido e acredito que ouviremos falar sobre ele daqui um tempo e por um bom tempo. Porque é mérito dos grandes fazer qualquer um jogar com o controle de cabeça para baixo — os disparates são maravilhosos... E por minuto!

9,0

Plataformas: PC
Estúdio: Torched Hill
Editora: TinyBuild
Lançamento: Agosto/2016

THE TOMORROW CHILDREN

Lucas Moura

MATRYOSHKA PRA UNIÃO SOVIÉTICA

Reconstrua cidades após a destruição da Terra em um mundo que tenta ser um pouco de tudo — construtor, gerenciador, survival — mas não consegue ser nada. Os cenários são belíssimos, mas a jogabilidade é fraca

Até que ponto o ato de coletar recursos é divertido? Foi justamente essa a principal pergunta que fizemos enquanto jogávamos *The Tomorrow Children*, o novo jogo da mesma equipe que nos trouxe a série Pixeljunk à última geração. Como eles saíram de quase perfeição nos controles, partidas rápidas e divertidas a isso aqui, nunca saberemos.

The Tomorrow Children segue uma premissa simples: você vive em uma realidade alternativa da União Soviética como uma boneca Matryoshka e agora deve reconstruir cidades por meio de uma série de tarefas, como obtenção de matérias-primas e geração de energia para as cidades. A narrativa e a "trama" são cheios de menções à antiga grande potência do século 20, a restauração por meio da "glória ao povo" e outras piadinhas. Após péssimo tutorial — que explica apenas os controles — fomos levados para uma cidade aleatória.

Em cada cidade há um ponto de trem que nos leva para locais de mineração, o "grosso" do jogo. Pegamos o primeiro e nos encontramos em uma montanha de sashimis. Sim, uma montanha de sashimis! A segunda parada foi em um rosto gigante com bombas que caiam sobre dele, enquanto a terceira e última parada foi em uma bizarra montanha rosa. Se nada disso faz sentido até então, calma, ainda vai ficar pior.

SEM SENTIDO

Quando voltamos pra cidade, estávamos sendo atacados por Kaijus e aranhas gigantes. Assim que a ameaça foi eliminada, todos voltaram aos seus trabalhos, alguns descarregavam materiais dos trens enquanto outros tratavam de construir casas e monumentos. Em meio a isso, há um sistema de progressão de personagem: quanto mais colabora, mais pontos libera e mais sobe de nível. No que isso ajuda? Ainda estamos tentando entender, pois não notamos nada distinto exceto pelo uso de equipamentos melhores que, sinceramente, traziam pouca diferença em relação aos originais.

Por volta da 5ª hora de jogo fomos alertados que "a cidade havia sido completada" e fomos literalmente jogados para uma tela de seleção de cidades. Escolhemos outra e... Teríamos de fazer tudo de novo! É nessa altura que o conceito do jogo vai por água abaixo e a repetição dá lugar a algo que era para ser divertido.

Por mais peculiar que sejam os locais de mineração, os sistemas são rasos demais para dar alguma gratificação útil ao jogador.

Subir de nível equivale a nada e a quantidade de construções em conjunto a falta de modularidade fazem com que todas as cidades pareçam "iguais". Queríamos ajudar em outra cidade, só não víamos motivos para isso. Isso sem contar que a criação de itens requer que você resolva um pequeno quebra-cabeças — que pode ser burlado ao usar dinheiro real.

Em algum ponto deste ano (ou do próximo) *The Tomorrow Children* vai se tornar free to play e desde o começo já está entupido de microtransações para tonar a jogabilidade e a progressão ainda mais chatos. A não ser que futuras atualizações mudem isso.

Uma realidade alternativa pra antiga União Soviética

5,5

Plataforma: PS4
Estúdios: Q-Games, SCE Japan
Editora: Sony
Lançamento: Setembro/2016

DEUS EX GO

Fernando Souza Filho

Depois do tremendo sucesso da série *GO* com *Hitman GO* e *Lara Croft GO*, a Square Enix Montreal nos traz *Deus Ex GO*. Custando apenas US$ 5 tanto na versão Android quanto na iOS, temos aqui uma versão mobile do mundo distópico da série em que você precisa explorar e criar estratégias de infiltração resolvendo puzzles com mecânica de ação por turnos em cenários de realidade aumentada. Trata-se na verdade de uma versão mais estilizada do jogo original, assim como já vimos em *Hitman GO*. Tem todo um enredo sobre terrorismo e conspirações que, sinceramente, não fazem muita diferença quando se joga no smartphone. São mais de 50 níveis que você vai desbloqueando à medida que avança — e pode até mesmo desbloquear um kit especial para *Deus Ex: Mankind Divided*. Há ainda uma funcionalidade extra interessante: o Puzzle Maker. Aqui você cria suas próprias fases e seus próprios quebra-cabeças, pra depois jogar com seus amigos.

Plataformas: Android, iOS | **Editora**: Square Enix | **Lançamento**: Agosto/2016

CHAOS CHRONICLE

Demétrio Valente

Você é um lorde que luta pela glória da sua Casa (família, grupo, classe... Como quiser chamar!) em batalhas épicas. É um daqueles F2P (free to play) que esbanja beleza nos gráficos, tem uma história legal e você até pode jogar sem gastar nada, mas será tão "divertido" quanto ir a um jogo de futebol no estádio e ficar dentro do carro no estacionamento ouvindo a partida pelo rádio. O estúdio sul-coreano Nexon coloca tantas restrições pra versão free que, sinceramente, o game perde até a graça. Mas se você optar por gastar algumas doletas, vai se deparar com um game de primeira linha, com embates cronometrados, batalhas PvP e uma variação incrível de formas de jogar. O enredo é "aberto" e permite que você jogue/lute ao lado de heróis de todo o mundo nas partidas online. O jogo não está localizado para português, mas se você encara inglês numa boa, vai se divertir.

Plataforma: Android, iOS | **Editora**: Nexon | **Lançamento**: Setembro/2016

AGRICOLA: ALL CREATURES

Fernando Souza Filho

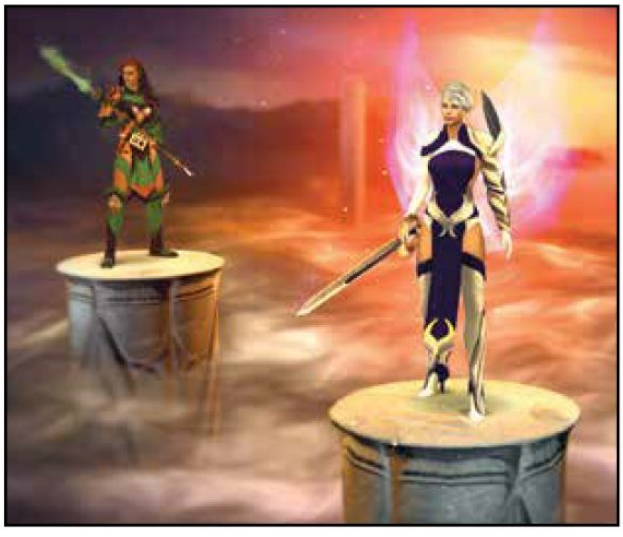
Especialista em boardgames, o estúdio Digidiced, de Berlim, fez essa bela versão para o clássico *Agricola*, de Uwe Rosenberg, designer alemão que é uma verdadeira lenda entre os fãs de jogos de tabuleiro convencionais. Aqui, você é dono de uma fazenda e precisa mantê-la e fazê-la crescer. Para isso, vai administrar recursos e construir edificações em lugares estratégicos. O objetivo é ter muitos animais e para isso o game oferece diversas opções de estratégias. Quem tiver mais bichos depois de oito rodadas, vence. O segredo aqui é primeiro criar um ambiente adequado (pastos, cercas, estruturas especiais) antes de começar a aumentar suas criação de animais. Sem pasto, os bichos morrem e sem cerca eles fogem, então, é preciso considerar todos os mínimos detalhes em cada rodada. É lógico que investindo alguns dólares reais em microtransações você terá packs prontos com edificações e animais, mas isso a gente já imaginava, né... O jogo custa apenas US$ 5 (sem contar as microtransações).

Plataformas: Android, iOS, Windows | **Editora**: Digidiced | **Lançamento**: Agosto/2016

SACRED LEGENDS

Fernando Souza Filho

Quando os portões do inferno se abrem, os verdadeiros heróis surgem para salvar Ancaria. Assim começa o RPG de fantasia *Sacred Legends*, no qual você precisa lutar contra monstros, fazer pilhagens (o famoso "loot"), criar feitiços e se tornar um herói glorioso. Se os clichês abundam no enredo, eles são igualmente abundante nas mecânicas de combate, no gameplay e até no sistema de "loot", que acaba se revelando um dos pontos mais fracos do jogo: fazer upgrades de seus itens não é fácil nem intuitivo. A artwork do game é bonita, isso é indiscutível, mas a sensação de "mais do mesmo" é inevitável pois *Sacred Legends* parece ter pegado dois ou três projetos já prontos e misturou em um jogo novo, mirando o público mais casual. Os combates em 3D em tempo real também são bonitos, mas até algumas skills são idênticas a *Dungeon Hunter*, por exemplo. *Sacred Legends* é um F2P que precisa no mínimo 1 GB de RAM pra rodar.



Plataformas: Android, iOS | **Editora**: Deep Silver | **Lançamento**: Agosto/2016

ULTIMATE NINJA BLAZING

Demétrio Valente

Este é o primeiro título para mobile da série *Ultimate Ninja*, do não menos icônico *Naruto Shippuden*. Aqui os combates são feitos por turnos, escolhendo-se diversos personagens dentre uma grande seleção de ninjas do universo de Naruto, cada um com seus ataques e habilidades próprios. O modo história é fiel à série original do anime, e pode ser jogado sozinho ou em multiplayer. Com o evento mensal competitivo, Phantom Castle, os ninjas mais habilidosos poderão testar seus poderes contra os melhores jogadores do mundo e competir pelos lugares mais altos do ranking. No lançamento brasileiro, a Bandai Namco, distribuiu 15 Ninja Pearls e um personagem jogável de Naruto Uzumaki (*Boy Who Aims to be Hokage*) para todos que baixaram e jogaram o game. O mimo estava automaticamente disponível já durante o tutorial de introdução.

Plataforma: Android, iOS | **Editora**: Bandai Namco | **Lançamento**: Setembro/2016

FÚRIA SNIPER

Fernando Souza Filho

O cenário inicial chega a lembrar o do primeiro *Dead Island*, de 2011, mas o que temos aqui é a sexta atualização do divertido *Fúria Sniper*. A ilha tropical parece calma e perfeita para férias de verão, mas quando as balas começam a voar pra todo lado, é hora de você mostrar suas habilidades de atirador. *Fúria Sniper* mudou um pouco sua ambientação e isso é muito positivo, o resultado é excelente com esse mapa na praia. Mas não se engane com o barulho do mar, pois assim como em *Dead Island* os perigos estão por todo lado e você enfrentará inimigos poderosos. Como sempre, batalhar rende XPs e agora o nível máximo subiu para 55. A customização do seu personagem está cada vez mais cheia de opções, o que permite não apenas a mudança do visual, mas também das habilidades que você irá dispor quando estiver jogando. E nem precisa dizer que as Killcams são o ponto alto da ação por aqui: a câmera muda para ângulos especiais para mostrar um tiro perfeito. Sensacional!

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

STEAM

Lucas Moura

STARBOUND

Após quase três anos em desenvolvimento, *Starbound*, um dos projetos mais ambiciosos para aqueles que gostam de explorar e construir sua própria história, finalmente chegou. O game é um sandbox com elementos de RPG em uma estrutura bem parecida com *Terraria* e *Minecraft*. O jogador começa em uma nave parcialmente destruída após um ataque que destrói a Terra. Agora, tem de coletar recursos para sobreviver, reparar a nave e explorar planetas. Com literalmente bilhões de planetas disponíveis, cada um deles tem a sua atmosfera, fauna e flora. Você pode construir uma base em satélites naturais, onde a gravidade é menor, ou quem sabe começar a estabelecer uma colônia em um planeta com árvores-cogumelo. Para quem gosta de mods, *Starbound* tem uma gigantesca comunidade criada ao seu redor, com mods pra todos os gostos.

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

DEATH ROAD TO CANADA

Sobreviver a um apocalipse zumbi nunca é fácil, não é mesmo? Ainda mais quando um Pug está atrás do volante. Não, você não leu errado: assim é o quão bizarro *Death Road to Canada* pode ser. O action-RPG possui um robusto sistema de geração aleatória de elementos, que passam pela disposição dos cenários, tipos de inimigos, eventos, quem você irá encontrar ao longo da jornada e quais serão as personalidades deles. Em alguns momentos, você pode encontrar um homem musculoso capaz de jogar carros em zumbis ou um papai noel armado com uma espingarda. Completamente ridículo, mas definitivamente letal. Com elementos de rogue-like, cada morte é permanente, então pense duas vezes antes de entrar em um supermercado repleto de zumbis ou achar que "só mais um minuto" em uma local vai te manter vivo. É pra quem gosta de boas risadas.

Editora: Rocketcat Games | **Lançamento**: Julho/2016

VIDEOBALL

Imagine uma mistura de *Pong* com *Rocket League*. Agora torne-o mil vezes mais intenso: este é o conceito do bizarro *Videoball*. Com arenas que vão de futebol, basquete e tênis, suas mecânicas são relativamente simples se comparadas com os outros dois games que o inspiraram. Cada jogador é uma seta e deve "disparar" na bola para movê-la ou carregar o tiro para movê-la com mais agilidade e marcar um gol. Arenas podem conter bloqueios ou armadilhas contra você ou o oponente. Para aqueles que são jogadores solitários ou têm amigos em outros estados, o game oferece um ótimo sistema online que funciona sem grandes problemas até para partidas com players de outros países. Mas a diversão mesmo está no modo local e na enormidade de arenas disponíveis. É um game perfeito pra juntar os amigos em uma sexta à noite.

Editora: Action Button | **Lançamento**: Julho/2016

NINTENDO eSHOP

Filipe Salles

KINGDOM'S ITEM SHOP

Assumindo o papel de dono de uma loja de itens iguais aos que vemos em games de RPG, *Kingdom's Item Shop* coloca o jogador para disputar o título de "melhor loja de itens do reino". Mas o jogo não deixa apenas que fique atrás da bancada atendendo aventureiros que buscam se equipar para explorar o mundo: você também deverá sair em aventuras próprias para obter diferentes matérias-primas para criação dos itens. Além das vendas normais e administração da loja, requisições de itens especiais funcionam como um sistema de missões.

Editora: Circle | **Lançamento**: Agosto/2016

SUPER MARIO 64 DS

Lançado em 2004 para o portátil Nintendo DS, o remake de *Super Mario 64* retorna agora ao Wii U através do serviço Virtual Console. Na aventura original para o Nintendo 64, Mario encarava sua primeira aventura tridimensional para salvar a princesa Peach das garras de Bowser dentro do próprio castelo. No remake de 2004, o herói solitário se tornou um grupo, permitindo que Luigi, Wario e Yoshi também pudessem ser controlados pelos clássicos estágios, disponíveis através das pinturas nos quadros do castelo. O remake também conta com minigames inéditos.

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

SHADOW ARCHER

Com uma pegada retrô, à primeira vista é possível confundir *Shadow Archer* com uma espécie de homenagem ao *Zelda* clássico, de 1986. No entanto, apesar dos desenhos serem parecidos, as semelhanças param por aí. Em vez de uma aventura épica por diversos calabouços, o título consiste basicamente em sobreviver em frente a uma horda de monstros. O arqueiro que dá nome ao jogo deve aniquilar os monstros e pegar diferentes power-ups para aumentar sua contagem e, assim, sua pontuação. A munição é limitada, então é necessário cuidado para que não fique em uma situação ruim.

Editora: Ultra Dolphin | **Lançamento**: Agosto/2016

PLAYSTATION NETWORK

Fernando Souza Filho

WORMS W.M.D.

O estúdio britânico Team17 seguiu o caminho contrário que normalmente as franquias trilham: deixou de lado o 3D e voltou aos cenários 2D. Aquele gameplay com cenários tridimensionais de *Worms Ultimate Mayhem* deu lugar a belíssimos backgrounds coloridos que lembram animações do início dos anos 1990. Como já é tradição nos jogos dos "verminhos", tudo que tem no cenário é destrutível, por isso, é inevitável que jogadores com "espírito de porco" (pode me incluir nessa lista!) deixem cada cenário como se tivesse sofrido um terremoto de grandes proporções. O maior diferencial agora é que podemos entrar nos lugares, não ficamos mais limitados às ações do lado de fora. No geral, o jogo segue a linha de humor escrachado da série e volta ao estilão que a consagrou em *Worms Armageddon*, de 1999. O jogo tem 5GB de download e custa R$ 107,00.

Editora: Team17 | **Lançamento**: Agosto/2016

NEBULOUS

Este é um projeto ambicioso do estúdio californiano Namazu, que chega para PS4 agora e para as plataformas de realidade virtual (PlayStation VR e Oculus Rift) nos próximos meses. O que temos aqui é um puzzle baseado e leis da física real no qual você controla o Comandante Dash Johnson em uma missão espacial. Há diversas fases mais complicadas e até uma proximidade assustadora com um wormhole, os conhecidos "buracos de minhoca" do espaço. É preciso levar em consideração as leis da gravidade para guiar o astronauta ao fim de cada fase, que é dividida em cinco campos diferentes e que estão devidamente encaixadas em uma espécie de cubo. Você pode acionar lasers e usar meteoritos ou blocos — bem na linha *Minecraft*. O astronauta fica o tempo todo falando e chega uma hora que você até torce pra ele morrer só pra poder se livrar do tagarela.

Editora: Namazu | **Lançamento**: Agosto/2016

VALLEY

O capricho do estúdio canadense Blue Isle nesse jogo é realmente impressionante, mas não chega a surpreender, pois é o mesmo pessoal que fez o sensacional *Slender: The Arrival*, de 2013. Os cenários são lindos, chegam até a lembrar produções AAA como *Far Cry*, por exemplo. O belíssimo mundo de *Valley* precisa ser fuçado com calma, usando a L.E.A.F., uma espécie de exoesqueleto que permite você correr em alta velocidade, saltar em abismos e explorar todos os recantos desse mundo multicolorido. Ao descobrir alguns mistérios desse vale, você dará vida a novos animais e novas plantas, mas também vai precisar se defender de inimigos misteriosos que surgem do nada. Vale a pena jogar com uma TV full-HD com 1080p, pois a beleza dos cenários é de tirar o fôlego.

Editora: Blue Isle | **Lançamento**: Agosto/2016

XBOX LIVE

Rafael Barbosa

HEART&SLASH

Neste dungeon crawler controlamos Heart, um robozinho que vivem em um universo onde as máquinas dominaram o mundo. Nosso herói com cabeça de televisor acorda em uma fábrica e deve escapar deste local, em uma jornada que apesar do aspecto bonitinho, não é nenhuma moleza. O game usa o conceito de tentativa e erro para prender a atenção do jogador, já que cada vez que você morre os cenários mudam, assim como as armas que você tem à disposição, fazendo com que cada partida seja uma experiência diferente.

Editora: Badland Games | **Lançamento**: Agosto/2016

INSIDE

Os criadores de *Limbo* nos trazem seu novo projeto, que segue os moldes do game anterior, embora explore uma temática totalmente nova. Controlamos um garoto que deve lutar pela sua vida, enquanto tenta escapar de vilões que estão realizando experimentos nada ortodoxos com a humanidade. O game mistura elementos de plataforma e puzzles e traz também aquela crueza quase masoquista que víamos em *Limbo*. Mas ao trazer uma estética própria e uma temática diferente, o game se distancia do antigo jogo da Playdead para oferecer uma experiência própria.

Editora: Playdead | **Lançamento**: Agosto/2016

7 DAYS TO DIE

O game mistura elementos de sobrevivência, survival horror e tower defense, colocando você na pele de um pobre coitado que deve sobreviver o máximo possível em um mundo habitado por zumbis. Como todo jogo do gênero, o desafio está em simplesmente se manter vivo através da exploração e da utilização inteligente dos seus recursos — além um sistema que lhe permite construir e reparar itens e construções. É um game de nicho, mas que pode render boas horas de diversão, principalmente no seu modo multiplayer, que suporta dois jogadores em tela dividida.

Editora: Telltale | **Lançamento**: Agosto/2016

DNA GAMER

Guilherme Camargo

QUANDO ROCK E GAME SE ENCONTRAM

Projeto paulista mostra jogo de mecânica simples que poderia ser utilizado por bandas como uma boa plataforma de comunicação de seus trabalhos, sendo a trilha sonora o pano de fundo para o desafio: como isso começou de fato?

Como professor do curso de Game Marketing, tive a oportunidade de conhecer algumas pessoas que, assim como eu, estavam à frente da batalha de levar os jogos não apenas como entretenimento, mas também como um formato interativo de comunicação para marcas, produtos e serviços.

Tenho ótimos e grandes amigos que complementam a minha visão prática de mercado e aprendo muito a cada bate-papo. Um desses "caras" é o Vicente Martin Mastrocola, mais conhecido como Vince Vader. É uma daquelas pessoas inquietas e que está envolvida em diversos projetos simultaneamente, dedicando tempo e energia sem impactar as entregas rotineiras do trabalho. Ele já trabalhou em agências de propaganda, onde criou games promocionais e advergames; também lançou board games, card games e mobile games de maneira independente. De quebra, é colunista de games do site Update or Die e cuida de dois blogs sobre estudos de jogos. No meio de tudo isso, sempre procura separar um tempinho para outra paixão além dos games: tocar guitarra e ouvir novas bandas. Apesar de ser não se considerar um "músico", se diverte horrores tocando power chords com muita distorção.

Vicente Mastrocola, criador de *Rock Flickz*

Interface do *Rock Flickz*

Há dois anos, Vince pensou em juntar música e games em um projeto diferenciado. Buscando parceiros para seu novo projeto, conversou comigo sobre essa empreitada. O objetivo era criar um jogo de mecânica simples que poderia ser utilizado por bandas como plataforma de comunicação de seus trabalhos, sendo a trilha sonora o pano de fundo para o desenrolar do desafio. Nascia assim o *Rock Flickz*, um jogo mobile que contém essas duas formas de entretenimento.

UM PROCESSO NO INÍCIO

Todo o processo da criação, desenvolvimento, testes e publicação foi documentado pelo próprio Vince como uma forma de gerar conteúdo para suas aulas e palestras. Tive a sorte e o prazer de participar desse projeto, dando o apoio necessário ao Vince que entendeu as dificuldades de se criar um jogo do zero, de acompanhar o avanço da tecnologia e da mudança rápida do perfil de comportamento do consumidor mobile.

Além disso, vimos uma oportunidade de alavancar bandas independentes para um público tão apaixonado como o do segmento de jogos: seria possível apresentar novas músicas e assim criar esse elo entre a oferta e demanda.

Buscamos um parceiro de conteúdo para fazer um filtro de cadastro para as bandas e começamos o projeto sem um cronograma rígido de atividades. Tudo dependia da disponibilidade da agenda de todos os envolvidos já que o foco inicial era ter um bom material de documentação para ser usado em sala de aula; e, claro, gerar de alguma divulgação para bandas com poucos recursos, para as quais, a própria divulgação do jogo era um pretexto para divulgar a sua banda.

Com uma mecânica bastante envolvente, o jogo será lançado agora para mobile. A trilha de abertura foi composta pelo próprio Vince e sua guitarra distorcida. O projeto foi concebido ao longo de 10 meses e será lançado em outubro. Nesse meio tempo, o Vince lançou seu novo livro, o Game Cultura, e morou durante um semestre na Eslováquia. Lá, ele fez parte de seu doutorado sobre comunicação, mídia e tecnologia.

E você aí? Está sem tempo para pensar em novos projetos?

O objetivo era criar um jogo de mecânica simples que poderia ser utilizado por bandas como plataforma de comunicação de seus trabalhos

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

A VOLTA DO RETRÔ

Mais uma vez venho aqui parabenizar o trabalho de vocês: as três últimas edições foram particularmente recheadas de previews e reviews, bem direto ao ponto. Espero que continue assim. Mas vim aqui cobrar uma coisa que venho sugerindo há tempos: cadê a seção retrô da revista? Notei que no site de vocês tem o Túnel do Tempo porque não colocá-la na revista também? De resto está excelente a revista. Parabéns por manter uma publicação especializada por tantos anos. Contem sempre com o meu apoio!

Alex Freitas da Silva (por e-mail)

Valeu pelas palavras, Alex. E muito boa sua sugestão também, estamos há algum tempo estudando esse retorno ao retrô. [FSF]

UMA FESTA DE CORES

A capa da **EGW** 174 ficou muito bacana, boa ideia e bom uso das cores. Eu não tinha gostado da capa da 173, achei a montagem simples e pouco inspirada. Já essa capa da 174 ficou de muito bom gosto. A qualidade do papel melhorou, a capa e páginas estão mais bonitas e brilhantes, porém ainda achei algumas fotos com qualidade baixa — e outras com as cores meio apagadas. De toda forma, uma boa melhora. Quanto ao conteúdo, olha, digo que me surpreendi, pois gostei muito do que li, matérias muito bem redigidas e agradáveis de ler. A revista tem uma pegada bem diferente das publicações atuais, prezando mais a informação do que detonados, dicas etc. O design gráfico da revista é um pouco complicado explicar, mas ela é séria demais, não chama a atenção, mesmo tendo textos ótimos. Não precisa ser uma festa de cores e alegria, não precisa ir pro lado galhofa ou muito exagerado, só precisa se permitir mais. Ser mais bonita e com mais conteúdo visual.

Paulo Marx (por e-mail)

Valeu pelas sugestões e críticas construtivas, Paulão! [FSF]

WORLD OF WARCRAFT: LEGIÃO, O APP

A Blizzard anunciou no início de setembro o World of Warcraft Legion Companion App, aplicativo gratuito da nova expansão que está disponível para Android e iOS. O app permitirá aos jogadores defender Azeroth da Legião Ardente, oferecendo a eles diversas funções secundárias que poderão ser feitas diretamente dos dispositivos móveis.

Entre as funções que o app disponibiliza, será possível interagir com o novo mapa das Ilhas Partidas, conferindo quais missões estão disponíveis no novo continente, incluindo sua localização, duração e recompensas. A ilha fica disponível a partir do nível 110. No app também será possível administrar seus seguidores e tropas para missões.

O aplicativo possui interações com os novos Salões da Ordem, permitindo realizar missões diretamente dele, além de conduzir pesquisas e acompanhar a árvore tecnológica do local.

EGW 176
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, Renato Andion, 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

F1™ 2016. O JOGO OFICIAL DA FÓRMULA 1 CHEGOU NA SARAIVA COM TODA A VELOCIDADE.

DLC EXCLUSIVO: Compre agora e receba um código para destbloquear o pacote DLC exclusivo "REFORÇO DE CARREIRA", incluindo bônus de pesquisa e desenvolvimento, um capacete e um laptop com design exclusivo (itens virtuais) e um ícone multiplayer exclusivo. Somente enquanto durarem os estoques.

CONHEÇA OS BASTIDORES: F1 2016 mostra com exclusividade o drama e o trabalho de desenvolvimento que ocorre por trás das câmeras.

NOVIDADES: O realismo aumenta em F1 2016 com a introdução dos veículos especiais Safety Car e Virtual Safety Car. Conheça também o desafiador circuito de Baku no Azerbaijão, que faz parte do Grand Prix da Europa em 2016.

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

saraivaonline @saraiva @saraivaonline

Saraiva

F1 2016 Game é um produto oficial FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP. © 2016 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). Todos os direitos reservados. "Codemasters"®, "EGO"® e o logotipo da Codemasters são marcas comerciais registradas pela Codemasters. 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.

SEJA O HERÓI

EA SPORTS™

FIFA 17

FIFA

Official Licensed Product

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE

/easportsfifabrasil /eafifabr

L

© 2015 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and Ultimate Team are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under licence from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the licence granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.

EA SPORTS FIFA 17