



# HORIZON ZERO DAWN™

CONHEÇA ALOY, A HEROÍNA  
APAIXONANTE QUE VEIO  
PARA SUBSTITUIR LARA  
CROFT NO SEU CORAÇÃO!

# EGW

ELECTRONIC GAME WORLD

**O QUE É ISSO,  
NINTENDO?**



SWITCH É UM HÍBRIDO DE  
MOBILE E CONSOLE...  
PLAYSTATION E XBOX  
QUE SE CUIDEM!

## PES2017 PRO EVOLUTION SOCCER VS. FIFA17


TESTAMOS GAMEPLAY,  
GRÁFICOS, MODOS DE  
JOGO, TIMES, TORNEIOS  
E ONLINE DE AMBOS:  
ADIVINHA QUEM GANHOU?

# WATCH\_DOGS 2

- UBISOFT OUVI OS JOGADORES, APRENDE COM OS ERROS DO PRIMEIRO JOGO E MUDA COMPLETAMENTE OS RUMOS DA SÉRIE
- CENÁRIO REPRODUZ SAN FRANCISCO COM CARA DE GTA V

**RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD CYBERPUNK 2077 MAFIA III**  
**NBA2K17 WRC 6: WORLD RALLY CHAMPIONSHIP BRUT@L**  
**THE BIOSHOCK COLLECTION SHADOW WARRIOR 2 NIOH**  
**SNIPER ELITE 4 GOD EATER 2: RAGE BURST PAC-MAN 2016**

EDICASE **tambor** Nº 177 • R\$ 14,90  
 ISSN 2175-2265  
 00177



9 772175 226004



# SARAIVA GAMES



A REGRA É CLARA:

# FIFA 17 É NA SARAIVA.

• **NOVOS MUNDOS DO FUTEBOL:** Explore os novos ambientes, como túneis, vestiários, o escritório do manager e o avião do time.

• **AÇÃO REALISTA E AUTÊNTICA:** A tecnologia Frostbite aciona uma experiência de narrativa verdadeiramente envolvente, que insere você no futebol para vivenciar todas as emoções do esporte dentro e fora de campo.

• **RECRIAÇÃO DAS JOGADAS ENSAIADAS:** Das cobranças de falta aos pênaltis e escanteios, insira personalidade e sinta o controle em todas as situações de bola parada.

• **NOVAS TÉCNICAS DE ATAQUE:** Novas opções no ataque oferecem aos jogadores mais formas de criar chances e finalizar na frente do gol.

XBOX ONE

PS4

FIFA



FIFA 17

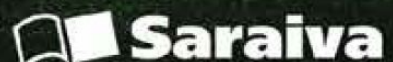
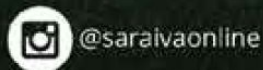
FIFA

OFFICIAL LICENSED PRODUCT

L

L

Garanta o seu nas lojas Saraiva de todo o Brasil ou acesse [saraiva.com.br/games](http://saraiva.com.br/games)



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

## EDITORIAL

Poucas empresa sabem se recuperar tão bem de um lançamento ruim como a Ubisoft. Quando o primeiro *Assassin's Creed* saiu, nos idos de 2007, era repetitivo, tinha problemas sérios na jogabilidade, foi achincalhado tanto pela crítica quanto pelo público. A Ubisoft absorveu o impacto e já no segundo jogo transformou *Assassin's Creed* em uma das maiores franquias do mundo dos games. É exatamente esse cenário que apostamos que deve se repetir com *Watch Dogs*: apesar de todas as críticas justíssimas ao primeiro título, o segundo prometendo abertamente ser um redentor para a série.

Elementos para acreditar nisso não faltam: *Watch Dogs 2* apresenta gráficos mais plausíveis (não aquela “enganação” do passado), extremamente bonitos, gameplay fluido, movimentação de personagens mais natural, uma trama envolvente, um personagem mais crível e uma San Francisco viva, vibrante e ensolarada. Confira no especial de capa desta edição tudo o que apostamos para o segundo episódio de *Watch Dogs*.

Outra grande aposta para este final de ano é o deslumbrante *Horizon Zero Dawn*, novo projeto da desenvolvedora holandesa Guerilla para o PS4, que reimagina um futuro apocalíptico dominado por monstros gigantes que parecem uma versão robótica dos velhos dinossauros. O visual é estonteante e já nos apaixonamos pela Aloy!

Já para o início da temporada 2017, de cara teremos *Resident Evil 7: Biohazard*, o grande desafio da Capcom para enfim mostrar aos fãs em que momento a história de *Resident Evil 7* se encontrará com os jogos anteriores. Mas pelo menos o fator “susto” continua intacto, segundo a desenvolvedora, como vemos nesta edição.

Nesta edição também temos dois especiais que nos fizeram atravessar o mundo para trazê-los aqui para você. O primeiro é o Tokyo Game Show, que nos fez ir até o Japão só pra constatar mais uma vez que ninguém faz uma feira tão espetacular como os japoneses. O segundo é sobre a 2K Games: fomos aos Estados Unidos na sede da empresa testar jogos que você neste momento já deve ter em mãos, como *Mafia III*, *Civilization VI* e o novo *NBA*.

Fernando Souza Filho



PS4

# The Last Guardian



DISPONÍVEL  
06 DEZEMBRO 2016

UMA VERDADE  
MAIOR QUE A LENDA

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.

R\$ 199,00



# WATCH DOGS 2

Gráficos mais plausíveis, porém extremamente bonitos, um gameplay limpo, movimentação de personagens mais natural, uma trama envolvente e uma San Francisco viva, vibrante e ensolarada. Este é um verdadeiro convite pra esquecer o que deu errado no primeiro game, sem deixar de fortalecer os pontos fortes que foram tão elogiados dois anos atrás. *Watch Dogs* é inegavelmente uma das franquias mais bem-sucedidas da última geração. E nós agora entendemos a razão!

► Luiz Silva



Quando *Watch Dogs* surgiu em 2014, parecia uma experiência open world totalmente nova, afastando-se do estilo mais realista de *GTA* ou do jeito nonsense de *Saint's Row*. Durante o anúncio do lançamento, a Ubisoft mostrava um game com gráficos hiper-realistas e uma jogabilidade única. Parecia a realização dos fãs mais ardorosos de jogos de mundo aberto que ansiavam por algo diferente. Infelizmente, quando o título chegou às lojas a decepção foi enorme, pois ele não era nada parecido com o que foi prometido pela Ubisoft.

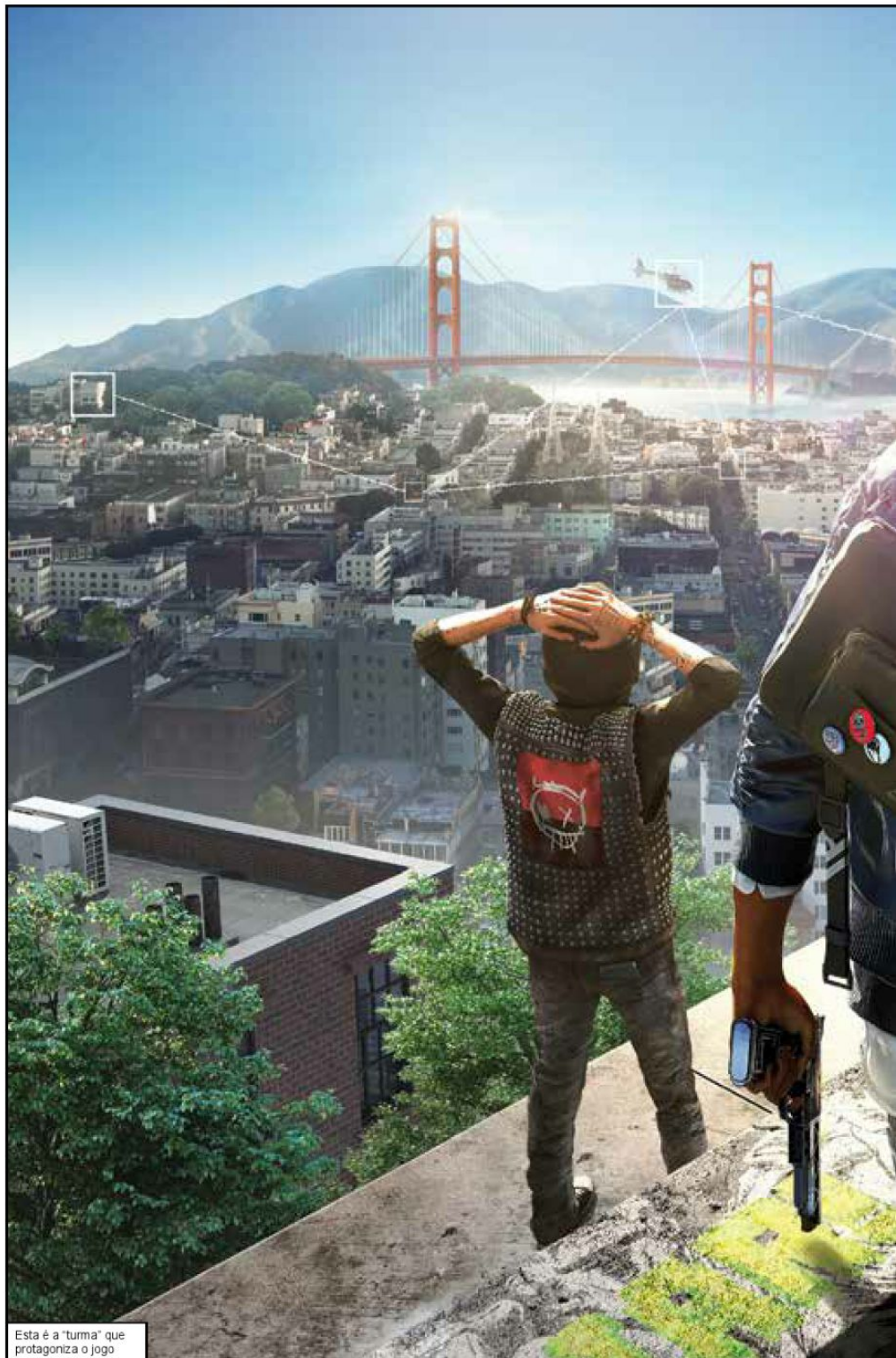
Não nos interprete mal: *Watch Dogs* era até bem competente e conseguiu ter identidade própria, porém um lançamento próximo ao de *GTA V* não foi das escolhas mais acertadas da Ubisoft. Some-se a isso o fato de que a nuvem de desconfiança que ronda a publisher francesa após os recentes *Assassin's Creed* acenderam a luz amarela e jogos que prometiam muito foram praticamente ignorados pelo público, como os recentes *The Crew* e *Assassin's Creed Unity*. Ainda que a Ubisoft seja uma das poucas a investir pesado em novas IPs, ou seja, novos títulos, parece que essas tentativas esbarram em problemas técnicos recorrentes.

O fato é que a Ubisoft gera expectativas enormes em seus produtos, mas no final acabou lançando alguns títulos abaixo do que foi prometido. Tome o primeiro *Watch Dogs* como exemplo: os primeiros trailers mostravam um game no limite do realismo, como efeitos gráficos, jogabilidade e explosões impressionantes. Mas ele foi lançado com um downgrade gráfico enorme. Comparações posteriores provaram que o produto final estava anos-luz de distância do que fora revelado na distante E3 de 2012. Se os PCs e consoles não aguentariam o poderio gráfico, bastava a Ubisoft não ter revelado um trailer tão absurdo na ocasião.

### AINDA HAVIA OUTRAS COISAS

Tirando-se as questões gráficas, *Watch Dogs* tinha outros problemas injustificáveis, como a jogabilidade truncada, missões repetitivas, um personagem sem carisma e um controle de veículos ruim. O sistema de hackeamento era bem inovador e divertido, tal como a cidade de Chicago, que era um verdadeiro parque de diversões para um jogador mal-intencionado.

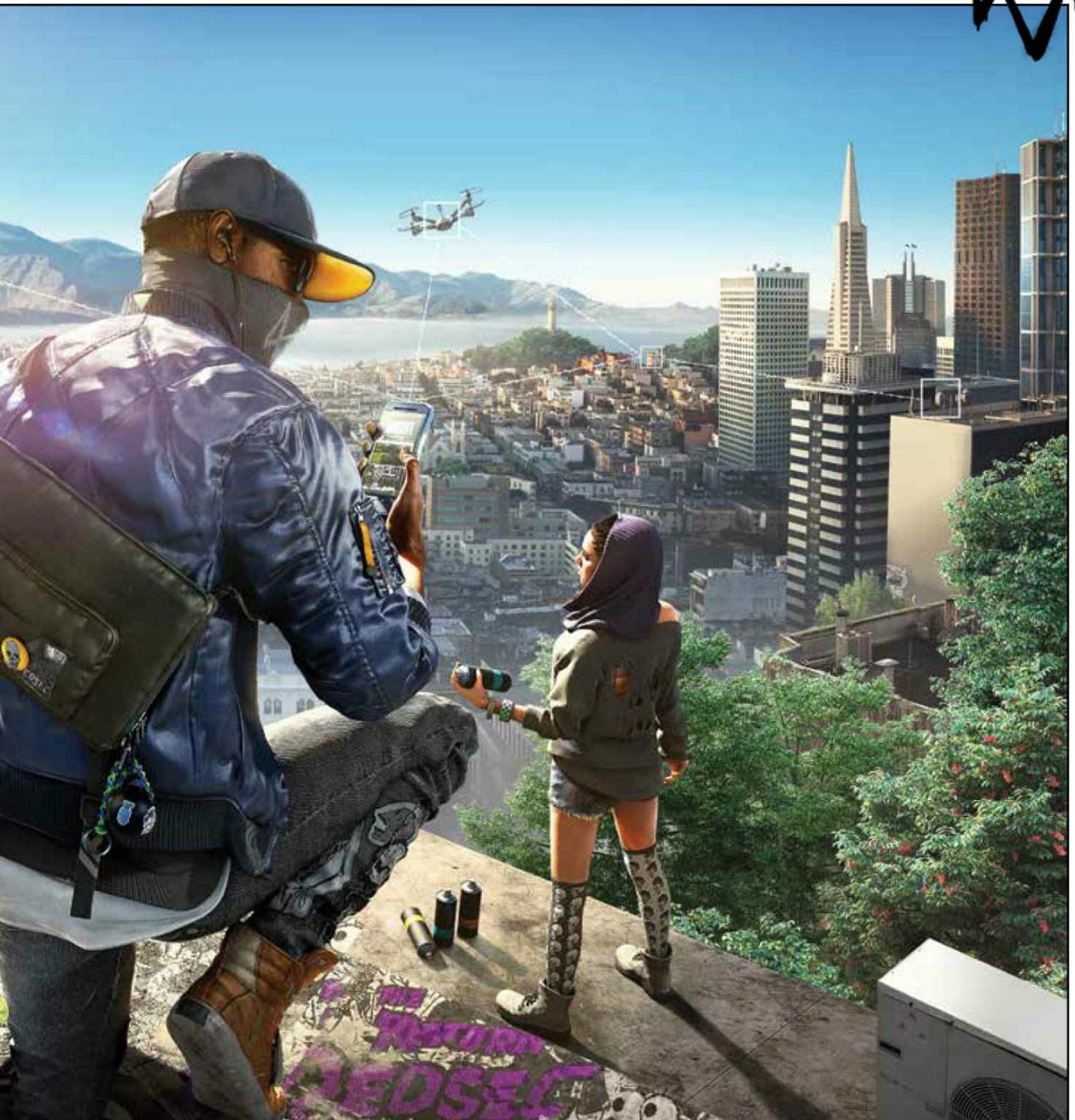
O resultado disso tudo é que *Watch Dogs* tinha muitas qualidades, mas no conjunto geral foi um game mediano. Durante a E3 2016, a empresa revelou a sequência com



uma data de lançamento ainda para este ano. Na ocasião, a Ubisoft mostrou uma clara evolução na forma de conduzir a franquia: gráficos mais plausíveis, porém extremamente bonitos, um gameplay limpo, movimentação de personagens mais natural, uma trama envolvente e uma San Francisco viva, vibrante e ensolarada. Um verdadeiro convite a esquecer o que deu errado no primeiro game, sem deixar de fortalecer os pontos fortes que foram tão

elogiados. Apesar da "reputação" em baixa, *Watch Dogs* é inegavelmente uma das franquias mais bem-sucedidas da última geração, por isso, uma sequência não é nada surpreendente.

Não é a primeira vez que a Ubisoft tem o desafio de criar um segundo jogo melhor do que o original, e pelo que a história mostra, eles sabem bem como tirar a impressão ruim de um primeiro projeto mediano. A franquia *Assassin's Creed* é a



maior IP da Ubisoft, extremamente bem-sucedida, mas teve uma estreia controversa. A evolução do primeiro game para o segundo foi exemplar: o primeiro era repetitivo, tinha problemas sérios na jogabilidade e recebeu muitas críticas negativas, porém, já era evidente seu potencial. *Assassin's Creed II* consertou o que estava "quebrado", maximizou o que já dava certo e tornou-se um dos melhores games da geração anterior. A história se repetiu

com *Watch Dogs*: um jogo recheado de problemas, mas com um potencial enorme. "Vamos surpreender os jogadores e acabar com estas falhas de forma radical. Há partes do jogo que precisam mudar", disse Lionel Raynaud, vice-presidente de criação da Ubisoft Montreal.

#### BAÍA DE SAN FRANCISCO

Estamos em "Frisco", uma das cidades mais reconhecidas dos EUA graças às suas

praças permanentemente ensolaradas, seus cartões postais, sua arquitetura vitoriana e os famosos bondes. A primeira mudança evidente em *Watch Dogs 2* é ambientação: esqueça a cinzenta e congestionada Chicago para dar uma volta pelos terrenos acidentados de San Francisco, Califórnia. Toda a área da baía está retratada em detalhes, incluindo os pontos mais reconhecíveis da cidade, como a ponte Golden Gate, Chinatown, Alcatraz e a Torre Coit.

Será que ele é realmente um aliado ou as coisas podem tomar um novo rumo?



O mapa do jogo é duas vezes maior do que o do título anterior, o que significa que você terá muitas praias para visitar, além das famosas boates e clubes noturnos da cidade. A melhor parte é que a Ubisoft não poupou recursos para tornar a versão do game mais parecida com a cidade real. De acordo com a empresa, foram realizadas centenas de expedições até San Francisco para capturar não apenas os visuais, mas também o clima da cidade. Há muito para se ver, pois San Francisco foi refeita em escala 1:1. Temos a região onde vivem os ricos, que é mais segura e sempre vigiada, enquanto há as zonas mais modestas, sujas e com moradores de ruas pelos cantos. A cidade parece viva, densa e convidativa.

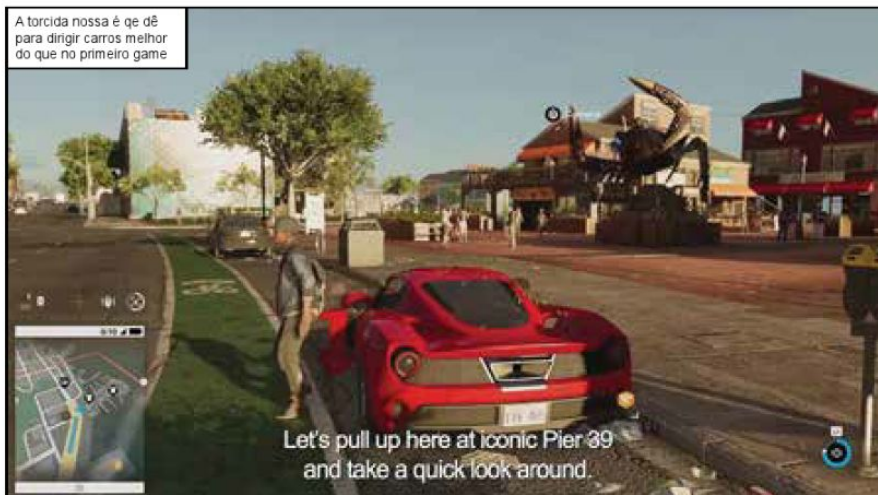
A primeira impressão é de que não faz muito sentido escolher San Francisco para contar uma história de hackers e espionagem, certo? Muita gente acha que histórias mais urbanas devem se passar em cidades mais tecnológicas como Nova York ou Tóquio, mas a verdade é que não existe um cenário mais certo do que Frisco,

pois a região abriga uma boa parte do Vale do Silício, região na qual está situado um conjunto de do ramo tecnológico como Google, Apple, Facebook e Yahoo, entre outras. A ideia da Ubisoft é utilizar esse clima para contar a história de Marcus Holloway, um jovem aficionado por tecnologia que se vê no centro de uma trama

envolvendo excesso de compartilhamento de dados pessoais e espionagem digital.

A primeira coisa que você deve saber é que a cidade de San Francisco está dividida em seis áreas diferentes: Centro, Baía (a famosa Bay Area), Oakland, Marin, Vale do Silício e Cívico. Cada uma tem suas próprias características e peculiaridades.

A torcida nossa é que dê para dirigir carros melhor do que no primeiro game



Let's pull up here at iconic Pier 39 and take a quick look around.



A reprodução da famosa Bay Area de San Francisco impressiona

Não espere encontrar banhistas no grande complexo do Vale do Silício, por exemplo. Dependendo da região em que estiver realizando determinadas missões, seu comportamento deve se adequar para não chamar demasiadamente a atenção.

Marcus Holloway era um jovem tranquilo, mas com vastos conhecimentos de informática e redes computadorizadas. Em determinado momento, o sistema ctOS atribui a Marcus um crime que não cometeu, tornando sua vida e liberdade impossíveis. O problema é que o protagonista foi alvo dos algoritmos de previsão de crime do ctOS 2.0 e o fato de Marcus ser um hacker não ajuda muito sua situação.

Para evitar a prisão, Marcus une forças com o poderoso grupo de hackers DedSec para lutar contra a corrupção estabelecida por corporações, forças de segurança públicas e privadas, gangues criminosas e hackers rivais. E quem jogou o primeiro *Watch Dogs* deve se lembrar do sistema ctOS, que capta todas as informações das cidades e seus habitantes para controlar



**“Vamos surpreender os jogadores e acabar com estas falhas de forma radical. Há partes do jogo que precisavam mudar”**

Lionel Raynaud

tudo e todos através da internet. Seria esta uma alfinetada no estilo de vida predominante do século 21?

#### UM SISTEMA CORRUPTO

O plano de Marcus é limpar seu nome e desmascarar toda a rede de corrupção que busca controlar a população dos EUA. Para tanto, ele deve invadir o sistema ctOS e coletar provas de que há pessoas espionando usuários de redes sociais ilegalmente. Realmente não parece muito inteligente montar um sistema com todas as informações da cidade como tráfego e bancos de dados de residentes e criminosos, mas o game faz uma crítica aos costumes que se tornaram populares após as redes sociais,

junte-se a isso a paranoia do governo americano em controlar sua população e prevenir possíveis ameaças terroristas.

É como se os piores pesadelos de John Snowden se tornassem reais e agora existe um governo hipervigilante, que não mede esforços para espionar todos os habitantes e turistas que passem pelas principais cidades. O game se passa alguns anos após o final do primeiro *Watch Dogs*, o que significa que o sistema ctOS está mais eficiente para espionar as pessoas — e consequentemente mais perigoso. Apesar de todo esse clima, a ambientação praiana tornam tudo mais amigável, fugindo da trama pesada que marcou o primeiro jogo.

Se o sistema central for desligado, toda a



população estará segura e imune às mesmas falhas que levaram Marcus a ser colocado na lista dos hackers mais perigosos do mundo. Nessa guerra vale tudo: desde invadir a rede que controla a infraestrutura da cidade até usurpar dados dos moradores que estiverem conectados por celulares. Ao longo da aventura, os jogadores perceberão que Marcus é um cara bastante comum, sem a pretensão de ser um justiceiro social como Aiden Pearce.

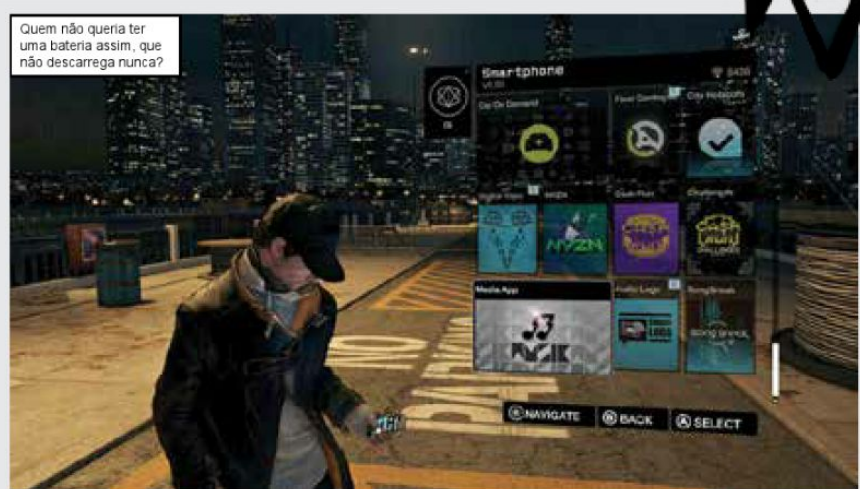
Se por um lado faltava carisma em Aiden, parece que a Ubisoft acertou a mão quanto à personalidade de Marcus. Logo nos primeiros minutos de jogo, conseguimos sentir empatia pelo personagem, pois ele carrega uma história bastante comovente e que muitos jogadores se identificarão imediatamente. Como se não bastasse, assim como muitos dos jogadores da Ubisoft, Marcus é um personagem jovem, idealista e aficionado por tecnologia.

Além do mais, o grupo a qual Marcus se filia, a DeadSec, é uma das raras organizações controversas capazes de cativar pessoas, lembrando muito a Anonymous. Dificilmente algum jogador não vai abraçar a causa de Marcus para si e o game lembra um pouco a série Mr. Robot, que também retrata a vida de um hacker anárquico.

Perseguições na praia ficaram com "cara" de GTA V



Quem não queria ter uma bateria assim, que não descarrega nunca?



## AS BIZARRICES DE WATCH DOGS

**BATERIA INFINITA** Quem nunca ficou sem bateria no celular? Aiden Pearce. Apesar de passar horas hackeando sistemas através de seu celular, o personagem jamais precisa dar uma carregada em seu smartphone. Alguém pode perguntar ao Pearce onde ele conseguiu um celular com energia ilimitada, por favor?

**CELULAR INDESTRUTÍVEL** Caía de um prédio, leve uma chuva de balas, corra, troque socos com diversos inimigos. Aiden podia sair surrado e machucado, mas seu smartphone não sofria um arranhão sequer. Hoje em dia existem celulares bem resistentes, mas no primeiro *Watch Dogs* conseguiram criar um aparelho indestrutível.

**SINAL EM QUALQUER LUGAR** Mesmo na cidade de São Paulo, existem locais em que conseguir sinal no celular é mais difícil do que ganhar na Mega Sena, mas o mesmo não pode ser dito da Chicago de *Watch Dogs*. Esteja onde estiver, mesmo nas alturas, seu sinal nunca morre. Em *Watch Dogs 2*, temos a certeza de que a operadora de telefonia será a mesma do primeiro game: você nunca ficará às cegas.

Para reforçar ainda mais o laço entre jogador e protagonista, há uma possibilidade quase infinita de customização, pois o jogador pode caracterizar Marcus à sua própria imagem — serão cerca de 700 roupas para vestir o personagem, o que garante milhares de combinações possíveis. O esquema segue o estilo de San Andreas, ou seja, o jogador pode comprar as roupas que quiser e vestir o personagem como se fosse uma pessoa real.

### MECÂNICA PARA HACKEAR

Falando sobre a jogabilidade, é necessário dizer a mecânica de hackeamento foi levada mais a sério do que no primeiro *Watch Dogs*. De acordo com a Ubisoft, desta vez é possível hackear mais equipamentos eletrônicos e controlá-los livremente para cumprir as variadas missões da campanha principal. O jogador terá mais liberdade para decidir como cumprir um determinado objetivo.

A ideia é que você pode cumprir objetivos sem precisar disparar nenhum único tiro nos inimigos, pois a jogabilidade furtiva está mais prazerosa. Inclusive os equipamentos de Marcus incentivam uma abordagem mais silenciosa, como o drone de vigilância e o robô espião controlado

por controle remoto, que serve basicamente para destravar portas e abrir sistemas de segurança.

Tal como no primeiro game, é possível controlar remotamente carros, semáforos, celulares e demais eletrônicos. A melhor parte é que o controle dos veículos estão melhores e mais intuitivos. O controle de veículos, aliás, foi uma das reclamações mais recorrentes do primeiro título. A Ubisoft reformulou os controles do zero para tornar a experiência mais parecida com um jogo de corridas arcade. Os veículos estão mais bonitos e variados e vão de possantes como Ferraris a helicópteros e bicicletas empoeiradas. Chega de passar vexame circulando pelas ruas.

A decisão foi acertada, pois uma cidade maior significa que você vai viajar por ela por mais tempo do que está acostumado. Além de hackear veículos, Marcus também pode invadir motos e outros veículos com

algum sistema digital para controlá-los remotamente. É extremamente satisfatório assustar pedestres com um carro-fantasma e apostamos que os jogadores ficaram mais tempo do que o recomendado fazendo peripécias com carros e motos do que jogando pra valer. Inclusive há missões que envolvem corridas urbanas.

### SEM JEITO DE ROBÔ

A movimentação dos personagens está mais fluída, longe do jeitão robótico de Aiden. Para se ter ideia, Marcus possui habilidades de parkour: as escaladas, pulos e acrobacias são praticamente automáticas. Essas habilidades serão ótimas para evadir-se de perseguições e situações desfavoráveis. As habilidades de combate de Marcus também estão sensivelmente melhores, como se ele tivesse algum treinamento de combate anterior. Há diversas armas para utilizar, sendo que algumas delas são bem



**“Não tenho como dizer que ignoramos todos os outros jogos de mundo aberto do mercado. Estudamos muito ao longo do desenvolvimento de *Watch Dogs 2*”**

Danny Bélanger



As possibilidades de ação furtiva são quase infinitas com as habilidades do hacker

inusitadas e violentas (muitas delas são criações do próprio Marcus), como a bola de bilhar presa em uma corda que é capaz de executar ataques à la Bruce Lee.

Se você quiser, pode abusar da violência, mas em alguns momentos essa será a maneira errada de jogar *Watch Dogs 2*. A própria atmosfera do jogo vai encorajar os jogadores a encontrar soluções mais criativas como criar pequenas distrações e agir de maneira furtiva. Se você se sentir confiante, pode sair disparando nos inimigos e pedestres, mas isso vai chamar as atenções das autoridades, que

não medirão esforços para capturá-lo. Em contrapartida, se você for silencioso, ninguém irá sequer notar que você esteve nos arredores.

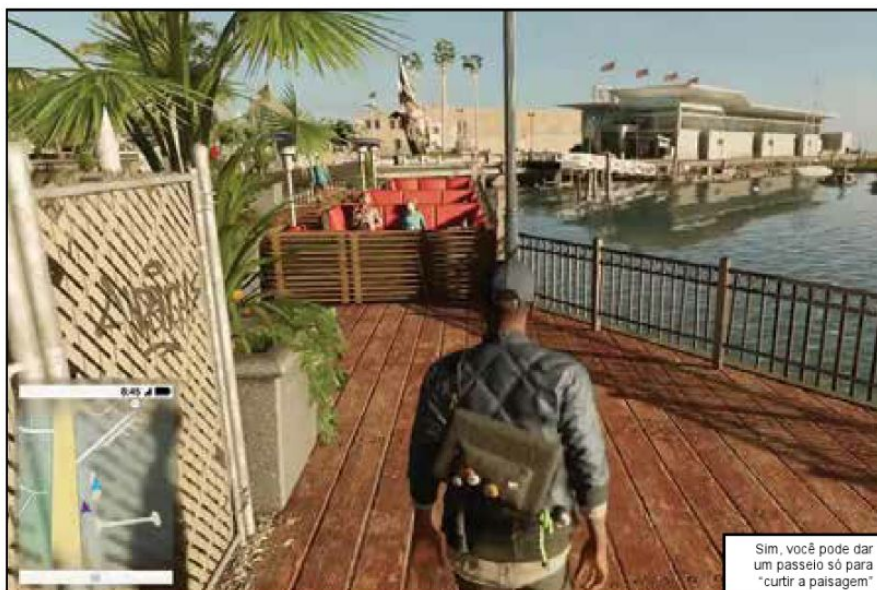
#### MATAR OU HACKEAR?

Há uma missão, por exemplo, na qual Marcus deve se infiltrar em uma casa para recuperar informações de um político corrupto. O ambiente está repleto de guardas armados e câmeras. Se você simplesmente sair andando e agredindo os guardas vai ser um alvo fácil, mas se você hackear as câmeras e criar pequenas distrações

poderá chegar pelas costas dos guardas e derrubá-los facilmente, avançando sem ser detectado até obter as informações necessárias.

A Ubisoft não nega que o sistema de stealth é adaptado de *Assassin's Creed* com um toque de *Deus Ex: Mankind Divided*, porém sem a mesma profundidade. Assim como acontece em *Far Cry*, *Deus Ex* e *GTA V*, você é livre para completar as missões de *Watch Dogs 2* da maneira que quiser. Se for necessário invadir o quartel general de um dos adversários do DeadSec, por exemplo, você pode fazer isso estando a apenas algumas quadras de distância, sem ser detectado pelos inimigos ou sair distribuindo socos e balas em quem aparecer pela frente.

Uma das promessas é que você pode espionar a vida de qualquer NPC (personagem não jogável) que cruzar com Marcus na rua, desde que ele tenha um telefone celular. Nesse ponto, basta abrir o menu do celular de Marcus para hackear o telefone de seu alvo para saber dados triviais ou saber detalhes de uma nova missão importante. O sistema de hack, aliás, é mais fácil: o botão L1 (na versão PS4) serve como atalho para as atividades relacionadas a hackear coisas, como abrir portas, alterar semáforos, acessar carros etc. Se você apertar e segurar o mesmo botão, abre-se mais opções para hackear o grande sistema que controla San Francis-



Sim, você pode dar um passeio só para "curtir a paisagem"

# PROMOCAOSFV.COM.BR



**PROMOÇÃO**  
**STREET FIGHTER V**  
**DÁ JOGO**

COMPRE E CONCORRA A 1 KIT COM TV UHD 4K 60" + 10 JOGOS PS4\* E 15 KITS COM 5 JOGOS PS4\*

\*ACESSE [WWW.PROMOCAOSFV.COM.BR](http://WWW.PROMOCAOSFV.COM.BR)



- 1** COMPRE STREET FIGHTER V PARA PLAYSTATION 4\*
- 2** CADASTRE-SE NO SITE [PROMOCAOSFV.COM.BR](http://PROMOCAOSFV.COM.BR)
- 3** CONCORRA A 1 KIT COM TV UHD 4K 60" + 10 JOGOS DE PS4\* E 15 KITS COM 5 JOGOS DE PS4\*

Certificado de Autorização CAIXA nº 4-2177/2016  
\*Promoção válida na compra da edição física (em caixa) fabricada no Brasil do jogo Street Fighter V para o console de videogame PlayStation®4. Período da promoção de 01/09/2016 a 30/11/2016. Jogos a serem escolhidos pelo consumidor a partir da lista do regulamento disponível no site [www.promocaosfv.com.br](http://www.promocaosfv.com.br). Imagem da TV meramente ilustrativa. ©CAPCOM U.S.A., INC. 2016 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. STREET FIGHTER é uma marca registrada de CAPCOM U.S.A., INC. CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas registradas ou marcas comerciais de CAPCOM CO., LTD. Todos os direitos reservados.



## 4 ERROS QUE DEVEM SER EVITADOS

Se o primeiro *Watch Dogs* não foi um sucesso de crítica, a culpa é de alguns pormenores. A Ubisoft ouviu a comunidade ao longo desses dois anos desde o lançamento do primeiro título e desenvolveu um segundo jogo mais sofisticado para evitar as pauladas que levou anteriormente. Selecionamos os quatro pontos que tornaram *Watch Dogs* tão controverso e tão criticado pela comunidade de gamer:

### 1. DOWNGRADE GRÁFICO

Existem duas versões de *Watch Dogs*: a que foi LANÇADA e a que foi IMAGINADA pela Ubisoft. O primeiro trailer revelado pela empresa, durante a E3 2012, mostrava um game muito à frente de seu tempo. Na ocasião, a Ubisoft ainda disse que tais gráficos seriam possíveis nos PCs de ponta e nos consoles de nova geração (PS4 e Xbox One). Mas a verdade é que em pleno 2016 ainda não existem games com tal poderio gráfico. Mesmo os belíssimos *Uncharted 4* e *Forza Horizon 3* não possuem efeitos gráficos melhores do que o famigerado vídeo.

Claro que a Ubisoft não é a primeira empresa a exagerar nos vídeos de apresentação de um novo produto, mas a impressão que ficou quando os gameplays começaram a surgir foi de que a produtora exagerou demais. O resultado foram piadas e GIFs comparando o vídeo com a versão final. A gigante francesa não quer repetir a dose e desta vez os vídeos de *Watch Dogs 2* são mais críveis, sem deixar de mostrar um game bonito. Na última E3, rolou até gameplay ao vivo para provar que tudo era gerado em tempo real.



"Na E3 2015, decidimos garantir que esses games sejam jogáveis e que eles estejam rodando nas suas plataformas finais," disse Yves Guillemot, presidente da Ubisoft, em entrevista ao *The Guardian*. "A partir de agora, quando mostramos algo, perguntamos ao time se eles têm certeza que aquela demonstração apresentará a exata experiência que os jogadores terão ao testar o game com suas próprias mãos. Foi isso o que aprendemos com *Watch Dogs*. Se não roda na plataforma final, pode ser um risco."

### 2. JOGABILIDADE RUIM

Sejamos sinceros: controlar um carro no primeiro *Watch Dogs* era uma verdadeira tortura: o jogo não responde aos controles, o que acaba gerando batidas irritantes e a frustração do jogador. Até mesmo jogos da geração 128-bit eram mais eficientes. Mais

co. Assim, você tem alternativas rápidas para momentos críticos. Em uma perseguição policial, por exemplo, você pode hacker os carros nas ruas adjacentes para jogá-los contra as patrulhas policiais.

Uma das metas para derrubar o sistema ctOS é conquistar seguidores e jogar sujo pode ser bem eficiente para alcançar esse objetivo. Se você não tiver escrúpulos, sentirá um prazer mórbido ao alterar as informações pessoais de um NPC através do celular para fazê-lo ir preso, apenas para angariar mais pessoas contra o sistema ctOS. Se o seu estilo for mais terrorista, basta mandar uma mensagem de texto para várias pessoas ao mesmo tempo, causando confusão e caos. Essas pessoas não vão se sentir tranquilas com um sistema tão inseguro e logo irão se voltar contra o ctOS. Ainda assim, não espere que as ações de Marcus se assemelhem com atentados terroristas em larga escala, pois a Ubisoft quer ficar bem longe de polêmicas desnecessárias.

Há um foco maior no dinheiro e na popularidade, de modo que conquistar seguidores é primordial para lutar contra o ctOS. Algumas atividades parecem bobas, mas podem conquistar novos fãs para Marcus, como tirar uma selfie ao lado da

ponte Golden Gate e postar nas redes sociais, por exemplo. A Ubisoft não quer que os jogadores esqueçam que *Watch Dogs* é sobre um consumidor pesado de tecnologia, tal como seu público alvo. Já a parte financeira é igualmente importante, pois o dinheiro conquistado nas diferentes missões irão manter os equipamentos de Marcus atualizados. Parece que a Ubisoft quer testar a criatividade dos jogadores para bolar estratégias para conseguir dinheiro ingame e ter mais seguidores, por isso, não espere passar poucas horas jogando *Watch Dogs 2*.

### MISSÕES PARA TODO LADO

San Francisco apresenta centenas de missões para completar, algumas imprescindíveis para a campanha, e outras estão ali apenas para ocupar espaço em disco. Mas isso não significa que elas sejam aborrecidas. Na verdade, a Ubisoft aposta que muitos jogadores ficarão mais horas nas side-quests do que nas missões principais, pois elas ficam mais desafiadoras à medida que o jogador faz alguma coisa legal ou conquista novos seguidores. Há corridas de drones que, se vencidas, garantem dinheiro e seguidores. Essas corridas são corriqueiras entre as side-quests e uma

opção bem interessante para melhorar seus equipamentos tecnológicos e financiar suas ações contraventórias. A cada missão cumprida, mais prestígio Marcus ganha. O fato negativo é que toda essa fama também atrai novos inimigos.

Assim como no título anterior, há um sistema de melhoria de itens e habilidades, que são divididas em três categorias: stealth, agressividade e trickster ("malandragem"). Você pode obter novas habilidades que se encaixam melhor com seu estilo de jogo, tornando cada jogatina única. Se você for do tipo agressivo, ao final do game Marcus será um exímio combatente.

Apesar de algumas exceções, toda a campanha pode ser completa cumprindo missões de maneira não-linear, ou seja, você cumpre determinada missão que na hora que quiser. É possível até ignorar as missões mais chatas a fim de construir sua própria história.

Dependendo de seu estilo de jogo, ao ser apresentado a uma missão de espionagem, Marcus pode até mesmo se mostrar contrário a executar tal atividade. *Watch Dogs* é sobretudo um jogo intimista, que vai interpretar o estilo de jogo do player e se adequar ao que ele gosta de fazer.

irritante que isso era o fato de os veículos derraparem constantemente, como se as ruas estivessem permanentemente ensaboadas. A física que afeta os carros controlados pelo jogador não afeta os NPCs, que são capazes de executar curvas impossíveis sem qualquer dificuldade e recuperar a aceleração de maneira ilógica.

Para *Watch Dogs 2*, fica a promessa de consertar os controles e tornar a direção mais parecida com um game de corrida arcade. A movimentação do personagem também está mais fluida com escaladas, acrobacias e movimentos de parkour. Até mesmo os combates foram melhorados. Apostamos que o estresse causado por controles ruins não deve se repetir no novo jogo.

**3. PERSONAGEM SEM CARISMA**

Aiden Pearce é um cara monotemático: do início ao fim ele só fala de vingança e não esboça qualquer sentimento que chegue perto do bom humor. O pior é que a história de Pearce não consegue cativar o jogador, tornando-o apenas mais um obcecado numa cidade dominada pela corrupção. Até a dublagem parece cansada, sem emoção ou sentimento. Um cara bastante chato esse Aiden.

Já em *Watch Dogs 2* temos um personagem mais carismático. Pelo menos é isso que a Ubisoft promete. Marcus é jovem, interage com outros personagens de maneira descontraída e tem uma vida online. O jogador até mesmo pode personalizá-lo e decidir as reações em determinadas situações.

**4. MISSÕES REPETITIVAS**

*Watch Dogs* é vendido como um jogo com ampla liberdade, mas a realidade é que o mundo aberto não é tão aberto assim. As



missões se resumem em entrar em um determinado prédio para roubar um disco rígido, um servidor ou alguma traquitana tecnológica. O pior é que todas as missões devem ser feitas de maneira furtiva, bastando o jogador hackear uma câmera ou desativar um alarme para passar pelos guardas. Quem tem o dedo nervoso não chega a ser penalizado: atire em qualquer um pelo caminho com a certeza de que não haverá consequências sérias. Em outras palavras, um título pouco desafiador.

Já no novo game, as missões são mais diversificadas e há a promessa de termos centenas de side-quests interessantes para entreter o jogador. Pode se preparar para invadir QGs, fugir de perseguidores, realizar corridas de drones, bater recorde de tempo para ir a um determinado local etc. Parece que a Ubisoft aprendeu a lição com o primeiro game e deu uma olhadela no que a Rockstar fez com *GTA V*.

O multiplayer será um elemento importante do pacote de jogo, tanto que ele está integrado à campanha principal. A Ubisoft não forneceu todos os detalhes, mas se você estiver conectado surgirão missões que demandam o auxílio de outros jogadores.

Esses jogadores podem aparecer na cidade de forma natural, como se fossem NPCs (você saberá que são jogadores por meio de um indicativo na tela). Se eles estiverem na mesma missão que você, basta unir-se a eles e completar um determina-

do objetivo. O trabalho em equipe será uma máxima em determinadas ocasiões.

**MULTIPLAYER E OFFLINE**

Este é o primeiro game de mundo aberto a incorporar o modo multiplayer com a campanha principal. Mas não pense que o jogo está totalmente integrado com este elemento: em uma sessão de perguntas e respostas pelo Twitter, Dominic Guay, produtor do game, disse que não é possível completar o modo história em modo co-op. “Não acreditamos que o co-op se

encaixa bem com a natureza narrativa de algumas das missões”.

Assim, parece que a Ubisoft criou missões específicas para jogar em modo cooperativo. De qualquer modo, será bastante divertido se um amigo se juntar a você para invadir quartéis gerais e desafiar a polícia.

Ainda que o multiplayer online não esteja todo integrado com a campanha, os jogadores ficarão satisfeitos com os modos multiplayer que a Ubisoft adicionou ao pacote. Basicamente, todos os modos do primeiro game estão lá, mas há espaço para novidades, como o modo Bounty Hunter (“caçador de recompensas”), que coloca você como alvo de outros três jogadores online. A ideia é fazer um jogo de gato e rato pelas ruas de San Francisco, podendo-se valer de todas as técnicas de hackeamento para fugir de seus perseguidores. O macete é que os outros três jogadores também podem hackear a cidade para encontrá-lo. Esse modo acaba virando um duelo para ver quem é capaz de bolar as melhores armadilhas para capturar ou escapar.

Há ainda a opção de jogar o Bounty Hunter em modo dois contra dois, onde um dos jogadores age como caçador e o



Perseguições de carro prometem ser realmente empolgantes desta vez



outro age como protetor, bolando estratégias e hackeando a cidade para manter o parceiro vivo enquanto tenta achar a presa adversária. O Bounty Hunter é ideal para jogadores destrutivos, que não se importam com a segurança dos moradores e turistas de Frisco, pois inevitavelmente elas terminam com muito caos.

Ah, e tudo isso inevitavelmente nos lembra *GTA: San Francisco*, protagonista negro, roupas personalizáveis, mundo aberto, centenas de veículos para controlar e variadas missões para completar. Parece que a Ubisoft se espelhou no sucesso de San Andreas durante a concepção de *Watch Dogs 2*, certo? Não é segredo para ninguém que todas as produtoras querem alcançar o sucesso do game da Rockstar, mas com *Watch Dogs* a história é um pouco diferente.

Os objetivos de game são distintos: enquanto *GTA* tem uma premissa mais ligada a assalto de carros, *Watch Dogs* é sobre hackers; *GTA* tem um foco maior na violência e tiroteios, enquanto que o título da Ubisoft tem um foco maior no stealth;



**“A partir de agora, quando mostramos algo, perguntamos ao time se eles têm certeza que aquela demonstração será o que os jogadores terão no game”**

Yves Guillemot

A quantidade de pessoas nas ruas de *GTA V* é maior do que a de *Watch Dogs 2*. Mas a Ubisoft quer compensar esses pormenores com detalhes nas estruturas da cidade. Vai ser difícil não ficar impressionado com a cidade de San Francisco. Los Santos é maior, é verdade, mas San Francisco é até um pouco mais atraente.


#### QUE ACHAM OS FÃS?

Mais importante do que a comunidade pensa sobre comparações é o que a Ubisoft planeja. A ideia é que *Watch Dogs 2* represente para a Ubisoft o que *GTA V* é para a Rockstar, ou seja, um estandarte, um sucesso de público e de crítica.

“Não tenho como dizer que ignoramos todos os outros jogos de mundo aberto

do mercado. Estudamos muito ao longo do desenvolvimento de *Watch Dogs 2*, e decidimos mudar muitas coisas. O protagonista, por exemplo, terá um impacto real na nova cidade que escolhemos como palco da aventura”, disse Danny Bélanger, diretor do game.

Seja como for, as vendas de *Watch Dogs* não devem alcançar as de *GTA V*, afinal, a base instalada de PS4 e Xbox One somadas não alcançam as 60 milhões de unidades vendidas pelo jogo da Rockstar. Entretanto, para a Ubisoft há algo mais relevante do que as vendas do jogo em si: a autoafirmação de uma marca. Se *Watch Dogs 2* falhar em cativar o público, pode ser o fim da franquia. Em contrapartida, se o game for bem recebido, pode esperar por mais volumes, a exemplo de *Assassin's Creed II*.

Sim, a expectativa é que *Watch Dogs 2* seja equivalente a *Assassin's Creed II*, ou seja, tão superior ao original que se torne um produto obrigatório para fãs. Se o primeiro game da franquia de assassinos não foi lá essas coisas, o segundo jogo foi um verdadeiro marco. Se as pretensões da Ubisoft forem alcançadas, podemos esperar um título obrigatório, sim senhor. 

Olha aí a turma do DeadSec!



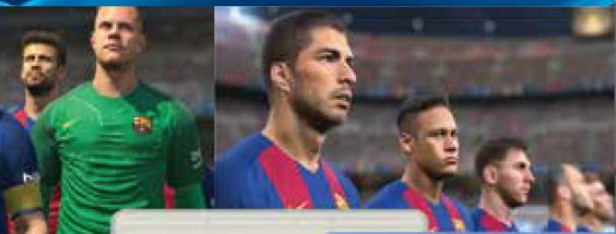
Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Ubisoft Montreal | Editora: Ubisoft | Lançamento: Novembro/2016

PERNAMBUCANAS

# OS MELHORES JOGOS DE PLAYSTATION

VOCÊ ENCONTRA NA PERNAMBUCANAS!

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



**PES 2017**  
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.

## RESIDENT EVIL 7: BIOHAZARD

▶ Leandro Rizzardi

## O SUSTO AGORA É BEM DIFERENTE

Maior desafio da Capcom neste momento será o de mostrar aos fãs antigos da série em que momento a história de *Resident Evil 7* se “encontrará” com os jogos anteriores. Mas pelo menos o fator “susto” continua intacto aqui!



**A**nunciado na E3 2016, *Resident Evil 7* pegou todos de surpresa. Apesar de muita gente suspeitar de que um novo jogo estava em desenvolvimento, o estilo mostrado em primeira pessoa parecia pertencer a outra franquia. Mas, mesmo entre tantas novidades, a Capcom garante que a essência da série estará presente no novo título.

Buscando inspiração em jogos de terror que fizeram sucesso no passado, como a fantástica demonstração *P.T.* (que deveria ter se tornado *Silent Hills*, mas foi cancelado) e em filmes com câmera na mão, como *Bruxa de Blair*, esta é a primeira vez que o jogador se sentirá literalmente na pele do personagem. *Resident Evil 7* terá suporte ao Sony VR, o par de óculos

de realidade virtual do PlayStation 4 e, com lançamento previsto para janeiro de 2017, o maior trabalho que a desenvolvedora será o de mostrar aos fãs em que momento a história de *Resident Evil 7* se “encontrará” com os jogos anteriores.

Mas o elemento principal que muitos fãs andaram sentindo falta está lá: o ambiente e os personagens são extremamente assustadores.

#### A BUSCA POR UM DEDO

Lançada logo após o anúncio, uma demonstração do game deixou muitos jogadores intrigados. Colocados dentro de uma casa habitada por um fantasma, cheia de cadáveres de animais e humanos dentro de painéis, todos passaram dias em busca

de uma maneira de sair dali com vida — a própria Capcom confirmou que isso é possível. São muitos sentimentos interligados de uma só vez, já que a realidade que os gráficos atuais trazem nos fazem sentir nojo e o medo de algo que parece mesmo existir persiste do começo ao fim.

Um grande mistério gira em torno de um objeto que parece não ter uso: um dedo de boneco. Enquanto todos os outros itens obtidos pelo personagem mostravam alguma interação, nada parecia acontecer com ele, o que deixou muitos intrigados. Seria isso uma pista do que estará no produto final?

Essa é a inteligente proposta da Capcom para mostrar os diversos enigmas que estarão em *Resident Evil 7* (apesar de ela afirmar que a demonstração não estará presente na história original). O jogo contará também com muitos momentos de ação e desespero, com criaturas vindo na direção do jogador enquanto ele descarrega todas as munições para tentar sobreviver.

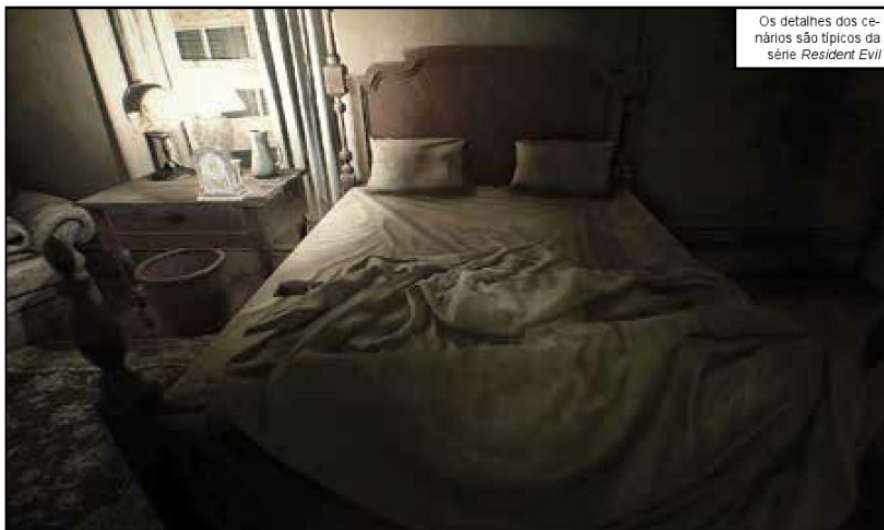
#### UMA FAMÍLIA CONTURBADA

Há muito o que entender a respeito da família que faz parte da história principal de tudo o que já foi mostrado de *Resident Evil 7*. Em um dos momentos, vemos que ela é formada por três pessoas que sofrem não somente de algum tipo de maluquice como também apreciam o canibalismo, conhecidos como “os Baker”.

Durante uma recente demonstração chamada *Lantern*, que também esteve presente para o público na feira Brasil

Essa é a mansão que você vai explorar.





Os detalhes dos cenários são típicos da série *Resident Evil*

Game Show 2016, os jogadores puderam controlar uma mulher enquanto ela tentava fugir de uma velha senhora. Com isso conseguimos ver um pouco do sistema de stealth, em que é necessário se esconder para atravessar ambientes perigosos.

O mais interessante, porém, foi perceber os pequenos detalhes que evidenciam outros elementos que estarão presentes. Em grande parte do cenário, encontramos muitas teias imensas, o que indica que encontraremos alguma aranha gigante no futuro — o que não é nada encorajador, diga-se. Também há quebra-cabeças com estátuas e outros objetos, que abrem portas ou acessos a novos locais no mapa (na demonstração, é preciso recriar a sombra

de uma aranha... Não há dica maior de que ela aparecerá, sim!).

Os Baker são os vilões, e parecem ter algum tipo de vírus. Não apenas seus comportamentos são estranhos, mas também o seu corpo tem uma resistência maior do que o comum. Em vídeos, vemos o personagem dando tiros enquanto um deles pega fogo, resistindo fortemente aos danos. Em outro, um homem corta o braço de alguém que parece ser o seu filho, enquanto a senhora dele dá risadas. Visualmente, eles lembram a população que existia nas vilas de *Resident Evil 4*, mas com atitudes mais humanas. Logo saberemos a real conexão entre eles.

Em todos os finais mostrados até o



## REALIDADE VIRTUAL

Enquanto os jogadores do Xbox One e PC estiverem com o jogo em mãos, pode ser que somente os donos de um PlayStation 4 tenham acesso a ele utilizando a Realidade Virtual. Uma imagem teria vazado indicando que a Sony comprou a exclusividade temporária da tecnologia para *Resident Evil 7* por um ano, fazendo com que muitos consigam experimentá-lo somente em 2D na tela do monitor.

momento, o jogador é pego por um dos membros da família e morre. Também há muitos indícios de que outras pessoas teriam passado por ali antes e não sobrevivido, então é difícil criar teorias a respeito do mundo fora da assustadora casa. A Capcom está dificultando muito por mostrar tão pouco do que já existe de *Resident Evil 7*, mas isso atíça a curiosidade dos jogadores. Convenhamos, é muito mais divertido tomar um susto quando ele é totalmente inesperado.

## UM PESADELO (QUASE) REAL

*Resident Evil 7* será um dos grandes lançamentos da Sony para o PlayStation 4 que utilizará o seu novo acessório PlayStation VR. A opinião da crítica, até o momento, é a de que a experiência é uma das mais assustadoras que já vivenciaram.

Investindo na tecnologia, os desenvolvedores criaram diversas situações que são feitas para a realidade virtual. Há caminhos estreitos, criaturas pulando na cara do personagem e alimentos sendo enfiados na sua garganta. Quem tem estômago fraco vai passar mal.

Resta saber se o jogador estará disposto a passar tantas horas se sentindo em um lugar tão apavorante, nojento e perigoso. Mas, afinal, é por isso que tanto gostamos de *Resident Evil*, não é mesmo? 🕸



## O ENIGMA DO DEDO

Atualmente uma nova atualização para a demonstração foi lançada, contando com uma nova área dentro da casa e uma mão de boneco, que encaixa com o dedo. Novamente, ainda não há qualquer utilidade para o acessório, mas especula-se que ainda haja mais atualizações a caminho. Enquanto isso, é possível encontrar diversos vídeos pela internet de pessoas que tentam resolver o enigma até hoje.

Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Capcom | Editora: Capcom | Lançamento: Janeiro/2017

## SNIPER ELITE 4

▶ Filipe Salles

## 2ª GUERRA MUNDIAL: AÇÃO NA ITÁLIA

O “Sniper Americano” dos videogames, o agente e atirador de elite Karl Fairburne continuará suas missões contra o Eixo em *Sniper Elite 4*. Ambientado imediatamente após os eventos do antecessor, desta vez o protagonista da franquia sai do norte da África e desembarca na Itália. Lá, o soldado ajudará a luta da resistência italiana contra o governo fascista e uma nova ameaça que pode botar em cheque os avanços dos Aliados na 2ª Guerra Mundial.

A região é marcada por cidades costeiras do Mediterrâneo e cada estágio da campanha contará com cenários muito maiores do que os vistos em *Sniper Elite 3*. Além dos trailers, é possível encontrar gameplays de um desses estágios no YouTube, mostrando mais do jogo de tiro em terceira pessoa da Rebellion Developments. O título segue o caminho de games como *Assassin's Creed* e *Red Dead Redemption*, mas é a primeira série do gênero a explorar a 2ª Grande Guerra desta maneira.

## INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Uma das grandes melhorias esperadas em *Sniper Elite 4* é a inteligência artificial, um dos elementos mais criticados nos

antecessores. Um preview do site GameSpy – que jogou uma versão alfa do game – revelou que a melhoria está sendo bem-sucedida. Por outro lado, um vídeo publicado no canal da IGN no YouTube com 17 minutos de jogo mostra que ainda há outras melhorias importantes a serem feitas. Embora tenha parecido satisfatório durante boa parte do vídeo, em um dos trechos Karl passa correndo em frente a um soldado, que simplesmente não o nota, entre outros momentos parecidos.

Em entrevista ao site iDigital Times, o diretor de criação do game Tim Jones revelou um pouco sobre as melhorias na área de inteligência artificial. Ele menciona que, em *Sniper Elite 3*, o foco era replicar uma situação real, na qual os soldados inimigos atacam uma posição de cobertura de um atirador de elite para obrigá-lo a se reposicionar. Desta vez, a intenção do estúdio foi ampliar este conceito e torná-lo um pouco mais orgânico.

Isso significa que os adversários terão diferentes aproximações em relação ao protagonista, dependendo de fatores como distância do tiro e nível de alerta, por exemplo. Pode ser que eles enviem alguns

Muito maior, mais sangrento e livre: *Sniper Elite 4* continua a história da franquia e agora ousa no destino fazendo o atirador de elite Karl Fairburne ir parar no Mediterrâneo, durante a 2ª Guerra. E você ainda tem a chance de matar Hitler!



A beleza dos cenários esconde missões bem sangrentas

soldados para investigar uma região na qual suspeita que esteja ou sigam com tudo para te derrubar. Cada ocasião será única, de acordo com os detalhes dados por Jones.

Até o momento, o grande destaque de *Sniper Elite 4* parece estar em seus gráficos, que retratam cenários majestosos e demonstram grande potencial. A parte sonora também é promissora, principalmente os efeitos, que serão essenciais na jogabilidade. De acordo com o material publicado até o momento, os sons do título exercerão diversos papéis, como distrair e redirecionar inimigos e abafar os disparos de seu fuzil de alcance.

A maioria das evoluções de *Sniper Elite 4* em relação aos antecessores parece estar em sua jogabilidade. Algumas delas já estão presentes em jogos do gênero, como os assassinatos em beiradas de *Assassin's Creed* e *Far Cry* e maior uso da iluminação e efeitos de luz e sombras. As killcams — mudanças de câmera que dão maior impacto ao se matar um oponente — contam com maiores opções, em especial o efeito Raio-X, popularizado no reboot de *Mortal Kombat* e também usado em *Sniper Elite*.

### COMBATES BEM REALISTAS

*Sniper Elite 4* também terá maior realismo ao incluir cálculos de penetração dos tiros. Diferente do que foi visto nos antecessores, dessa vez nem todo inimigo que esteja atrás de alguma estrutura estará necessariamente protegido de ser alvejado. Vale lembrar que o mesmo pode ser aplicado ao protagonista, tornando necessário que os jogadores escolham bem os lugares que usará como cobertura, principalmente em combates intensos.

Essas mudanças trarão maior varie-



### ASSASSINANDO HITLER

*Sniper Elite 4* conta com dois bônus de pré-venda. Um deles traz novas skins para os sete fuzis de alcance iniciais do game, com efeitos de camuflagem. Já o segundo é uma nova missão, que possui a participação de ninguém menos que Adolf Hitler. Assim como em *Bastardos Inglórios* de Tarantino, em *Alvo: Führer* você também terá como missão dar cabo do líder nazista. Hitler visita uma instalação de submarinos secretos na qual Karl Fairburne estará se infiltrando na Itália: é a oportunidade perfeita de acabar de vez com os planos de dominação do Eixo.

dade nas execuções de nível cinematográfico. Antes utilizado apenas nos tiros com o fuzil de alcance, as killcams foram estendidas também para os assassinatos corpo a corpo e também com armas de curto alcance. Outro grande destaque nessa área é a utilização do efeito Raio-X também nas explosões, demonstrando o corpo da vítima ser quebrado em diversos pedaços pelos fragmentos dos explosivos.

Por outro lado, a constante exibição dessas câmeras — que aparecem em quase toda morte que causa — parece excessivo, pausando a jogatina a quase todo momento. Uma configuração no qual os jogadores possam ajustar a proporção de ativação das killcams pode ser uma boa solução pro futuro.

A Rebellion confirmou que o título contará com modos multiplayer cooperativo e competitivo. Enquanto foi

revelado que a campanha cooperativa poderá ser jogada por duas pessoas, as modalidades competitivas ainda não foram divulgadas pela desenvolvedora. É possível que os modos do antecessor sejam repetidos aqui e, provavelmente, algum modo novo seja introduzido.

*Sniper Elite 4* não parece tentar trazer muitas inovações em relação ao seu antecessor, mas aparenta se esforçar para trazer uma experiência ainda mais completa e realista do que foi visto na franquia. Mapas maiores, mais killcams, mais objetivos, gráficos de ponta e mais recursos para completar uma missão são os fatores que nos fazem acreditar que a Rebellion quer entregar a experiência definitiva em sua franquia. A resposta? Apenas no início do ano que vem! 🎮

Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Rebellion | Editora: Rebellion | Lançamento: Fevereiro/2017

Escolha sempre uma boa cobertura antes de apontar sua arma para alguém





## HORIZON: ZERO DAWN

► Leandro Rizzardi

# A BELEZA DE UM MUNDO PERDIDO

Novo game da holandesa Guerilla para PS4 reimagina um futuro apocalíptico dominado por monstros gigantes que parecem uma versão robótica dos dinossauros: o visual é estonteante e já nos apaixonamos pela Aloy!

Imagine um mundo controlado por criaturas gigantescas, vivendo em espaços abertos, lutando para sobreviver. Ali, o homem é apenas um coadjuvante, tendo que fugir dos olhos daqueles que podem ameaçar a sua existência. Sim, estamos falando de *Horizon: Zero Dawn*, o novo jogo da desenvolvedora Guerilla Games para o PlayStation 4, que deixou muita gente empolgada com o anúncio.

Apesar de a pequena descrição no parágrafo acima indicar uma história ambientada no passado, as criaturas citadas são, na realidade, robôs com uma tecnologia bem futurista. A essência do jogo está na ideia de que as criações do homem dominaram o planeta, desenvolveram-se ainda mais e criaram um ecossistema próprio. Diferentemente de diversos filmes e livros que imaginam um futuro apocalíptico dominado por seres eletrônicos, o ponto forte de *Horizon* é mostrar o quão frágil nós somos e as dificuldades em conquistar territórios selvagens.

### PEDRA, ÁGUA, FOGO E LASERS

Há um assunto em alta que tem enorme relação com *Horizon* e que os desenvolvedores fazem questão de mostrar: o empoderamento feminino. A personagem principal, Aloy, é uma jovem com enormes cabelos vermelhos e roupas de viking, que se mostra uma excelente lutadora e sobrevivente de um ambiente hostil. Segundo os próprios roteiristas, a sua história será cheia de mistérios envolvendo o seu difícil crescimento (afinal, não deve ser nada fácil crescer exilada da sociedade).

O jogador terá papel fundamental em guiá-la enquanto ela entende o seu papel no mundo.

Criada cuidadosamente, Aloy terá uma personalidade muito forte. Evitando estereótipos, ela deverá desbravar o enorme mapa do jogo enfrentando as mais diversas criaturas e conquistando objetivos. Nada disso será fácil, considerando a enorme diversidade de seres espalhados pelos cenários: há desde pequenos “felinos” até verdadeiros colossos de aço e ferro. Cada um possui uma habilidade diferente para atacar, utilizando fogo, eletricidade e até mesmo laser.

Em uma sociedade tão primitiva, qualquer objeto ou elemento pode ser útil para sobreviver. Por isso, cada batalha ganha renderá ao jogador os itens que pertenciam ao ser derrotado, que podem ser adaptados para as mais diversas

armas. Desta forma, derrotar aquele robô gigantesco pode se tornar muito mais fácil depois que ele estiver caído no chão, preso em cordas de uma armadilha devidamente colocadas por Aloy.

Com tantas possibilidades de derrotar os inimigos e progredir na história, *Horizon* mostra todo o seu potencial. Mesmo com o foco em uma campanha feita para apenas um jogador, a enorme variedade de caminhos e planejamentos tornará cada experiência única, totalmente customizável pelo jogador. Cada batalha trará um sentimento diferente, como se as experiências adquiridas pela personagem fossem compartilhadas com quem a controla, exigindo raciocínio para vencer.

Enquanto a maior dificuldade seja derrotar as máquinas, há ainda muito o que não sabemos. Um vilão, ao menos, está confirmado no enredo, pois aparece ameaçando



O avanço na história passa pelas habilidades que você aprende



Gameplay mantém profundidade visual das artworks

Aloy em um vídeo, o que nos faz indagar a profundidade da trama e até onde os robôs estão agindo por conta própria.

Com um cenário que lembra o de *The Last of Us*, cidades inteiras se mesclam com a natureza e trilharão o caminho do jogador pela história. Mas não é preciso se preocupar: haverá lugares surpreendentes e que deixarão muitos boquiabertos. O poderio gráfico da nova geração já nos dá uma enorme prévia do que vem por aí, com uma vastidão detalhada e que traz a sensação de ter vida própria, indo desde os campos até as montanhas, além de cavernas, florestas e muito mais cenários que ainda não foram mostrados.

Aos exploradores, *Horizon* será uma aventura mais do que satisfatória. Com tantos lugares e personagens, muitas histórias estão sendo criadas para complementar a narrativa principal. Ou seja, será possível passar muitas horas tentando

completar missões secundárias, aprimorando as habilidades e equipamentos.

*Horizon* não será um jogo fácil. Para garantir que o jogador trabalhe em conjunto com Aloy, diversos elementos estarão presentes, desde a ação frenética até o RPG. Em momentos de tensão, a câmera ficará mais lenta, dando uma oportunidade maior para acertar disparos e desviar de golpes. Mas nada disso é fácil de ser feito com tantos arsenais, sendo necessário planejar e criar armas para cada situação, aumentando suas habilidades. Em tempos modernos, não há como manter o jogador preso em apenas um estilo de jogo.

#### FOCO PARA AVANÇAR

Desbravar *Horizon* exigirá foco. Talvez aquele que busque uma aventura sem pausas, querendo chegar até o fim, se decepcione por não entender a proposta de descoberta que o jogo traz. Cada ser

carregará um pedaço de história, que poderá ser revivido através de um acessório que Aloy carregará. De pouco em pouco o quebra-cabeças será criado.

Para ajudar nas batalhas, também será possível domar seres e utilizá-los de diversas maneiras. Em cenários tão grandes, que tal montar em uma espécie de cavalo? Ou até mesmo modificar o pensamento do inimigo para que ele ataque seus companheiros, ao invés de tentar te derrotar? São muitas as opções, tornando a experiência efetivamente diferente de tudo o que já foi feito.

Em um mundo selvagem, também é natural que o próprio homem se torne um inimigo, e isso será muito explorado. David Ford, o designer-chefe do jogo, disse ao site americano IGN: “A maior parte das missões terá histórias com humanos. Teremos a história principal, cheia de mistérios – algo está corrompendo as máquinas deste mundo. Depois, teremos as missões nacionais, que envolvem todas as tribos e que farão o jogador trabalhar com seus líderes. Por fim, teremos missões pequenas, focando em pessoas específicas”.



**“Teremos a história principal, cheia de mistérios, e as missões nacionais, que envolvem todas as tribos e que farão o jogador trabalhar com seus líderes”**

David Ford

Plataforma: PS4 | Estúdio: Guerrilla Games | Editora: Sony | Lançamento: Fevereiro/2017

# E THE WITCHER JÁ VIROU “FICHINHA”

A mais ambiciosa investida da desenvolvedora polonesa CD Projekt Red promete expandir o mundo do RPG de mesa a patamares inimagináveis. E os cara têm moral pra fazer isso com as bênçãos de Mike Pondsmith!



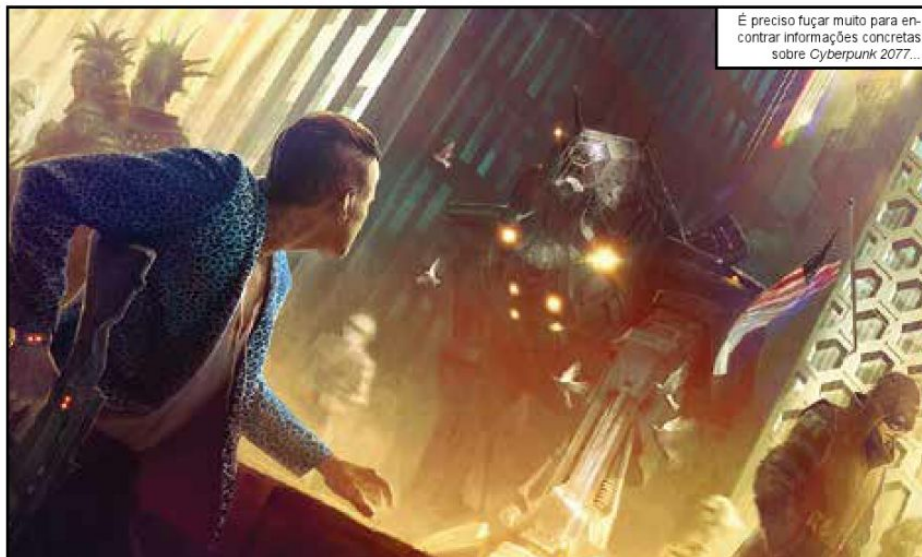
Depois de emplacar a trilogia *The Witcher* — com grande destaque para o último game da série, considerado um dos melhores de 2015 —, a CD Projekt Red está investindo pesado em um novo RPG, dessa vez no cenário futurístico do RPG de mesa *Cyberpunk 2020*, criado pelo norte-americano Mike Pondsmith nos anos 1980, que também está participando da produção do game.

O título foi revelado ao mundo em 2012, antes da chegada do próprio *The Witcher 3*. Um teaser foi mostrado em 2013, apresentando um cenário no qual uma mulher com implantes cibernéticos aparentava ter cometido um massacre e estava sendo atacada pela polícia. No mesmo ano, um vídeo com Pondsmith falando sobre o mundo que criou e sobre como ele será expandido no formato eletrônico foi mostrado no canal oficial do game, que permanece inativo desde então.

“Uma sociedade distópica com tecnologia superior e uma camada de filmes noir”, foi como Pondsmith definiu o seu trabalho. Para a criação do RPG, ele comenta que sua inspiração veio da própria

sociedade na qual vivemos. Ruas escuras, chuva constante, pessoas sem rosto andando pelas ruas com seus próprios afazeres foram algumas das inspirações do autor, que revelou ter sido fortemente influenciado também por *Blade Runner*, de 1982, conforme revelou em entrevista ao site Neon Dystopia.

Se *The Witcher* foi baseado em uma série de livros e se tornou um RPG, nada mais natural que *Cyberpunk 2077* se torne um RPG em mundo aberto, um dos subgêneros do RPG eletrônico mais próximo ao jogo de mesa. Uma investigação do site polonês GamePressure a uma lista de projetos para o programa governamental



GamelNN, que oferece subsídios a produtoras de games e tem como objetivo o crescimento da indústria polonesa de jogos até 2023, revelou que, em 2013, a CD Projekt listou dois projetos: *City Creation* e *Seamless Multiplayer*.

#### TECNOLOGIA DE I.A.

A *City Creation* é descrita como “uma tecnologia complexa para criação de uma grandiosa cidade pulsante, que pode ser jogada em tempo real. A tecnologia é baseada em regras preestabelecidas, Inteligência Artificial e automação, dando suporte à criação de processos inovadores e ferramentas para fazer jogos em mundo aberto de qualidade excelente.”

Considerando que a tecnologia já pode ter sido usada por *The Witcher 3* e é algo esperado para a *Night City* de *Cyberpunk 2077*, não chega a ser surpreendente. Por outro lado, o *Seamless Multiplayer* é que desperta curiosidade.

Sua curiosa descrição oficial informa que ela é uma “complexa tecnologia para criação de mecânicas multiplayer únicas, incluindo a habilidade de procurar por oponentes, administrar sessões, replicar objetos e suporte para diferentes modos de jogo, junto com um conjunto único de ferramentas.”

Isso pode significar que o título receberá multiplayer, mas a informação não foi confirmada pela produtora.

Vale lembrar que o próximo lançamento da CD Projekt Red é o card game gratuito *Gwent*, inspirado no jogo de cartas da franquia *The Witcher*. Por outro lado, a tecnologia descrita indica que um jogador poderá entrar em uma sessão a qualquer momento, de maneira parecida com a que vemos em *Dark Souls*. Ou seja: é possível sim que *Cyberpunk 2077* conte com alguma espécie de modo multiplayer, mas ainda é cedo para afirmar.

Atualmente, o jogo que mais se aproxima da proposta de *Cyberpunk 2077* são os títulos da franquia *Deus Ex*. Mas, diferente da história de Adam Jensen, *Cyberpunk*

## MAS QUEM É ESSE TAL DE MIKE PONDSMITH?

Trata-se de um nome pouco conhecido fora do círculo dos RPG de mesa. Michael Pondsmith é o criador de *Cyberpunk 2020*, sistema que inspirou diversos jogos – tanto analógicos quanto digitais –, sendo *Shadowrun* um dos mais conhecidos. *Night City*, o cenário de seu RPG, será revisto e ampliado em sua versão eletrônica e deverá contar com localidades e personalidades da versão original.



Além de participar do desenvolvimento de *Cyberpunk 2077*, Pondsmith ainda é bastante ativo no cenário de RPG, no qual publica os sistemas criados pela sua empresa R. Talsorian Games Inc. O primeiro jogo criado por Pondsmith se chama *Mekton*, inspirado nos animes de mechas.

No entanto, a obra pela qual ficou mais conhecido foi mesmo *Cyberpunk*, cuja primeira edição foi lançada em 1988 sob o nome *Cyberpunk 101*. Em 1990, ele renovou o cenário com *Cyberpunk 2020*. Além de *Mekton* e *Cyberpunk*, outro dos cenários criados pela Talsorian se chama *Castle Falkenstein*, uma espécie de universo alternativo steampunk.

Com a aproximação entre Pondsmith e a CD Projekt, seu projeto atual é a criação de um RPG de mesa de *The Witcher*, ainda em fase de desenvolvimento.

não seguirá um roteiro linear com missões extras, e sim o caminho inverso. Outra grande diferença está no foco: enquanto *Deus Ex* usa a tecnologia das augmentations em relação aos seres humanos para contar sua história, *Cyberpunk* traz uma abordagem mais voltada a relação do indivíduo com a tecnologia.

#### LADO A LADO COM WITCHER

Detalhes sobre o gameplay ainda não foram revelados oficialmente pelos poloneses e uma das poucas coisas divulgadas de concreto sobre o título é que o compositor Marcin Przybyłowicz, que já havia trabalhado na trilha sonora de *The Witcher 2: Assassins of Kings* e *The Witcher 3: Wild Hunt*, está no comando da trilha sonora de *Cyberpunk 2077*.

Em setembro último, uma matéria no GameSpot mostrou que, em um fórum interno onde investidores podiam fazer perguntas sobre o desenvolvimento do game, a CD Projekt Red revelou que *Cyberpunk 2077* possui mais desenvolvedores trabalhando no game do que no mês mais intenso de *The Witcher 3*. No final de agosto, cerca de 60 vagas foram abertas para trabalhar na produtora.

Apesar de a data de lançamento ainda não estar oficialmente definida, uma das “coincidências” que apontam para 2017 é que o título estaria “50 anos no futuro”. Será que a hype causada pelo ambicioso projeto vingará? 🎮

Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: CD Projekt Red | Editora: CD Projekt | Lançamento: 2017



Sessão de captura de movimentos para a famosíssima cena da execução da mulher cibernetica (ou algo próximo a isso...)



**PREDATOR**



Se tem Intel, tem muito mais performance.

# O ACER FEITO PRA QUEM JOGA.

TUDO ALIEN SABE: OS PREDATORS FIZERAM UM ESPORTE DE MATAR.

**PLACA DE VÍDEO**  
NVIDIA® GEFORCE®  
GTX 980M - 8 GB

**PROCESSADOR**  
INTEL® CORE™ I7 HQ  
QUADCORE

**MEMÓRIA**  
16 GB DDR4  
2133 MHZ

**TELA FULL HD**  
1920X1080



PREDATOR, A LINHA GAMER DA ACER PARA JOGAR COMO UM PROFISSIONAL. NOTES, MONITORES E ACESSÓRIOS DE ALTA PERFORMANCE E DESIGN AGRESSIVO.

CONHEÇA A LINHA COMPLETA EM:  
[acerpredator.com.br](http://acerpredator.com.br)

**acer**

NIOH

▶ Rafael Arbulu

# SAMURAI MAIS DIFÍCEIS DE TODOS

Passados 12 anos do anúncio original, a Koei Tecmo busca lançar no PlayStation 4 sua produção que mescla história real com folclores samurais e uma pitada do igualmente folclórico *Dark Souls*. A mistura vai funcionar?

**A** pesar de serem famosos por isso, não são só *Metal Gear* e *Final Fantasy* os jogos que vivem de serem anunciados e só serem lançados depois de uma década de desenvolvimento. A Koei Tecmo também entra no hall dos “jogos-há-tanto-anúncios-que-por-pouco-não-são-esquecidos” com *Nioh*, sua produção original (por meio da divisão Team Ninja, famosa por *Dead or Alive* e *Ninja Gaiden*) que deveria ter saído no início do ciclo do PlayStation 3, mas depois de diversos adiamentos está enfim previsto para lançamento em fevereiro.

## SAMURAI OCIDENTAL

O enredo do jogo tira pedaços da história real de William Adams, o primeiro (e um dos poucos) samurais ocidentais. Na história, Adams era marinheiro, parte de uma expedição britânica — a primeira a desembarcar em terras japonesas depois de um naufrágio onde ele foi um dos sobreviventes — e optou por ficar no país, aprendendo e vivendo sob os costumes do período feudal. Durante o progresso, versões fictícias de outros personagens da história real japonesa — como Hattori Hanzo e Tokugawa Ieyasu, dois dos nomes mais importantes do “shogunato” que governou o Japão até 1868 — também dão as caras.

Controlando Adams, o jogador terá que progredir por diversos níveis interligados, enfrentando pequenos grupos de oponentes — mer-

cenários (ronin, os samurais sem mestre da época) e demônios (youkais), onde o combate possui um foco na defesa e escolha do momento certo de atacar e retroceder, gerenciando a barra de stamina do seu personagem. Soa familiar? É porque essa mecânica já criou uma outra estrela na indústria: a franquia *Dark Souls* é inteiramente baseada nesse sistema. Desta forma, é seguro dizer que *Nioh* também possui um grau de dificuldade elevado.

A Koei Tecmo conta com a vantagem de ter uma fórmula comprovada de sucesso, torcendo para que ela faça por *Nioh* o mesmo que fez pela série *Souls*. Contudo, eles mesmos reconhecem que andam no “fio da espada”: se por um lado a mecânica de combate focada na precisão e inteligência, aliada à dificuldade imperdoável aos mais casuais, funcionou bem em pelo menos cinco jogos (vamos contar com *Bloodborne* nesse mix), por outro, estamos falando de algo que, logo menos, pode ficar desgastado.

*Nioh* já teve dois betas abertos para fãs. A partir deles, os fãs ofereceram um feedback pouco favorável à Koei Tecmo: alguns reclamavam da dificuldade exagerada, da câmera, da estética visual dos combates, que são mais lentos e precisos. Contudo, todos foram elogiosos na variedade de inimigos e no gerenciamento de itens e equipamentos simplificados. Vamos ver no que dá. 🎮



Vai mesmo ser mais difícil do que *Dark Souls*?



## O MOD AGORA É O JOGO PRINCIPAL

A desenvolvedora sul-coreana Bluehole se uniu Brendan Green (o PlayerUnknown), um dos modders mais conhecidos de *Battle Royale*, para enfim investir em um projeto próprio. O modder vai virar desenvolvedor?



Não é incomum ver uma modificação no código de um jogo se tornar cada vez mais popular até que seja incorporada ao jogo principal ou até que se torne um game independente. São esses respectivamente os casos do recente *Battle Mode*, de *Minecraft* e de *Counter-Strike*, originados a partir de *Half-Life*. A popularidade de Mods (essas modificações) não é algo novo, pois muitos preferem jogar em computador justamente pela facilidade de criá-los e utilizá-los. O que é novidade é um modder (quem cria mods) ter ficado famoso a ponto de justificar o lançamento de um jogo com o seu nome de usuário no título.

Brendan Greene, conhecido primariamente pelo codinome PlayerUnknown, é um nome respeitado na Comunidade dos Mods, principalmente pelas suas façanhas na criação de modos *Battle Royale*. Estes modos são essencialmente uma “sobrevivência do mais forte”, na qual diversos jogadores online são colocados uns contra os outros até que reste um único lutador.

Greene criou os mods de *Battle Royale* para *ARMA 3* e *H1Z1*, e o sucesso de suas versões chamou a atenção da desenvolvedora da Coreia do Sul, Bluehole. Dessa parceria que surgiu o embrião de *PlayerUnknown's Battlegrounds*.

Soltando 64 jogadores num mapa que se encolhe lentamente, é necessário buscar armas e suprimentos, já que neste modo se inicia sem nenhum equipamento ou ferramenta. Greene descreve seus cenários como um mundo aberto dinâmico, já que a

exploração será livre, mas o limite da área jogável é cada vez menor, para concentrar todos os usuários em um local, promovendo assim o embate final. É como uma versão digital de *Jogos Vorazes*.

“Para um título que lançaremos ao redor do mundo, fez muito sentido se aliar com alguém que já provou criar coisas que seus fãs amam”, comentou Chang Han Kim, produtor na Bluehole, à imprensa asiática. E o codinome de Greene não vai no título à toa: o irlandês até se mudou para a Coreia do Sul para ficar de olho no desenvolvimento.

### OS MISTÉRIOS DOS MODDERS

O jogo ainda está envolto em mistério: embora já venham trabalhando nele há alguns meses, não há data de lançamento definida. Sabemos apenas que o título já realizou testes pré-alfa, contando com a participação de 600 sortudos jogadores e os dados da jogatina da galera, bem como respostas do próprio PlayerUnknown ao feedback dos jogadores.

Jogos no estilo *Battle Royale* ainda são poucos, é algo novo. O maior título ainda é *ARK: Survival of the Fittest*, lançado em março último. Sendo assim, é possível que *PlayerUnknown's Battlegrounds* consiga se destacar. Resta saber se Greene quis dar um passo maior que a perna ao passar de modder para desenvolvedor de jogos ou se apenas cedeu seu nome pro marketing. 🎮

Plataforma: PC | Estúdio: PlayerUnknown, Bluehole | Editora: Bluehole | Lançamento: 2017



## GRAVITY RUSH 2

▶ Rafael Arbulu

## EXISTE LEI DA GRAVIDADE PRA QUÊ?

Melhorar o que já era bom é a missão dos estúdios japoneses da Sony que estão finalizando o sucessor do jogo que foi um tremendo hype asiático em 2012. E a missão nem é tão difícil assim quando se tem artworks desse tipo



A imprensa especializada em videogames, no mundo todo, é recheada de missões difíceis durante os maiores eventos da indústria. A gente entende o apelo que o leitor tem ao ver nossa equipe cobrindo a E3 ou a TGS (Tokyo Game Show) e enxergar nisso uma vida de sonhos — e não estão errados: sabemos do privilégio que temos em mãos ao atuar onde atuamos; não faríamos nada diferente. Mas, ainda assim, é algo bastante exigente: entre nos adequar em horários de conferências e entrevistas e testar as demos do show, alguns jogos acabam passando despercebidos.

Esse é o caso de *Gravity Rush 2*, a continuação direta do título original de 2012 que havia sido lançado para o PS Vita e remasterizado no PlayStation 4 no ano passado. Agora exclusivo do console de mesa da Sony, *Gravity Rush 2* segue os mesmos princípios que conferiram a seu antecessor um imenso sucesso: na pele da jovem Kat, você tem a habilidade de controlar a influência da gravidade em seu corpo, permitindo novas — e muito divertidas — possibilidades de combate e progressão de jogo.

## O VISUAL É LINDO

Pouco se sabe das novidades do jogo apesar da demo disponibilizada na última TGS. O que é possível perceber é um cuidado maior no aspecto visual. Não que o primeiro título fosse ruim: é que, por *Gravity Rush 2* ser um título de ritmo mais acelerado, que envolve ampla movimentação e combate dos personagens, uma estética mais detalhada se mostrou uma interessante ideia.

Por mais rapidamente que Kat se mexa, há espaço para notar as minúcias que compõem o cenário e como ele interage com o jogador.

De resto, ajustes na mecânica de progressão do jogo prometem tornar a experiência mais fluida: o combate foi um ponto que gerou algumas reclamações dos fãs no primeiro jogo. Em *Gravity Rush 2*, isso parece ter sido tratado pela equipe de desenvolvimento. Mas ainda é cedo para garantir isso.

Pensando no aspecto de negócio, foi inicialmente estranho ver um jogo tão potencialmente divertido como este em uma posição de apoio, quase escondida, nos shows em que a Sony participou.

Na TGS deste ano, por exemplo, a empresa priorizou novos títulos de grande potencial, como *Horizon Zero Dawn*. Contudo, devido ao primeiro jogo já ter sido aclamado em sucesso com personagens e jogabilidade igualmente cativantes, há que se entender que, segundo a própria Sony, o desenvolvimento se concentrou mais em melhorar o que já era bom, ao invés de criar novos elementos. Os mais incautos podem enxergar nisso um “remaster”, mas existe um potencial valoroso aqui. 🎮

A mecânica do jogo promete ser tão cativante quanto o visual



Plataforma: PS4 | Estúdios: SIE Japan, Project Siren | Editora: Sony | Lançamento: Fevereiro/2017

## LITTLE NIGHTMARES

▶ Rafael Barbosa

## UM SURVIVAL HORROR MUITO FOFO

Ao brincar com os medos da infância, o novo jogo da desenvolvedora sueca Tarsier Studios apresenta um título de terror como poucos que já vimos antes, pois você vai ter que pensar como uma criança pra poder sobreviver

Quando pequeno, confesso que eu morria de medo de ir ao banheiro à noite. Meu quarto e o banheiro ficavam em cantos opostos da minha casa, e ir de um e até o outro eu precisava passar por um grande corredor, pela sala e pela cozinha — sendo que todos estavam escuros. Hoje eu sei que não havia nada a temer, mas ainda lembro do pequeno Rafael, parado a porta do quarto, enquanto criava coragem para iniciar seu caminho através dos cômodos escuros de sua casa, imaginando que perigos poderiam estar escondidos nas sombras. E esse jogo consegue captar muito bem esse “terror”.

Controlamos aqui uma garotinha chamada Six, que se encontra em um lugar macabro e cheio de perigos chamado The Maw. Vestida com uma capa de chuva amarela, a pequena conta apenas com sua inteligência, seu tamanho e um isqueiro para sair deste lugar apavorante, criando um senso de opressão proposital, segundo os criadores do título.

“O ponto central é que ela é apenas uma garotinha presa no pior mundo que você pode imaginar — e você vai querer tirá-la de lá. Para isso, você terá que fazer o que crianças fazem de melhor: esconder-se, esgueirar-se e ver as coisas de forma diferente dos adultos”, afirmou Dave Mervik, o diretor de roteiro da Tarsier Studios, ao blog PlayStation.

## COM CARA DE ANIMAÇÃO

Pelo que pudemos ver até agora, o game mistura elementos de plataforma, stealth e uma dose de puzzles envolvendo física



“O ponto central é que você terá que fazer o que crianças fazem de melhor: esconder-se, esgueirar-se e ver as coisas de forma diferente dos adultos”

Dave Mervik

para compor suas mecânicas, com uma experiência baseada na tentativa e erro. Em uma das demonstrações, vimos a garotinha ter que passar por um cozinheiro de aparência bizarra em uma cozinha.

A pequena usava os vãos dos móveis para se esconder, mas quando era vista pelo cozinheiro, precisava escapar de suas garras escalando uma estrutura e seguir até o próximo nível.

Mas a maior atração do game é sem dúvida a sua estética: parece um filme em

stop motion, o que me lembrou as maravilhosas animações de Tim Burton, como *A Noiva Cadáver* ou *Frankenweenie* — o que poderia soar simpático se não fosse o aspecto altamente opressor dos cenários do game.

Segundo os diretores do game, o conceito de *Little Nightmares* é brincar com a ideia da infância e como é crescer em um mundo criado por outras pessoas. Todos os objetos ao redor de Six são gigantes, como a visão de uma criança sobre um mundo construído por adultos.

E é interessante como isso faz com que os elementos dos cenários adquiram um aspecto intimidador, principalmente quando a garotinha acende seu isqueiro para iluminar o ambiente, fazendo com que as sombras dos objetos se movimentem de forma macabra.

*Little Nightmares* se propõe a ser o survival horror mais fofo já feito e, pelo que vimos até aqui, parece realmente estar no caminho certo.



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Tarsier | Editora: Bandai Namco | Lançamento: 2017

# O INCRÍVEL JOGO CRIADO EM ASCII

A codificação binária dos computadores dos anos 1980 não é apenas inspiração, mas a base que molda todas as mecânicas desse incrível projeto de um jovem estúdio indie escocês: os resultados são bem surpreendentes



**T**odo e qualquer fã de RPG de mesa já dedicou um bom tempo de sua vida à *Dungeons & Dragons* – como mestre, jogador ou até mesmo apenas como espectador curioso daqueles que curtiam as aventuras de Hank, Sheila, Presto e seus amigos na TV. Tal ideia foi espelhada em videogames e jogos de PC desde o surgimento da mídia. De *Wizardry* até *Ultima*, de *Dragon Quest* até *Final Fantasy*, os exemplos são inúmeros e infindáveis, transcendendo plataformas e o tempo em si. O recém-lançado *Brut@l* lida com essa ideia e com outra, também muito inerente ao início desse conceito: o ASCII (American Standard Code for Information Interchange, codificação usada para representar textos em computadores, equipamentos de comunicação e dispositivos que trabalham com texto).

Como seria traduzir essa decodificação binária, tão recorrente em jogos dos anos 1980, para um *dungeon crawler* com geração procedural de mundo, voltado para um público moderno? Fomos atrás de Richard Wood, produtor do estúdio escocês Stormcloud Games, para nos contar essa história.

**EGW:** Antes de falarmos sobre *Brut@l*, conte-nos um pouco mais sobre o

estúdio Stormcloud. Qual a história por trás da sua criação?

**Richard Wood:** Nosso estúdio está instalado na Escócia – e dizem que os escoceses gostam de reclamar que chove muito por aqui, mas não se engane, nós também nos queixamos de quando fica muito quente [risos]. *Brut@l* é o nosso primeiro título e estamos realmente animados.

## MAIS OLD SCHOOL...

**De onde surgiu a ideia de fazer um jogo todo no esquema ASCII?**

Queríamos fazer algo conectado com tudo aquilo que crescemos jogando. *Rogue*, o primeiro dos roguelike, foi um jogo totalmente feito em ASCII. Pegamos essa ideia juntamente com a de jogos tipo *Brogue* e *NetHack* para inspiração. Olhando para o estilo de arte e mecânicas desses games, fizemos uma versão 3D que combinasse o sentimento desses clássicos com algo moderno dos títulos da geração atual. É um amalgamado de jogos clássicos com controles modernos.

**Toda estética do jogo contribui para essa premissa. Você poderia elaborar um pouco mais sobre isso?**

A ideia era manter tudo bem remanescente dos jogos clássicos de ASCII, sendo

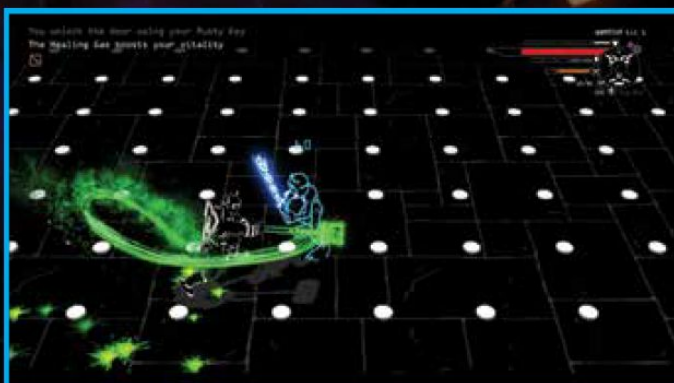
assim, manter o estilo preto e branco por todo processo, enquanto adicionávamos algumas poucas outras cores, nos permitiu evocar muita nostalgia através de estilo, além de ter um apelo próprio para o mercado atual.

**É muito difícil criar um *dungeon crawler* com geração procedural? E o quanto isso contribui a outro elemento do jogo, a morte permanente?**

Acho que criar qualquer coisa é difícil [risos]. Você está tentando terminar algo em tempo X com orçamento Y, mas você sempre tenta ir um pouco além, dando o seu melhor. Isso o permitirá ser bem sucedido em algumas áreas, mas também falhar em outras. Acho que nossa dificuldade veio do balanceamento da dificuldade e fazer as fases parecerem diversas. Felizmente, temos aqui no estúdio um time de código e de arte fantástico que nos forneceu uma incrível diversidade de cenários, itens e opções para balancear essa dificuldade. Foi só nos meses finais do projeto que todas as partes passaram a se encaixar de maneira apropriada, mas acho que todo desenvolvedor de jogos vai te contar a mesma coisa – o projeto começa a acontecer somente no final. E isso é tão excitante quando assustador!



Você pode até achar  
semelhanças com Tron,  
mas tá mais pra Gauntlet



**Temos visto desenvolvedores independentes criando cenários com geração procedural. Por que você acha que muitos têm seguido esse caminho?**

Por uma série de fatores distintos. No nosso caso, estamos criando um roguelike inspirado em geração procedural, sendo assim, o conceito manteve o jogo fiel às origens. Outra razão é tempo e recursos: fazer algo procedural une a criação do código à arte, a construção aleatória de fases também adiciona elementos de design. Com essa geração procedural, caso você consiga fazer direito, você acaba fazendo muito mais com bem menos. O segredo é o sentimento de diversidade.

**O sistema de criação de itens em Brut@ é simples, oposto a vários outros jogos de sobrevivência. Como foi criar isso com letras do alfabeto?**

Sistemas de criação de itens são, normalmente, mais complexos que o necessário. Nosso jogo é um dungeon crawler/roguelike de ação, sendo assim, queríamos adicionar profundidade com nossas armas, poções e talismãs. Nosso jogo não é sobre criação de itens, então tínhamos que balancear bem isso tudo. Felizmente, nosso time chegou a um sistema inicial que conversava com o tema do jogo. Os jogadores vão coletar letras ASCII conforme progredirem no jogo, assim

como esquemas de criação de armas que necessitam das letras encontradas. Você está, literalmente, construindo sua arma em ASCII e acho que isso é muito legal!

**Sobre inspirações, senti muito do clássico Gauntlet, de Atari, em Brut@. Foi uma experiência nostálgica para mim...**

Sim, Gauntlet é uma de nossas inspirações, especialmente quanto aos arquétipos de personagens. Mas tenha em mente que nos focamos muito nos roguelikes criados em ASCII. Acho que há um perigo caso você se inspire muito em outros jogos ao seu redor, você irá se comparar a eles, perdendo seu foco e visão. Jogamos muitos tipos de games, sendo assim, muitos deles moldam nossas decisões. No geral, mantemos nossa visão inicial: um clássico dungeon crawler feito em ASCII reimaginado para jogadores atuais. 🎮



**“No geral, nós mantivemos nesse projeto a nossa visão inicial: um clássico dungeon crawler feito em ASCII reimaginado para jogadores atuais”**

Richard Wood

Plataforma: PS4 | Estúdio: Stormcloud | Editora: Stormcloud | Lançamento: Agosto/2016



WATCH DOGS

DENSE

WATCH DOGS




# TCH DOGS<sup>®</sup> 2

lançamento // 15.11.16



 UBISOFT.BRASIL

 /UBISOFTBRASIL

 @UBISOFTBRASIL

 PC

 XBOX ONE

 PS4

 UBISOFT

# DO TERROR PARA FICÇÃO CIENTÍFICA

Conversamos com o desenvolvedor canadense que pulou do terror puro de *Home* para a sci-fi de *Alone with You* e conseguiu aumentar (muito) o seu padrão de qualidade: é a retomada dos point'n clicks que você não esperava



**G**osto muito dessa retomada dos point'n clicks nos últimos anos. O sucesso dos jogos da Telltale é o responsável por isso? Talvez. Importante é ter ciência da quantidade enorme de jogos saindo dos cantos mais obscuros da internet e chegando aos consoles. *Alone With You* é um adventure mais visual novel que point'n click, isso é verdade, mas as influências estão todas lá, indo da fase dourada da LucasArts até maravilhas do escalão de *Another World*.

Para entender mais desse sci-fi de rotina beirando sempre a calamidade, a EGW falou com o simpático desenvolvedor canadense responsável pelo projeto, Benjamin Rivers.

**EGW:** Seu projeto anterior, *Home*, foi um tremendo sucesso e imaginamos que você continuaria no gênero de terror.

**Por que mudar para a ficção científica?**

**Benjamin Rivers:** Não gosto de me repetir e fazer algo voltado ao sci-fi sempre foi algo que quis fazer. O gênero permite muita coisa em termos de narrativa e mecânicas, foi legal ir um pouco além do horror mais "realista".

*Alone With You* evolui conceitos de narrativa diferenciados encontrados em *Home* de forma muito competente. Como aconteceu a mudança no processo de desenvolvimento do jogo?

Gosto de dizer que *Home* foi um monólogo e *Alone With You* é um diálogo — esse jogo novo não é só sobre conversar com você mesmo, mas sobre comunicação real com outros personagens. Obviamente, amo jogos baseados em narrativa, então a ideia dessa vez foi: "Eu consigo fazer com que os jogadores se importem com essas pessoas?" Isso parecia ser um objetivo muito mais difícil de alcançar, além de algo que os jogos focados em narrativa estão mais adequados a realizar. E você não está sozinho nesse jogo...

## UMA TRILHA SONORA RETRÔ

**E a trilha? É remanescente a filmes de terror e sci-fi dos anos 1960/70...**

Sou suspeito pra falar, mas sim, a trilha sonora é mesmo incrível! Foi composta por Ivor Stines, que ajudou também com a trilha sonora de *Home*.

## É muito diferente trabalhar com mais pessoas em um projeto?

Esse jogo foi sim muito mais um esforço em equipe do que de uma pessoa apenas. Ivor foi designer de toda música e feitos sonoros, Gavin McCarthy criou os cenários e objetos de arte e três outras pessoas ajudaram em outras funções, tipo consultoria e coisas desse tipo. O time trabalhou muito bem junto e não consigo mais pensar em fazer isso de outra forma agora. Você aprende novas habilidades



Diálogos também são fortes no jogo

encabeçando o processo de criação de uma produção e eu gostei muito do desafio.

**É muito difícil criar uma história convincente num cenário de ficção científica? E quais foram suas maiores influências? Philip K. Dick? Isaac Asimov?**

Minhas maiores inspirações estão na ciência de verdade. Eu li *Space Chronicles* [livro de Neil DeGrass Tyson] e comecei a prestar mais atenção nos eventos científicos do mundo. Ler sobre estações espaciais, fenômenos astrofísicos e coisas assim foi algo que realmente me empolgou a fazer um jogo sci-fi. No lado da ficção científica, eu revi *Star Trek: A Nova Geração* e percebi como eu amo esses comentários sociais mais profundos e emocionais dentro desse gênero. Fazer sci-fi parecer real é uma combinação delicada de muita pesquisa de coisas reais e, então, encontrar formas de apresentar a informação necessária de forma simples e que todos possam entender. Você tem que conseguir “enganar” [risos].

### A IMPORTÂNCIA DO ROTEIRO

**Por ser um jogo voltado para a narrativa, o roteiro é mesmo o mais importante? E quanto aos personagens, precisava mesmo haver essa conexão com eles?**

O que você acabou de dizer é a chave: manter tudo “relacionável”. Caso a história praticamente peça que você siga um curso, seus cenários ou a motivação de seus personagens, o número de jogadores que irão se envolver será limitado. No final das contas, você precisa sempre se voltar para as pessoas — até mesmo nas condições mais absurdas. Humanos querem saber mais sobre outros humanos, então eu tento escrever histórias capazes de emocionar. Personagens em histórias como essa têm muitos propósitos — eles são pessoas por quem você deveria sentir algo, mas também são gatilhos para determinados pontos de roteiro ou articulações do gameplay. Eles precisam ser pensados com muitas camadas em mente. Isso torna as coisas muito difíceis.

**Não sabemos se nosso personagem é homem ou mulher no jogo, certo? Por**



**“Home [game anterior] foi um monólogo e Alone With You é um diálogo sobre comunicação real com outros personagens. Adoro esse tipo de narrativa”**

Benjamin Rivers



O estilo em pixel art combina com a trilha sonora do game

**que tomar essa abordagem? Como essa característica muda o ritmo do jogo e a forma com a qual efetivamente interagimos com os outros?**

Você tá certo, o personagem é simplesmente isso: você. Foi pensado assim para que todos possam jogar e se envolver. Não é preciso personalização do protagonista com vários avatares e isso permite, literalmente, que todos embarquem no enredo.

**Alone With You é bem mais colorido do que Home, apesar de ambos serem feitos em pixel art. Foi muito diferente criá-los?**

*Alone With You* usa uma paleta de cores bem maior — especificamente, é a mesma

do Sega Genesis/Megadrive. Visualmente, esse jogo é muito mais complexo que *Home*, com elementos pseudo-3D nos cenários, muitos objetos, diferentes usos de perspectiva em cena. Tanto Gavin [McCarthy] quanto eu quebramos cabeça várias vezes tentando resolver alguns problemas específicos de arte gerados pelo estilo do jogo que escolhemos. Ele é seis vezes maior do que *Home*, o número de objetos foi enorme, exigiu muito mais planejamento a longo prazo.

**Particularmente, você prefere terror ou ficção científica?**

Não consigo escolher um favorito. São gêneros muito diferentes e permitem que você faça coisas muito distintas, dependendo do seu gosto pessoal. Mas eu gosto de pensar que consigo jogar *Alone With You* à noite sem ter meu sono perturbado com pesadelos depois [risos].

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

# 2K ESTÁ CHEGANDO PRA ATROPELAR

Peitando a máfia e criando civilizações no quartel-general de um dos maiores estúdios do mundo: visitamos a sede da 2K na Califórnia, nos Estados Unidos, para testar de uma só vez todos os bons lançamentos deste final de ano



**A** convite da 2K Games, visitamos a sede da publisher na cidade de Novato, Califórnia, para experimentar os lançamentos que estão chegando neste final desse ano. Em nossa visita, jogamos algumas horas das novas edições dos títulos esportivos da produtora (*NBA 2K17* e *WWE 2K17*), o icônico jogo de estratégia por turnos *Sid Meier's Civilization VI* e passamos um dia inteiro viajando pela cidade e história da cidade de New Bordeaux em *Mafia III*, lançado em outubro. Também entrevistamos o chefe do estúdio Hangar 13 Haden Blackman e o roteirista-chefe Bill Harms, para quem perguntamos sobre as referências que compõem o game, desenvolvimento e planos para o futuro da família mafiosa de Lincoln Clay. Vamos aos resultados:

## NBA 2K17

O simulador de basquete da NBA traz um novo enredo, tendência que lançou em *NBA 2K16* e que foi replicada em outros

títulos de esporte, como o recente *Fifa 17*. Enquanto Spike Lee foi a personalidade que dirigiu o enredo no antecessor, desta vez é o ator Michael B. Jordan (que protagonizou *Creed* nos cinemas) a celebridade que marca presença, vivendo o companheiro de equipe do protagonista

criado pelo jogador. Devido a problemas técnicos, no entanto, não tivemos acesso a esse modo história de *NBA 2K17* que testamos, mas pudemos jogar uma partida no modo livre. A edição 2017 não tem nenhum time novo além da atualização de elenco para a temporada de 2016 da liga



americana de basquete. Também nenhum time foi removido da versão, incluindo versões clássicas como as diversas formações do Chicago Bulls na década de 1990 e times de seleções internacionais, como a da Austrália.

O gameplay está razoavelmente mais ágil, embora alguns comandos que ativam menus em meio ao jogo podem atrapalhar quem não possui tanta intimidade com a parte tática do esporte. Isso acontece porque esse menu aparece no mesmo local onde o atleta que o jogador comanda está, obstruindo parte da visão.

Não chegamos a notar mudanças significativas nos gráficos em relação a *NBA 2K16*, lançado no ano passado. A trilha sonora conta com participação de artistas consagrados, como Jay Z, Drake e até o grupo de rock Imagine Dragons.

*NBA 2K17* foi lançado dia 20 de setembro e está disponível atualmente para PC, Playstation 4 e Xbox One.

### WWE 2K17

A cada edição, a WWE virtual parece expandir-se mais e a sensação permanece a mesma com *WWE 2K17*. A nova edição traz em sua capa o ícone Brock Lesnar e um novo ambiente sem limites chamado Suplex City, que o colocará para caçar as maiores lendas e superstars da liga de luta-livre profissional. A intenção da 2K é sempre atualizar o modo com eventos, participações especiais e novas histórias para a cidade, de maneira parecida ao que acontece na própria liga.

Foi anunciado também um extenso modo de customização, permitindo ao jogador criar sua própria estrela do ringue para

O gameplay ficou mais ágil na versão 2017



trocar sapatos de todas as maneiras que você imaginar. A mudança mais significativa nos modos tradicionais está na carreira, que dessa vez permite aos jogadores embarcarem direto para a WWE, sem passar pelas ligas anteriores — caso não queiram passar pelo processo, é claro.

Uma nova modalidade interessante que faz sua estreia na franquia é a Backstage Brawl, as famosas brigas nos bastidores que acontecem na vida real e agora estarão disponíveis nesta edição. Nela, os lutadores poderão distribuir, socos, chutes cadeiradas e até mesmo usar televisores para quebrar a cara de seus adversários. Jogamos a modalidade e não podemos negar que nos divertimos bastante ao “sair no braço” pelos corredores e escritórios atrás dos ringues.

Entre as melhorias, desde o primeiro momento é notável que o game ficou mais ágil do que o antecessor. Na edição passada, os movimentos dos lutadores pareciam demasiadamente robotizados e essa sensação foi bem menor com *WWE 2K17*.

Assim como acontece em *NBA 2K17*, não existem muitas melhorias gráficas entre a versão passada e atual do jogo. Porém, o título continua bastante divertido e se aproxima mais do clima que podemos ver no WWE. Baseado em nosso teste, recomendamos fortemente que chame amigos, traga controles e reproduza os shows da WWE no modo multiplayer. As risadas, diversão e a boa e velha zoeira estão garantidos também na versão virtual.

*WWE 2K17* chegou ao PC, Xbox One e PlayStation 4 no dia 11 de outubro.



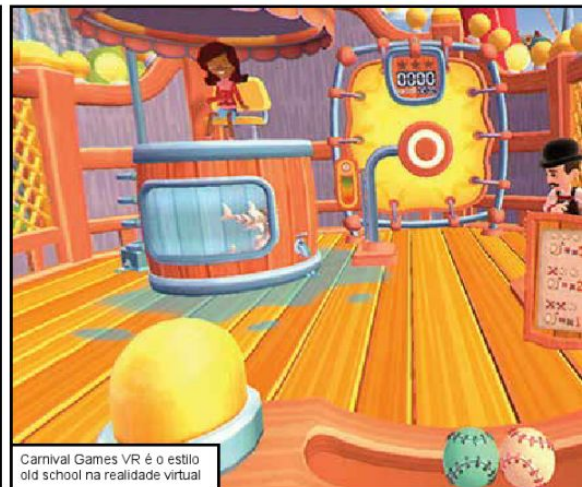
Fã de luta não consegue ficar longe do novo WWE



Que tal encarar o Brock Lesnar no Suplex City, o ambiente “sem limites” do WWE 2K17?



Briga nos bastidores é a novidade em *WWE 2K17*. Como resistir a isso?



*Carnival Games VR* é o estilo old school na realidade virtual

### CARNIVAL GAMES VR

Assim como outras produtoras, a 2K também está investindo na produção de jogos que usam a tecnologia de realidade virtual. A primeira aposta da publisher na área é o remake VR de *Carnival Games*, lançado originalmente para o Nintendo Wii, em 2007. O título conta com uma série de minigames dispostos em um tipo de “quermesse”.

Isso significa que os joguinhos antes controlados através do Wiimote foram adaptados para o uso com os óculos de realidade virtual, como o HTC Vive, versão que testamos em nossa visita. A adaptação não causa nenhum tipo de estranheza ou incompatibilidade, sendo perfeitamente utilizados com os controles.

Em cerca de 15 minutos, tivemos acesso a um minigame de tiro em uma casa assombrada, uma versão VR da máquina de basquete, comum em fliperamas, um jogo de equilibrar tortas em pratos e a clássica

brincadeira de arremessar argolas. Todos funcionando sem nenhum tipo de defeito e com efeitos de física surpreendentemente acurados, considerando que estamos falando de um party game.

A variedade dos jogos apresentados nos permitiu ver as diferentes mecânicas que podem ser aplicadas aos games em realidade virtual e como a tecnologia tem potencial não só para uma experiência individual imersiva, mas também como uma maneira de reunir os amigos, revezando-se em partidas curtas e divertidas, mesmo que não sejam jogadores experientes.

Pessoalmente, meu favorito foi de longe o de tiro, ambientado em uma espécie de brinquedo aterrorizante, semelhante aos dos parques de diversão. Com uma pistola em cada mão e mira livre, fiquei me sentindo uma espécie de Dante, atirando para todos os lados. Imagina que louco seria um *Devil May Cry VR* como um rails-on shooter à la *Resident Evil: Umbrella Chronicles*...

*Carnival Games VR* contou com 12 jogos em seu lançamento, no final de outubro, para HTC Vive e PlayStation VR. Uma versão para o Oculus Rift também está em desenvolvimento e deve sair em breve.

### SID MEIER'S CIVILIZATION VI

Uma das maiores séries de estratégia para PC desembarcou com sua sexta edição esbanjando uma cara de “edição definitiva” após sua reinvenção em *Civilization V*. As grandes mudanças no gameplay do quarto para o quinto game receberam muitas críticas em seu começo de vida. Isso aconteceu principalmente pela remoção de diversas mecânicas, que foram reintroduzidas em pacotes de expansão pagos. Mas essa preocupação é desnecessária em *Civilization VI*, já que todos os elementos conhecidos já estarão presentes, mesmo que agora reinventados.

Como fã da série desde sua primeira edição, confesso que, apesar de animado para



Você vai se sentir em *Devil May Cry* em *Carnival*



Nosso Dom Pedro faz sua estreia na série *Civilization*



Civilization VI exige que você reaprenda algumas mecânicas tradicionais da série

as novidades reveladas — entre elas pela primeira vez temos o Brasil como uma das civilizações no jogo-base —, temia que as mudanças no gameplay me fizessem ter de reaprendê-lo por completo. Sim, eu estava com medo de me tornar noob em um dos meus games favoritos.

Em parte meus temores se confirmaram: de fato é necessário reaprender uma série de mecânicas. Por outro lado, *Civilization VI* mantém sua identidade e familiaridade. Isso significa que as mudanças parecem naturais ao jogo, sem parecer forçada e de fácil aprendizado para fãs da série. Não posso dizer ao certo se a adaptação de um jogador novato será tão facilitada, mas, para aqueles que estão curiosos, podemos afirmar que não é necessário jogar nenhuma edição anterior.

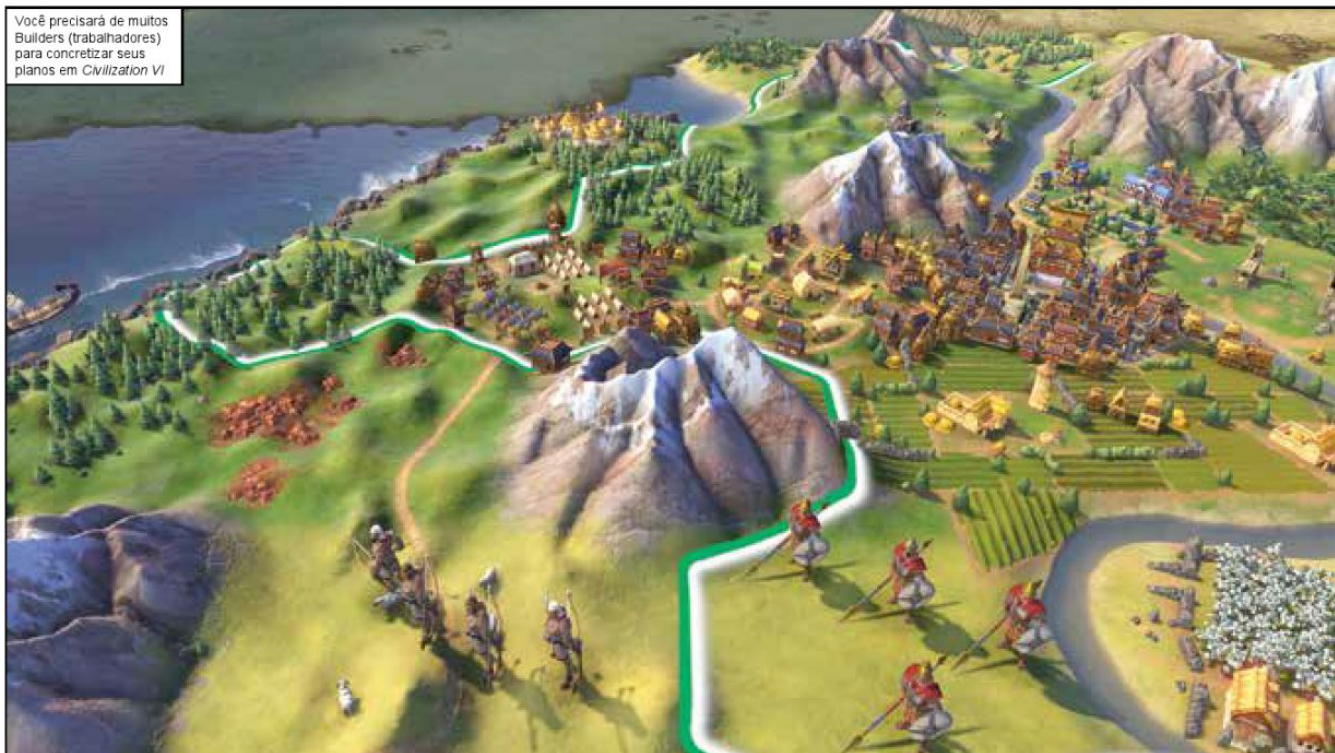
Uma das críticas mais contundentes à franquia como um todo é seu sistema de diplomacia, um problema reconhecido pela própria Firaxis. Não é possível afirmar com precisão, pelas poucas horas que tivemos com o jogo, se o problema será resolvido. Por outro lado, as informações dispostas no sistema dão uma noção melhor da atitude de uma civilização rival. O sistema de agendas — que mostram os traços de comportamento valorizados ou rejeitados por um líder — é um dos grandes fatores que permitem entender melhor como funciona as relações entre civilizações.

A mudança nos trabalhadores (agora chamado de Builders) e a construção dos distritos são as mais impactantes, já que o obrigam a repensar a administração da cidade para aproveitar cada hexágono e

cada recurso disponível. Enquanto nas edições anteriores o pensamento era ocupar cada espaço com melhorias sem se preocupar muito em exaurir suas unidades, desta vez cada um deve ser pensado estrategicamente de maneira a maximizar os bônus de adjacência sem sacrificar tempo precioso na produção de novos construtores.

No campo tecnológico, a divisão da árvore de tecnologias em dois setores não aparenta requerer adaptação. A duplicação, no entanto, faz bastante sentido em relação à verossimilhança, separando tecnologias de engenharia, escrita e biologia em uma árvore e as descobertas de áreas culturais em outra. Sim, a disputa de exatas vs. humanas também chegou à *Civilization*.

Você precisará de muitos Builders (trabalhadores) para concretizar seus planos em *Civilization VI*





Sistema de cobertura em *Mafia III*



A demonstração que tivemos acesso já contava com o Brasil e seu líder D. Pedro II e jogamos com os brasileiros, que contam com um distrito único inspirado nos carnavais de rua e possuem bônus ao construir distritos adjacentes às florestas. Sua unidade única (a qual não tivemos acesso) é o navio Minas Gerais, criado no início do século passado.

No geral, saímos com a impressão de que, enquanto *Civilization V* revolucionou o gameplay, *Sid Meier's Civilization VI* é o amadurecimento das ideias originais de seu antecessor. As mudanças, mesmo significativas, não rompem com o sentimento de estar jogando um legítimo *Civilization*, como muitos sentiram quando migraram da quarta para a quinta edição.

*Sid Meier's Civilization VI* chegou ao PC no final de outubro.

### MAFIA III

Nossa sessão de *Mafia III* foi dividida em duas: a primeira mostrou os trechos iniciais do game até a tomada do primeiro território. Pulamos um bom pedaço da história na segunda parte e fomos colocados próximos à metade do título, para entender como funciona o processo de tomada de distrito, além de experimentar com os diversos upgrades fornecidos por seus tenentes.

No melhor estilo documentário, começamos o game em uma missão que serve como uma espécie de tutorial, explicando os movimentos básicos. A tarefa se intercala com algumas cenas para situar o jogador na história e compreender o desenrolar do enredo, ao mesmo tempo que aprende algumas das mecânicas.

O desenrolar do enredo não tem pressa

em familiarizar o jogador com o ambiente de New Bordeaux e qual a posição do protagonista em relação às forças que comandam o submundo da cidade. A parte inicial de *Mafia III* já mostra uma narrativa que tem tudo para ser considerada uma das melhores em seu gênero, fazendo o jogador criar empatia com Lincoln e embarcar junto com o personagem em sua vingança

Ao mesmo tempo, *Mafia III* choca pela violência mas de uma forma sóbria, pouco vista em títulos do gênero. Pessoalmente, creio que violência não é justificável em nenhuma situação, mas a maneira como o roteiro de *Mafia III* é guiado coloca essa crença em cheque, além de convencer quem está na cadeira de que Sal Marcano, o antagonista, merece mesmo tudo o que vai acontecer com ele.



O que seria da série *Mafia* ou de qualquer filme de ação americano sem perseguições de carro, não é?



Já a segunda parte focou nas mecânicas e a gama de possibilidades que Lincoln possui à disposição, tanto em termos de poder de fogo como métodos para destruir a economia de seus rivais. Pudemos escolher entre dois distritos para tomar, cada um com panos de fundo, ambientação e atividades criminosas diferentes.

Algumas das tarefas disponíveis para atrapalhar as operações do rival permitem que simplesmente chegue vandalizando um reduto de criminosos, enquanto algumas parecem ser melhores de se encarar abusando da furtividade. No entanto, em quase todas as situações — exceto por conflitos já roteirizados — foi possível usar ambas as abordagens.

Apesar de Lincoln ser do tipo “exército de um homem só”, a sensação de estar montando um império criminoso fica evidente ao chamar os diversos recursos oferecidos por sua nova família.

Lojas de armas, capangas e melhorias nas habilidades podem ser solicitados de acordo com a relação que possui entre seus tenentes, uma das mecânicas mais interessantes do game.

Como já havíamos visto nos trailers de gameplay, cada distrito tomado necessita que um de seus três tenentes cuide. Quanto mais territórios um deles receber, melhores serão os serviços que prestam. Por outro lado, aqueles que são deixados de lado não ficam satisfeitos, o que pode gerar consequências negativas durante a evolução de seu império. O destaque aqui fica para os diferentes fatores a se levar em consideração no momento de entregar um distrito e os diálogos entre Lincoln e seus comandados.

Uma preocupação que tivemos durante essa parte do gameplay foi em relação à tomada dos territórios. Como 10 distritos foram confirmados, tememos que o jogo se

torne repetitivo, cansando os jogadores. Abordamos essa questão em nossa entrevista com Haden Blackman e Bill Harms, diretor de criação e roteirista-chefe do Hangar 13, respectivamente.

*Mafia III* já está disponível para Xbox One, PlayStation 4 e PC desde o início de outubro último.

#### PAPO RÁPIDO COM HARMS

**EGW:** Quais referências históricas foram usadas na criação de New Bordeaux?

**Bill Harms:** Pegamos uma grande variedade de influências. Na narrativa, pesqui-

samos bastante os termos e gírias usadas na era e na região na qual foi inspirada [Nova Orleans]. Procuramos intensamente por jornais da época e assistimos todos os vídeos que pudemos achar. Também usamos vários catálogos de produtos que compramos no eBay. Foi incrível folheá-los porque, além de saber como era a moda da época, também pudemos ver como eram móveis, utensílios e até mesmo cortinas para compor os cenários.

**Quais historiadores, documentos históricos, documentários, filmes ou livros da época vocês consultaram?**

Uma das coisas que fizemos foi exibir filmes e documentários da época para toda a equipe de desenvolvimento do jogo. Temos um auditório e todas as quartas mostrávamos algo. Filmes como *Spies of Mississippi* — um documentário sobre governos de estado sulistas tentando enfraquecer movimentos por igualdade social — e *Cocaine Cowboys* foram exibidos. Duas referências mexeram pessoalmente comigo. A primeira foi o documentário *Take This Hammer*, que conta a história de um dos líderes do movimento por direitos civis chamado James Baldwin. O documentário mostra James andando por San Francisco e perguntando sobre as rotinas da população negra americana. A segunda coisa que mexeu comigo foi uma entrevista de Jim Brown que foi publicada na revista *Playboy* em 1968, na qual ele conta algumas de suas experiências com o racismo, incluindo uma vez na qual foi parado pela polícia por seu carro ter jogado poeira em pessoas brancas.

#### PAPO RÁPIDO COM BLACKMAN

**EGW:** As maneiras com as quais Lincoln danifica a economia dos distritos pareceram similares. O jogo não acaba sendo repetitivo do meio para o final?



Bill Harms

**Haden Blackman:** “Repetição” é um problema em diversos jogos, especialmente quando se está focado em tentar fazer o melhor com as diferentes mecânicas de gameplay. Nós esperamos evitar a repetição nos assegurando que cada distrito seja único de diversas maneiras. Não que apenas pareçam diferentes, mas que os sejam de fato e que suas narrativas sejam únicas e cativantes. Além disso, com a progressão do jogador, ele ganhará novas ferramentas para encarar a máfia. Novos associados, melhorias e armas devem encorajar a experimentar diversos estilos, assim como misturar suas aproximações a cada situação. Em alguns casos, o jogador poderá escolher quais ações fará para afetar a máfia.

### Como foi a criação do sistema para pedir ajuda aos tenentes Cassandra, Vito e Burke?

Desde o princípio queríamos que Lincoln fosse quem “sujasse as mãos” e encarasse a máfia sozinho porque essa é uma história de vingança muito pessoal. No entanto, também desejávamos que o jogador sentisse como se estivessem construindo uma nova família, então introduzimos os tenentes. Esses personagens dão a Lincoln novos associados, uma loja de armas móvel, contatos na polícia, entre outros. Minha parte favorita sobre o sistema dos tenentes é o Sitdown [reunião]. Toda vez que se toma um distrito, é preciso decidir quais tenentes comandarão a operação. Essas escolhas possuem consequências significativas, tanto de maneira positiva quanto negativa. Por exemplo, é possível desbloquear melhorias ou ganhar serviços e missões adicionais ao entregar distritos para Vito, mas também corre o risco de enfurecer Cassandra e Burke.

### Como foi a história do jacaré que aconteceu durante o desenvolvimento?

Foi tudo esquisito e engraçado [risos].



Haden Blackman

Após introduzirmos os jacarés no jogo, eles passavam a aparecer em qualquer local com água no game. Você podia jogar um corpo em uma fonte ou piscina que um jacaré podia aparecer para pegar o corpo. Tivemos que correr muito para arrumar isso antes do lançamento [mais risos].

### Qual foi o maior desafio que enfrentaram no desenvolvimento?

Provavelmente construir um novo estúdio e equipe ao mesmo tempo que criávamos uma nova tecnologia e desenvolvíamos o game simultaneamente. Imagine que a tecnologia é um conjunto de trilhos do trem e o jogo em si é um trem correndo esses trilhos a 160km/h. Estávamos basicamente colocando os trilhos enquanto o trem corria. Se algo não funcionasse como esperado ou saísse atrasado, o trem poderia ter descarrilhado.

Houve alguma mecânica ou história que

### quiseram incluir em *Mafia III* mas não foi possível? Planejam algumas delas em futuras atualizações ou pacotes de expansão?

Sempre brincamos com a ideia de permitir que Lincoln trocasse de roupas durante o game, mas no final decidimos que não era tão importante quanto outras funcionalidades que estavam mais de acordo com a história e experiência do protagonista. Porém, ouvimos ao feedback dos fãs, colocamos essa função como parte de umas das nossas primeiras atualizações gratuitas de conteúdo. Corridas de rua eram outra funcionalidade que não se justificava perante a história da vingança de Lincoln. Afinal, que pessoa “louca por vingança” perderia tempo disputando rachas? Mas pessoalmente queria bastante incluir corridas pois nosso modelo de direção é bem divertido e é incrível correr pela cidade. Então, também lançaremos a função como uma atualização gratuita no futuro. 🎮



Você percebeu o detalhe do cinema, não é?



Esse jacaré deu trabalho na produção de *Mafia III*

PS4



Os maiores jogos de PS4 a um preço especial!



10 - 18

Facebook PlayStationBR Instagram PlayStation\_BR Twitter @PlayStation\_BR YouTube PlayStationBR RSS 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 Bridgeway, San Mateo, CA 94404. www.playstation.com

DA VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

# INDO DOS ASTECAS AOS INDÍGENAS

Projeto do estúdio canadense Kitfox chama a atenção por colocar nos holofotes culturas que geralmente ficam à margem da História, como Assíria, Maia, Asteca e indígena. A ideia é ambiciosa e os resultados são incríveis



O sucesso estrondoso de jogos como *The Binding of Isaac* e *Spelunky* talvez tenha acendido uma determinada chama nos desenvolvedores independentes. A capacidade de criar mundos gerados proceduralmente expandiriam conceitos básicos para algo infinito. *Moon Hunters* é o ambicioso projeto da produtora canadense Kitfox e se encaixa exatamente nesta categoria.

O mais interessante aqui não é o fato de embarcarmos num roguelike com combates nervosos, mas sim a sua própria temática. Convenhamos, são poucos os jogos protagonizados por divindades que vão do berço da civilização mesopotâmica até as indígenas. Assírios, astecas, maias e diversas outras tribos aborígenes cultuadores do Sol e da Lua serviram de inspiração para *Moon Hunters*.

Experimente misturar isso tudo a outra proposta bem particular implicada pelo jogo: um teste de personalidade coo-

perativo. Sim, são muitas as situações nas quais as divindades, no momento caminhando entre homens, devem instruir, consolar e confrontar essa mesma raça humana. Não é sempre que moldamos nossos próprios heróis dessa forma.

O jogo chamou tanto nossa atenção que entramos em contato com a co-fundadora e diretora de criação da Kitfox, Tanya X. Short, para bater um papo sobre heróis nos videogames e inspirações folclóricas.

## DA MESOPOTÂMIA ATÉ HOJE

**EGW:** Há muitos elementos aborígenes em *Moon Hunters* e isso o diferencia de outros jogos do gênero. Como foi feita a pesquisa para criar esses mundos e seus personagens tão peculiares?

**Tanya Short:** *Moon Hunters* tira muito de sua inspiração do conflito político e espiritual da Mesopotâmia — Assíria, em particular —, de 3.000 a 1.000 A.C., entre as tradições pluralistas mais antigas e o cres-

cimento do monoteísmo. Eu li a *Epopéia de Gilgamesh* muitas vezes, assim como devorei textos relacionados e pesquisas sobre mitologia e o dia a dia e rotina das pessoas durante aquele período. Nós nos dedicamos muito para apresentar uma visão de mundo anterior à Bíblia, evitando o tradicional conceito de Bem contra o Mal “binário” que veio a prevalecer em nossa perspectiva pelas últimas centenas de anos. Você pode até considerar isso tudo “ocultismo” se assim preferir, mas é, na verdade, sobre questionar qualquer coisa que é tida como a única e absoluta verdade. Talvez a gente devesse ter consultado um especialista na civilização suméria ou assíria quanto à cultura e crenças, mas preferimos ficar no campo do fantástico, com magia e monstros e deuses visíveis. Não queríamos ser realistas demais.

**Na sua opinião, por que vemos tão poucos jogos sobre essas culturas em**

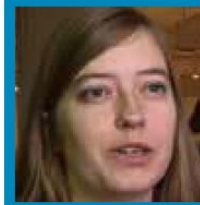


As cores predominam forte em Moon Hunters

particular? Aqui no Brasil, por exemplo, há a presença indígena por todos os lados, mas é como se não a enxergássemos. É até meio triste...

O consumidor comum quer se identificar com aquilo que vê ou joga e, por um bom tempo, concluiu-se que esse consumidor comum era branco. A maioria dos comerciais de TV ou dos produtos de entretenimento simplesmente têm como foco pessoas do Oriente Médio, africanos, aborígenes, negros ou mesmo morenos. Como a Kitfox Games está trabalhando com um orçamento menor do que um estúdio comum, nós podemos arriscar e desafiar esse tipo de conclusões. Pensamos nas pessoas de nichos, que estão interessadas em conhecer algo novo, não importa sua raça ou gênero, podendo sonhar em estar num lugar diferente, num tempo diferente... Nós podemos nos posicionar num local diferente da maioria dos jogos por aí, protagonizados por "caras maus segurando armas pesadas".

**E quanto aos heróis em Moon Hunters? Eles são inspirados em deuses e deusas de mitologias reais? É bem divertido controlá-los e jogar com amigos.**



**“Nós nos dedicamos muito para apresentar uma visão de mundo anterior à Bíblia, evitando o tradicional conceito de Bem contra o Mal binário”**

Tanya Short

Eu poderia ficar horas e horas falando sobre como criamos nossos heróis [risos]. Essencialmente, queríamos evitar o formato padrão com soldado/mago/ladino/curandeiro que você encontra nesses jogos cooperativos com exploração de dungeons, então, criamos classes que seriam muito legais para jogar. Um guerreiro com sua lâmina enfeitiçada, uma feiticeira de sangue, um xamã capaz de alterar sua forma e um necromântico matemático foram os primeiros que bolamos. O bardo e o cultuador do fogo vieram depois. O próximo passo foi certificar de que as pessoas saberiam como usá-los só por apertar os botões, porque queríamos que tudo fosse fácil de entender e de jogar. Após termos esse aspecto do gameplay decifrado, fomos atrás dos nomes de mitologias sumérias/assírias para alinhar os espíritos dos heróis. A ideia é a seguinte: todos eles

seriam personagens tão importantes que, mais tarde, se tornariam lendas, deuses.

**A trilha sonora do jogo é sensacional: ela realmente captura o espírito de Moon Hunters e, ao mesmo tempo, é extremamente bela. Conte-nos um pouco mais sobre ela.**

Halina Heron e Ryan Roth haviam colaborado com apenas um outro jogo antes de Moon Hunters, chamado Yawhg, mas assim que ouvi suas músicas para esse jogo e o brilhante áudio-design de Ryan para Starseed Pilgrim, eu sabia que queria trabalhar com eles dois. Yawhg foi indicado ao Independent Games Festival na categoria Excellence in Audio e eu, pessoalmente, considero a trilha de Moon Hunters espetacular. E mais: Halina fez também a voz da deusa perdida da Lua, o que adiciona um novo elemento de narrativa que pode interessar aos nossos fãs.

**Vocês tiveram um processo de desenvolvimento bem cansativo. O que você sugere para um jovem desenvolvedor para superar essa fase?**

Não trabalhe mais do que seu limite em nome da arte, da indústria ou mesmo por pura paixão. Mais de duas semanas de trabalho extra faz com que você se torne menos produtivo, a ciência já provou isso muitas e muitas vezes. Além disso, nós precisamos de todos vocês afiados e alertas para as guerras de videogames que estão por vir [risos]!



Os diálogos são parte importante da trama em Moon Hunters

Plataforma: PC | Estúdio: Kitfox | Editora: Kitfox | Lançamento: Março/2016

## O SHOW GAMER QUE VEIO DO JAPÃO

Por dentro da lendária Tokyo Game Show: com o retorno da popularidade dos jogos japoneses, viajamos até uma das mais importantes feiras de games pra descobrir o melhor do que vem por aí: os japoneses capricham mesmo!



As últimas gerações de consoles nos fizeram ver algo que qualquer criança ou adolescente dos anos 1980/90 nunca imaginaria ver: o Japão se despedir como grande polo do universo dos videogames, dando lugar aos Estados Unidos e sua insaciável horda de consumidores vorazes. Estranho? Sim. Algo bom? Também, afinal, vimos também nosso querido mercado há tempos superar deuses intocados do entretenimento como Hollywood, ou a própria televisão.

Foi um período sombrio para nossos adorados designers japoneses. Muitos não sabiam se se mantinham fiéis às visões e arriscavam a irrelevância, outros tentavam abraçar os gostos ocidentais em suas fórmulas. A maioria tropeçou, alguns acertaram de primeira e muitos nem mesmo voltaram. Após o apagão, entretanto, hoje

o Japão, recuperado, novamente se coloca entre os grandes e mais esperados nomes da indústria, graças a nomes como *Monster Hunter*, *Yakuza*, *Dark Souls*, o eterno *The Last Guardian*, e mesmo velhos favoritos, como *Persona* e *Final Fantasy*, que praticamente se reconstruíram e hoje se erguem mais fortes do que nunca — além de, claro, a própria Sony, com seu console puramente japonês, reinando absoluto nas cartelas de vendas.

### 20 ANOS DE CASA

Entrar na Tokyo Game Show de 2016, acontecida em setembro último, foi uma experiência diferente de todas. Foi receber todo esse orgulho do Japão em ver uma de suas indústrias mais características prosperando como nunca, porém, em dobro: afinal, se tratava da edição que comemo-



A gente chega e tem esse "batalhão" pra te falar sobre os lançamentos em games...

rava 20 anos do evento que, por muitos anos, foi o polo absoluto de tudo que é legal no universo dos games. E já adiante: os japoneses sabem fazer uma festa!

Todo mundo espera uma coisa de eventos desses portes: grandes estandes. E lá eles estavam, belos como nunca. Eram impossível não entrar no clima de *Persona 5*, todo avermelhado, como o mundo dos corações por onde os protagonistas do novo game desbravam. Gigantesco, iluminado de forma misteriosa, mas amigável, assim como o clima da produção. Neles, dubladores dos personagens interagiam com os fãs, e até mesmo os cantores das famosas músicas da série davam um show no palco.

Ao lado, *Yakuza 6* roubava a cena. Ou melhor, uma esquina inteira. O jogo de mafiosos nipônicos da Sega continua megalomaniaco como sempre foi. O estande mostrava tudo: o novo sistema de batalha, os novos personagens vividos por várias personalidades nipônicas, dentre elas o mestre Beat Takeshi, comediante e ator de filmes como *School Rumble*, os muitos arcades que poderão ser jogados na aventura, que vão desde *Virtua Fighter 5 Final Showdown* até o eterno *Space Harrier* e, por fim, a forma como o protagonista Kyriu poderá interagir virtualmente com várias garotas do universo da série.

Em especial vimos o criador Toshiro Nagoshi justamente apresentar quem seriam as beldades reais do jogo, com direito até a espumante, no que parecia mais um desfile de moda do que qualquer coisa envolvendo videogames. Vai ficar guardado na memória.

Porém, grandiosidade alguma se compara com o melhor da feira: o clima. A Tokyo



Game Show tem tanta pompa como uma E3, e tanta gente como uma Gamescom, e ainda assim é tudo relativamente tranquilo e incrivelmente organizado. A impressão que dá é que o povo japonês não cede à histeria, e com isso seus ídolos se misturam facilmente a multidão. É difícil explicar o quão legal é ver Hajime Tabata, diretor de *Final Fantasy XV*, ali tranquilo, conversando com a multidão, ora ouvindo impressões dos fãs, ora demonstrando sua cria para uma mãe e seu filho.

E foi assim durante todo o evento. Katsura Hashino, diretor de *Persona 5*, também tomava opiniões do público, do outro lado na enorme casa fantasmagórica da Capcom, o diretor de *Resident Evil 7*, Koichi Nakaniishi, acompanhava as expressões de medo das pessoas que se aventuravam pela demo do game. Do outro lado os mestres Hideaki Atsuno (*Devil May Cry 3*) e Hiroyuki Kobayashi (*Rival Schools*) falavam um

pouco da suas expectativas para *Dragon's Dogma Online*, enquanto em uma tenda muito mais modesta do que o resto do estande da Square Enix, Yoshi-P, o herói de *Final Fantasy XIV*, game de lançamento conturbado, que se refez até se tornar um dos MMOs de maior sucesso da atualidade, mostrava para seus jogadores as novidades do próximo patch. Até mesmo Hideo Kojima passeou distante pelos corredores da feira (e julgou de longe o destino de sua série em *Metal Gear Survival*).

Foi nessa hora que percebi que talvez isso seja o melhor da TGS: a proximidade com os criadores de franquias que por tanto fizeram do nosso imaginário algo melhor. Uma mistura de novidades, paixão pelos games e tranquilidade que está enraizado no evento que representa tão bem o Japão.

Era difícil reconhecer qual era o segundo estande mais badalado da feira. Todos



estavam lotados. *Nioh*, nova aposta da Sony com a Tecmo-Koei, trazendo o estilo *Dark Souls* para o Japão do século XVI, apresentava uma nova e ainda mais difícil demo, contra o espírito do gelo Yuki-onna. O estande era meio sombrio, lotado de armamentos da época e adornado com os mais monstruosos bichos do game.

O da Capcom, que em minha opinião poderia levar o prêmio de estande mais bonito do evento, não apenas com sua mansão obscura, aonde quem testava a demo de *Resident Evil 7* era acompanhado por uma senhor com uma vela, mas também a vila fictícia de *Monster Hunters Story* montada logo ao lado. A área dedicada ao novo gigante do 3DS, não apenas trazia alguns dos monstros em tamanho real, mas dava a impressão aos visitantes de se estar realmente acampando dentro de um dos carismáticos vilarejos da série.

### DO OUTRO LADO DA FEIRA

Já falamos como o estande de *Persona 5* era incrível, então vamos economizar espaço da página para dizer da surpresa que foi visitar o estande *Berserk and the Band of the Hawk*, novo jogo da série *Warriors* da Tecmo-Koei, exclusivo de PS4, que recria a história sangrenta e profana do mangá *Berserk*, colocava os jogadores por um que parecia ser uma tenda de armamentos medievais, com direito a uma réplica da gigantesca espada bastarda de Gust, o protagonista.

Já lá do outro lado da feira, o gigantesco estande da Bandai Namco (gigantesco mesmo, afinal eram três andares de estações de games) sabia deixar qualquer um na expectativa para a versão PS4 do game de luta *Gundam Vs.* — possivelmente o game mais jogado da atualidade nos arcades japoneses, segundo nossas próprias explorações pela capital japonesa.

Mas nada se comparava a *Final Fan-*



Esse é nosso repórter antes de enxugar as lágrimas que teimavam em escorrer...

*tasy XV*. O estande da Square Enix era gigantesco em uma série de telões, murais com a arte do novo game, artigos únicos, estações para todos seus lançamentos, que iam do novo *Kingdom Hearts* ao singelo *World of Final Fantasy*, e a maior fila que alguém possa imaginar. O Japão abraçou a nova visão da companhia para sua mais icônica série de RPGs, e todos queriam ver a versão mais refinada e completa da então recém-lançada demo.

### E VALE A PENA ESPERAR?

Quer saber se valia a pena esperar? Sim e não. De um lado, poder jogar por um bom tempo a aventura de Noctis e seus companheiros, dirigir o moderno automóvel Regalia pelo mundo aberto, entender como funciona o sistema de magia e dominar as nuances do cinematográfico combate não tem preço, de outro, jogar apenas 30 minutos de algo tão vasto pode soar como uma verdadeira tortura aos jogadores mais compulsivos como eu. Ou seja, puro sofrimento.

Mais do que quatro grandes pavilhões

lotados de games, a Tokyo Game Show de 2016 foi uma grande comemoração do mercado japonês em si e todo o legado que este deixou para a história dos videogames. Resumindo o sentimento, em um canto mais tranquilo da feira, estava o Mural dos 20 anos que, como o nome já deixa bem claro, recriava os maiores anúncios, jogos e momentos do icônico evento.

O tipo de coisa que fazia até os corações mais gelados se emocionarem, a grande parede começava com a indicação “1996” e lá acompanhávamos chamadas de revistas da época noticiando *Pokémon Red / Green* para Game Boy, dividindo espaço com *Donkey Kong Country 2*, *Super Mario 64*, *Virtua Fighter 3*, *Tomb Raider* e até mesmo *Diablo*. Quem foi que disse mesmo que os japoneses não ligavam para jogos americanos?

Cada pedacinho do muro, em um verdadeiro túnel do tempo, trazia imagens de cada um dos grandes títulos de seus respectivos anos até 2016, passando por *King of Fighters '99*, *Shadow of the Colossus*, *Resident Evil 2*, *Devil May Cry*, *Final Fantasy X*, *Sonic Adventure*, *Castlevania: Aria of Sorrow*, até os títulos mais recentes, cada um demonstrado em suas caixinhas originais — algumas bem raras.

Não tinha como não parar, ficar boquiaberto e lembrar-se dos momentos mágicos ao lado de cada título. O melhor é que cada episódio do muro ainda tinha um espaço extra, para que cada um dos visitantes pudesse compartilhar suas impressões e memórias dos games da época, ou mesmo deixar seus votos para as próximas edições da feira que virão: óbvio que tive que deixar meus garranchos lá, na mais simples das mensagens: “Que venha a TGS 2017!” Sim, em português mesmo. 🎮



Filas e mais filas para Final Fantasy XV

# 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!



# NOVO JEITO DE ENCARAR A GUERRA

Estúdio dinamarquês criador da série *Hitman* investe pesado em um curioso jogo baseado na 2ª Guerra Mundial que não tem nada a ver com *Battlefield*, mas conquista um exigente nicho de mercado formado por 8,5 milhões de fãs



A 2ª Guerra Mundial já serviu de inspiração a inúmeros jogos ao longo dos anos, garantindo o nascimento de grandes franquias como *Medal of Honor* e *Battlefield*. E é nesse campo de batalha demasiadamente explorado pela indústria dos games que *Heroes & Generals* faz sua tentativa de inovar.

*Heroes & Generals* é um jogo recém-lançado desenvolvido pelo estúdio dinamarquês Reto-Moto, que foi criado por alguns dos fundadores do estúdio IO Interactive, famoso por ter desenvolvido a franquia de jogos *Hitman*. Por isso, não é preciso jogar muito tempo para entender algumas diferenças entre *Heroes & Generals* e jogos de guerra clássicos como *Battlefield*.

Em primeiro lugar, *Heroes & Generals* é um jogo baseado em conquistas, ou seja, todo conteúdo — armas, evoluções das armas, novos tipos de soldados, tipos de partida, veículos — é conquistável, nada vem de graça. E, como é de se esperar, também existem microtransações. Antes

que os mais puritanos torçam os narizes e classifiquem o jogo com o famoso jargão de “pay-to-win”, é preciso lembrar que, como já dissemos anteriormente, todo conteúdo é conquistável, então, por mais que um jogador possa ter a carteira bem recheada, ele não poderá comprar itens que lhe tragam muitas vantagens se não tiver o nível necessário para utilizá-lo. Isso traz um certo equilíbrio à equação, embora ainda possam existir algumas pequenas vantagens para os mais abastados. De uma forma ou de outra, o conceito de moedas em *Heroes & Generals* é muito mais abrangente do que na maioria dos jogos que fazem uso deste tipo de abordagem apenas como modo de monetização.

## QUERO VER A GRANA!

Existem três tipos de moedas em *Heroes & Generals*. Os Credits são fundos ganhos pelo jogador dependendo da patente de cada soldado utilizado nas partidas: é possível evoluir a patente de um soldado ou

comprar soldados já com patentes maiores e esse tipo de moeda é utilizada para compras ou melhorias de armas, veículos e soldados entre outras coisas garantindo que seja possível comprar praticamente todas essas evoluções sem por a mão na carteira. Já os Warfunds são fundos ganhos através da partida estratégica de *Heroes & Generals* e servem para compras ou melhorias dos Assault Teams. Por último, temos o Gold, que só pode ser obtido através da compra com dinheiro real — esse tipo de moeda serve para comprar praticamente qualquer tipo de item.

Além das três moedas básicas, ainda existe a possibilidade de comprar um Warbond, que funciona de modo parecido com os títulos de guerra que realmente existiram e que foram emitidos por alguns governos durante o período das grandes guerras. Da mesma forma que os cidadãos podiam ajudar a financiar os governos durante o período de guerra, os jogadores que quiserem investir em sua nação para

aumentar as chances de ganhar a guerra também conseguem fazê-lo ao adquirir um título (um Warbond) com Gold comprado com dinheiro real.

Vamos dar um exemplo obtido no jogo para o delírio de nossos leitores economistas: digamos que exista um título no valor 80 mil moedas de Gold que custe ao jogador 93 mil. Com taxas de juros de 4% ao mês por seis meses, o jogador compra esse título e recebe os juros de 3.200 Gold por mês, pelos seis meses do contrato, o que resultaria em 19.200 moedas de Gold. Quando o contrato termina, o jogador recebe de volta o valor original do título, neste caso 80 mil somados aos 19.200 de juros obtidos o jogador conseguiu 99.200 moedas de Gold o que resultou por sua vez em um lucro total de 6.200 moedas de ouro. Claro que a ideia é que o jogador utilize o Gold mensal durante os meses como bem entender.

O valor total do lucro fica explícito durante a compra do título, então o jogador, embora possa esquecer dos valores, sabe que está lucrando com a operação. Isso ilustra muito bem dois pontos: o fato de que *Heroes & Generals* consegue de maneira ímpar trazer aos jogadores um realismo atípico em jogos de guerra e o fato de que chegamos a um novo nível no que se refere às microtransações. Se isso é saudável ou não para a indústria dos games, aí já é outra história.

### SIMULANDO UMA GUERRA REAL

É fácil perceber nos detalhes do game que a ideia de *Heroes & Generals* é tentar simular uma guerra real e, para tanto, ele se vale de opções de customização das mais variadas formas, deixando de lado aquela sensação mais arcade dos jogos em primeira pessoa. Ousando uma comparação mais arrojada, *Heroes & Generals* seria o *Gran Turismo* dos jogos de guerra.

Não espere aqueles gráficos hiperrealistas, mas o gameplay é excelente



Pode-se, por exemplo, em um simples rifle, adquirir uma bala melhor, comprar uma nova mira telescópica, trocar a mola interna do rifle, melhorar o gatilho e pintar o rifle, além do fato de que as armas sofrem desgastes por conta do uso o que cria a necessidade de manutenções em todos os equipamentos. Para ajudar a ilustrar, ainda existem as conquistas de insígnias militares que ajudam a desbloquear novos itens e armas. Um tipo de insígnia pode se comprado para prover alguns tipo de bônus por determinado período de tempo durante as partidas. *Heroes & Generals* é um jogo técnico e é por isso que antes de cada partida o jogador precisa levar muitas coisas em consideração antes de começar a busca de um score perfeito.

Ao iniciar o game pela primeira vez, o jogador precisa adquirir um soldado de infantaria, de algumas das três nações em guerra: Estados Unidos, União Soviética e Alemanha — embora os desenvolvedores já tenham anunciado que novas nações serão incluídas no futuro — e começar o jogo no único modo de jogo disponível, chamado

de Encounter. Este modo serve como tutorial para os iniciantes e consiste em uma partida de dominação em um mapa não muito grande onde existe apenas um local que deve ser disputado pelos jogadores que podem utilizar apenas os soldados do tipo infantaria.

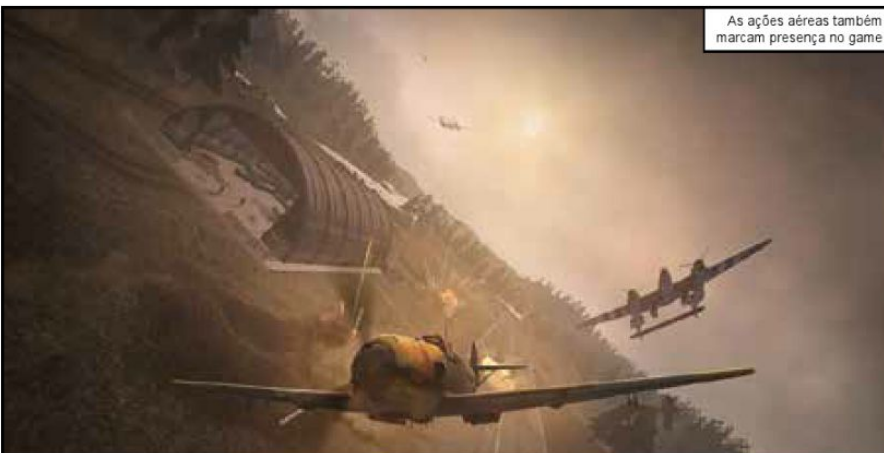
### OS MAPAS DE SKIRMISH

Não é preciso jogar muitas partidas para que o modo Skirmish seja liberado. Nele existem três opções de mapas de tamanho médio e a opção de escolher entre os soldados de infantaria, atirador de elite e piloto de tanque. Obviamente, o jogo libera essas opções, mas depende do jogador coletar créditos suficientes para adquiri-los. Esse modo é ganho pela equipe que dominar alguns pontos do mapa ou destruir os recursos dos inimigos.

Somente após muitas conquistas de nível, nove para ser mais exato, o jogador libera o modo Assault que consiste em um mapa muito maior, no estilo dos mapas abertos de *Battlefield*. Este modo libera mais dois tipos de soldados: pilotos de avião e paraquedistas. Este modo é o mais completo em termos de objetivos e tipos de soldados e veículos. Os jogadores que se enfrentam são divididos entre o time de ataque e de defesa: os atacantes são vitoriosos quando conseguem dominar pontos no mapa e destruir os recursos inimigos enquanto o time de defesa precisa apenas segurar alguns pontos de dominação por um tempo determinado. É com certeza uma partida muito mais interessante.

Esses três modos de jogo podem ser considerados como o “básico”, cada modo com um perfil de jogo e cada qual com suas possibilidades de interação entre os combatentes. Porém existe mais um modo

As ações aéreas também marcam presença no game



de partida para os mais corajosos chamado War e é ele que faz de *Heroes & Generals* um jogo único.

Uma guerra é uma grande e longa partida disputada entre milhões de jogadores de todas as partes do mundo que pode durar até semanas na vida real. Isso é War. Uma guerra só termina quando alguma das nações consegue capturar 15 cidades capitais e essa vitória depende única e exclusivamente do esforço dos jogadores. Esse modo é, sem sombra de dúvidas o grande trunfo da Reto-Moto na tentativa de trazer ao público uma jogabilidade diferenciada no que diz respeito à jogos de guerra, uma vez que o jogador realmente sente que cada vitória no campo de batalha crava um passo mais perto do objetivo maior que é ganhar a guerra.

### ESTRATÉGIA OU AÇÃO?

É possível jogar no modo War de duas maneiras: Heroes (Ação) e General (Estratégia). No modo estratégia, os generais fazem suas interações apenas através do Mapa de Campanha por onde é possível navegar através do mapa europeu contendo inúmeras cidades, as principais capitais e os caminhos entre elas. O general pode então decidir onde alocar seus recursos.

Quando nações disputam pontos estratégicos, cria-se uma batalha que pode ser disputada pelos jogadores do modo Ação. O ativos que os generais disponibilizam no campo de batalha se chamam Assault Teams, que nada mais são do que recursos e vidas pré-definidas de unidades básicas. Por exemplo: um Assault Team do tipo Motorized Infantry é composto de um soldado de infantaria e mais um veículo leve de ataque, ao passo que um Fighter Squadron é composto por um piloto e um avião.

Os cinco principais tipos de Assault Teams são: Guard, Infantry, Light Armor, Pathfin-



ders e Fighter Squadron. Existem diversos tipos de veículos que podem ser liberados para utilização, dependendo dos tipos de Assault Teams e das quantidades de recursos ou vidas. Se preferir, podem ser aumentadas e reabastecidas durante as batalhas pelo general. Do mesmo modo que nas guerras reais, em *Heroes & Generals* cada movimentação de tropa e cada envio de recursos custa Warfunds. Para aumentar ainda mais o realismo, reabastecer uma batalha com alguns aviões ou pilotos, além de custar Warfunds, ainda é preciso que esse recurso seja enviado de alguma capital rumo ao mapa selecionado. Enquanto isso, os recursos estão em trânsito e podem sofrer emboscadas por unidades inimigas.


Quando jogador do modo Ação escolhe um batalha para lutar e isso consome um recurso que foi enviado por um general, quer seja um soldado ou um veículo. Por conta dessa mecânica de interdependência, é necessário que ambos os jogadores (generais e heróis) façam bom uso dos recursos em jogo. Além disso, como a ideia aqui é tentar simular uma guerra real, no modo War não existe equilíbrio,

então por muitas vezes um inimigo pode em dada partida ter um grande número de recursos como tanques e aviões, por outro lado, se seu time estiver completamente sem veículos, uma partida aparentemente comprometida pode mudar de direção caso um dos generais disponibilize recursos de maneira adequada. É de responsabilidade dos generais dominar as cidades conforme a estratégia maior e é responsabilidade dos jogadores fazerem bom uso dos recursos que lhes foram dados. Essa mecânica é transformadora e muda muito o modo com que os jogos são disputados.

### UMA GRANDE BASE DE PLAYERS

*Heroes & Generals* roda em cima de um engine próprio e, quer seja pelo fato do jogo necessitar de uma base grande de jogadores, quer seja apenas por motivos de monetização, os gráficos e a sonoplastia deixam um pouco a desejar. Claro que este tipo de jogo tem apelo maior a um público diferente dos que costumam comprar blockbusters, mas realmente após algumas partidas a questão dos gráficos e do som deixam de ser um problema.

Infelizmente, por conta da natureza evolutiva de *Heroes & Generals*, muitos jogadores curiosos podem desistir facilmente nas primeiras horas do jogo, uma vez que a mecânica espetacular do modo War só fica disponível após muitas e muitas horas de matança, além do fato de que a interface e os menus ainda estão confusos e nada práticos. Nada é explicado ao jogador.

De acordo com a Reto-Moto, 8,5 milhões de jogadores de 194 países diferentes participaram do período beta de *Heroes & Generals* e esse número expressivo é o resultado esperado de um jogo que coloca jogabilidade acima dos gráficos. 



Plataforma: PC | Estúdio: Reto-Moto | Editora: Reto-Moto | Lançamento: Setembro/2016

## O INCRÍVEL HÍBRIDO DA BIG N

O NX na verdade se chama Nintendo Switch e chega para derrubar de vez a barreira entre consoles de mesa e os portáteis. Esse é o híbrido que estávamos esperando há tanto tempo!



**E**o NX é um... híbrido, como muita gente suspeitava. A Nintendo, enfim, revelou no final de outubro o mistério por trás do agora Switch, que tem cara uma cara amigável, porém deve pegar pesado quando se trata de parceria.

A lista é grande, mas vale a pena citar aqui alguns estúdios, como Activision, Atlus, Bandai Namco, Capcom, Codemasters, EA, Koei Tecmo, Konami, Level-5, Sega, Square Enix, Take-Two, Telltale, Ubisoft e Warner. Não, por acaso, o vídeo que revelou o novo console mostra um carinha se divertindo com *The Elder Scrolls*, da Bethesda (confira em [goo.gl/ySlPIu](http://goo.gl/ySlPIu)).

Em relação ao sistema em si, a brincadeira do nome se explica pelo fato de a base (Dock) ser um tablet, que vira controle em segundos, graças aos Joy-Con, os controles destacáveis, que são os novos Wii Remote e Nunchuck. Inclusive podem ser usados tanto na vertical quanto na horizontal. Quem não quiser, pode contar com o Pro Controller, que segue o padrão do mercado.

O segredo disso tudo fica por conta do cartucho, que parece ser menor que o do Nintendo 3DS, que fica no "novo GamePad". Para deixar claro que estamos diante de um portátil, os Switch poderão se

comunicar. Ou seja, a jogatina multiplayer estará garantida.

Ainda há muito a se falar sobre o console. No entanto, o importante é destacar que a Big N realmente está entrando com tudo no mercado das telas pequenas. Ela sabe que o entretenimento está caminhando para o mundo móvel, por isso é importante persegui-lo. Por mais que seja legal encantar *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* no conforto do sofá da sala, ninguém mais terá de sofrer de abstinência enquanto estiver fora de casa. Agora é esperar até março de 2017, para então colocarmos as mãos no futuro! 🎮

Com o novo *Zelda* de fundo, a Nintendo projeta o futuro!



### NÃO TERÁ DUAS TELAS

Ao contrário do que se imaginou inicialmente, o recém-anunciado Nintendo Switch não permitirá o uso de duas telas simultâneas.

A discussão ganhou os fóruns de nintendistas pelo fato de o vídeo de lançamento não mostrar duas telas ao mesmo tempo, como acontecia com o Wii U, no qual se podia usar a TV e o GamePad simultaneamente.

"O Switch é dedicado a proporcionar uma experiência de uma única tela, em qualquer uma que você quiser", informou nota da Nintendo à imprensa europeia, em outubro último.

> Demétrio Valente

# A MÁQUINA DOS SONHOS PRA JOGAR

## ACER PREDATOR 17"

Existe um efeito colateral desconfortável depois de ficar uma semana testando esse notebook: voltar pra realidade do meu notebook "normal"... A Acer desenvolveu essa máquina especialmente para o público gamer e cada detalhe do design e da configuração foi feito com os games de alta performance em mente. Testamos algumas boas horas com *Overwatch* e *League of Legends* e o resultado é excepcional.

O Predator de 17" é grande, meio barulhento, pesado e até meio trambolhudo, mas ele tem um público alvo muito específico que exige basicamente duas coisas: poder de processamento e conforto no teclado e na tela para longas horas de jogatina. A tela é imensa para um notebook convencional e o teclado é possivelmente um dos mais confortáveis e melhor desenhados que já testamos até hoje.

O design do notebook parece de *Transformers*, só que muito mais bonito e elegante. Sério mesmo, Predator é uma das máquinas mais belas que já vimos passar por nossos testes.

Ao ligar o notebook, a máquina já impressiona por levar exatos dois segundos para a imagem aparecer e começar a carregar o Windows 10. É impossível explicar a alegria que a gente sente ao ver um notebook iniciar em dois segundos. Mas o primeiro susto vem com a barulheira: os ventiladores internos são barulhentos e ainda trazem um extra que pode ser encaixado para ajudar no resfriamento da máquina. Sentiu o drama do aquecimento no meio de um embate furioso de *Overwatch*? E o encaixe do "fan" extra chega a ser ridículo de fácil: você aperta um botão, ejeta o drive óptico e coloca o ventiladorzinho extra lá no lugar dele.

Em nossos testes, porém, não sentimos muita diferença de resfriamento com o "fan" extra, no entanto, como a gente usa pouquíssimo um drive óptico nos dias de hoje (mesmo que seja um leitor de Blu-Ray como este aqui!), o ventilador extra foi deixado na máquina em tempo integral.

Ao começarmos a usar o teclado, vem a grande surpresa: está aqui talvez um dos grandes atrativos do Predator. O "click" das teclas é suave e preciso, o que faz uma enorme diferença durante jogos com batalhas multiplayer. Os contrastes de backlights vermelho e azul pode parecer exagerado para algumas pessoas, mas particularmente eu achei não apenas belíssimo, mas também muito prático. A teclas tradicionalmente usadas para movimentar personagens (as de setas ou AWSD) ganham não apenas cores diferentes, mas também backlights distintos que trazem luz aos ambientes escuros. Também há teclas macro extras con-



figuráveis que mudam de cor de acordo com a configuração.

Com 128 GB SSD (o que explica aqueles 2 segundos para iniciar a máquina!), 1 TB de HD e 16 GB de RAM DDR4, a primeira coisa que imaginamos com essa configuração é que a bateria iria descarregar muito rapidamente. Não foi o caso. A bateria de 8 células é muito duradoura e jogamos horas de *League of Legends* sem precisar recarregar na tomada. Isso talvez até seja reflexo do desempenho do processador Intel Core i7-6700HQ, que costuma ser generoso com a vida útil da carga "full" da bateria.

Essa sexta geração de processadores da Intel, aliás, ganha um desempenho extra no Windows 10, com melhorias gráficas muito visíveis em cada detalhe. Em *Overwatch*, por exemplo, até as cores pareciam ganhar mais vida nos cenários coloridos do jogo.

A placa de vídeo NVIDIA GeForce GTX 980M é perfeita para edição de vídeo, por exemplo, quando você trata imagens em alta resolução no Photoshop. Mas em um MOBA competitivo, não apresenta nada de especial – ou talvez a gente tenha se impressionado tanto com o resto da máquina que a GeForce pareceu apenas "normal". De qualquer modo, o Predator 17" é uma máquina espetacular, com performance incrível.

Fabricante: Acer | Preço médio: R\$ 20.000,00

## FICHA TÉCNICA

Processador	Interfaces
Intel® Core™ i7 - 6700HQ 2,60 GHz - 3,50 GHz com função Turbo Boost 8 MB Cache	4 conexões USB 3.0 1 conexão USB Type-C™ (Thunderbolt™ 3) port: USB 3.1 Gen 2 1 saída HDMI 1 saída Display Port (DP)
Tela	1 leitor de cartão SD 1 porta de rede no padrão RJ-45
17,3" IPS Full HD - Resolução: 1920 x 1080	1 entrada para fonte carregadora de bateria 1 porta no padrão combo para microfone / fone de ouvido
Chipset	Webcam
Moblie Intel® PCH Chipset HM170	Webcam HD Acer Crystal Eye com resolução de 1280 x 720
Memória	TouchPad
16 GB (2 x 8 GB) tipo DDR4 SDRAM Frequência 2133 MHz Expansível até 64 GB (4 slots no total)	Touchpad com função multitouch e retroiluminação
Placa Gráfica	Tipo de Bateria
NVIDIA® GeForce® GTX 980M com 8 GB GDDR5 VRAM de memória dedicada	Bateria Li-Ion de 8 células (6000 mAh)
Áudio	Bateria
4 x alto-falantes estéreo com subwoofer Optimized Dolby® Audio Premium	Até 7 horas de uso <sup>(1)</sup>
Disco Rígido	Dimensões do Produto
128 GB SSD 1 TB HD (7200 RPM)	423 x 321,5 x 39,7 mm
Unidade Ótica	
Leitor e gravador de Blu-ray Disc™ / DVD / CD	



Encaixe da ventoinha extra é tão fácil que chega a ser ridículo



# O NOVO WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Com melhorias gráficas e uma jogabilidade refinada, o jogo consegue unir um estilo semirrealista de corridas de rally e se mostra como um pacote atraente para iniciantes, com jogabilidade que não requer tanto "investimento"



**P**arece que vivemos em um constante 8 ou 80 quando se trata de jogos de rally. De um lado temos um ótimo lançamento como *Dirt Rally*, mas de outro temos um fraco *Sebastien Loeb Rally Evo*. *WRC 6* chega e finalmente se estabelece confortavelmente no meio dos dois. E isso é muito bom.

Passado o período de transição entre a antiga e atual geração, os jogos de rally voltaram a tomar o aspecto realista como base e deixaram de lado o estilo mais caricato do esporte, agora fadado a títulos como *Forza Horizon*. *WRC 5* foi uma tremenda decepção nesse aspecto, com gráficos datados, uma jogabilidade desinteressante e com mais bugs do que poderíamos listar aqui. Agora, e quanto ao *WRC 6*? Este sim começa a mostrar alguma direção para a franquia.

Se você começar o jogo esperando o máximo de realismo,

pare por aqui. *WRC 6* é basicamente sobre se divertir com um esporte pouco difundido e ao mesmo tempo ter profundidade o suficiente para que prenda você por umas boas horas. Neste aspecto, de fato não há do que reclamar. O novo modo carreira dá acesso a inúmeras pistas e, o mais importante de

tudo, um senso de progressão.

Um ponto onde muitos jogos de rally falham é dar a ideia para o jogador que ele precisa lutar para ficar em primeiro lugar. *WRC 6* não bate nas suas costas e diz "Parabéns, você é o melhor" a cada cinco minutos ou reforça a ideia de que o jogador é automaticamente

o melhor piloto de todos os tempos. Corridas são desafiadoras e a inteligência artificial não deixa fácil para quem fizer erros bobos, como uma curva que resulta em uma batida ou sair da pista.

Sabemos que isso soa estressante para quem nunca teve contato com o esporte, mas





acredite, não é. Errar vai causar uma penalidade no tempo, mas não é o fim de uma carreira promissora como em *Dirt Rally*. Você tem um delicado equilíbrio entre dar controle para o jogador e não fazer com que ele fique desmotivado devido aos seus erros, o que achamos que o gênero precisava – e muito!

Outro ponto que *WRC 6* acerta é na maleabilidade dos carros, um “detalhe” esquecido por *Sebastien Loeb*, lançado pela Milestone no começo do ano. Os carros oficiais do circuito mundial têm características próprias, mesmo em um controle te dão a sensação de que você pulou de um Renault para um Mitsubishi com tração frontal ou traseira. Cada carro ganha a sua própria “identidade”: sentíamos que a mesma pressão que devíamos fazer nos freios em uma determinada pista mudava, mas nunca a

ponto de se tornarem frustrantes.

E por falar em pistas, chamá-las de “fielmente representadas” em relação aos locais originais seria um exagero, mas também não podemos ignorar que cada uma tem o seu próprio “charme” e seus desafios particulares. Talvez o maior deles, ainda mais para quem for jogar no console, seja aguentar os problemas de desempenho.

#### QUE FLORESTA É ESSA?

Ficamos surpresos em ver quedas na taxa de quadros, que deixam as pistas rodeadas por florestas quase injogáveis por alguns segundos no Xbox One. O problema é que são justamente aqueles segundos cruciais entre uma vitória em primeiro lugar e uma mediana quinta posição. Estranhamos isso, pois o jogo em si não é nada impressionante tecnicamente falando.



#### DICA DE OURO

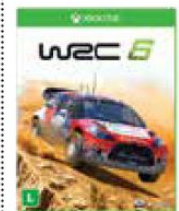
Vá com calma no freio. Se você nunca jogou um game de rally, a melhor dica é fazer bom proveito do freio, mas não exagere. Usar o freio de mão em curvas mais acentuadas é essencial para garantir que você vai manter uma velocidade estável e não sair da pista. Também não freie a cada curva, pois rally é um esporte cujo segredo é dominar o carro.

Vá com calma e aprenda o layout de cada pista que o sucesso é garantido.

Deixamos estes problemas de lado por um simples fato: *WRC 6* é o que consideramos como um jogo que “preenche lacunas”. Ele cria uma ponte entre o completo arcade e aqueles que visam mais realismo. Ele dá opções suficientes para que o jogador ajuste o estilo de acordo com o que ele almeja e ainda retém a sensação de adrenalina ao passar por buracos ou dar pulos arriscados a mais de 150km/h.

Certifique-se que o cinto de segurança está bem apertado, respire fundo e vá para a corrida da melhor forma que entender. Não há maneira melhor de aproveitar um jogo de rally para iniciantes do que com *WRC 6*. 🏆

**Se você começar o jogo esperando o máximo de realismo, pare por aqui. *WRC 6* é sobre se divertir com um esporte pouco difundido**



8,0

Plataformas:  
PC, PS4, XO  
Estúdio:  
Bigben Interactive  
Editora:  
Kylotonn Racing  
Lançamento:  
Outubro/2016

# ANÁLISE COMPARATIVA: QUEM GANHA?

Neste ano decidimos tirar a dúvida de vez e fazer uma análise única para as novas versões dos games de futebol mais queridos do mundo. Quem tem o melhor gameplay? E os gráficos? Será que teremos um vencedor definitivo?



**T**odo final de ano é a mesma coisa: dois gigantes dos games de esporte lutam pelo coração e pelo dinheiro dos fãs de futebol. E cada ano um leva alguma vantagem, ainda que os fãs de nenhum dos lados jamais admitam qualquer

“desvantagem” em relação ao rival. Como particularmente sou fã de games de futebol desde a metade dos anos 1990, confesso que sempre tive uma leve queda pelo PES desde os tempos do *Winning Eleven* e do mítico *International Super*

*Soccer*, de 1998. Mas nem por isso jamais deixei de curtir as duas franquias em igualdade de condições. Com isso em mente, neste ano a EGW faz este comparativo entre os dois títulos colocando-os em igualdade de condições para o teste: ambos

foram jogados por duas semanas seguidas em um PlayStation 4, com uma TV full-HD, controles novos e a mesma conexão à internet.

Como o resultado varia bastante de acordo com algum aspecto específico que cada título oferece, vamos dividir este comparativo em tópicos.

## MODOS DE JOGO

A polêmica aqui já começa cedo. O modo Jornada (*Journey*) é não apenas a coisa mais legal do *Fifa 17*, mas também é definitivamente um divisor de águas nos games de futebol, pois coloca elementos de RPG sem perder a diversão de jogar as partidas de futebol normalmente. Aqui você segue a carreira de Alex Hunter no futebol britânico desde que ele era criança, nas ligas infantis.

Você participa dos treinos e, de acordo com sua performance nos jogos, pode ganhar





Cobranças de falta exigem ais "olhômetro" no Fifa



Escanteios permitem maior precisão com o marcador pontilhado do PES

patrocínios, contratos melhores ou perder tudo e ir parar em um time pequeno da 2ª Divisão. Aliás, foi exatamente isso o que aconteceu comigo pelo simples fato de eu dar um "migué" nos treinos. Não repita meu erro: evite pular os treinamentos, eles garantem até sua vaga como titular do time, além de melhorar suas habilidades.

Só é uma pena que o modo Journey pareça meio incompleto no final: quando você ganha o título da Liga Britânica e é convocado pra Seleção Inglesa, a história acaba. Fica no ar uma sensação de que é uma excelente ideia que pode ser expandida quase infinitamente na versão 2018 — e além.

O modo Journey é com certeza a grande estrela do *Fifa 17*, mas ele não substitui os modos Manager e Carreira, que continuam no game. O Ultimate Team e o FUT Team também fazem parte do pacote, mas sinceramente não têm nada de diferente em relação à versão do ano passado.

O *PES 2017* tem no modo Master League sua grande estrela, pois aqui você controla tudo em seu time, desde a compra ou dispensa de jogadores até a promoção de atleta dos juniores e a mudança de esquema tático. O grande diferencial é o sistema de transferência de jogadores, que ficou muito mais realista e exige planejamento antes de contratar alguém.

para dirigir outros times) e até sendo técnico de seleções de ponta.

O nível de controle sobre o time no Master League é muitíssimo maior e mais completo do que no Journey, pois você pode ajustar até a condição física dos atletas de acordo com a posição que você quer que joguem. Mas, no geral, Master League também não teve grandes alterações, assim como o modo MyClub, ainda que as licenças de clubes façam toda a diferença.

**VENCEDOR:** *Fifa 17*.

### VERSÕES PRA CONSOLES

Um das coisas mais legais de *Fifa 17* é sim o espetacular modo Journey, mas ele simplesmente não vem nas versões do jogo para PS3 e X360. Há todas aquelas explicações técnicas para a não inclusão desse modo nos consoles da geração passada e entendemos isso perfeitamente, mas não diminuí em nada a frustração de quem não tem um console da nova geração.

O *PES 2017* não tem essa limitação e, excetuando um ou outro detalhe mínimo, a versão do PS4/XO é a mesma do PS3/X360.

**VENCEDOR:** *PES 2017*.

### GRÁFICOS

Aqui a briga é boa. De um lado, o *PES 2017* amadurece seu engine Fox (o mesmo de *Metal Gear Solid*), que é o motor do jogo desde sua versão 2014; Do outro, o *Fifa 17* deixa o Ignite pra trás e começa a trabalhar com o Frostbite (de *Battlefield*

e *Mirror's Edge*). E mudanças de engine são quase sempre traumáticas, pois trata-se do motor gráfico que é a alma do gameplay, dos gráficos, de tudo do game.

Os efeitos de cenários (estádios, gramado, iluminação) ganharam uma vida incrível no *Fifa 17* e ficam especialmente impressionantes nos replays das jogadas. Alguns jogadores de ponta ficaram incrivelmente "realistas" após a mudança de engine, com expressões faciais que mudam durante o gameplay (perceba que alguns atletas levantam a cabeça para procurar um jogador melhor posicionado antes de fazer um cruzamento) e uma enorme quantidade de novas (e belas) animações.

O *PES 2017*, por sua vez, apresenta melhorias visíveis de animações, iluminação de cenários e capricho nos detalhes de cada estádio. Os próprios jogadores ficaram com cores, movimentação e traços mais reais e mais bonitos na tela.

**VENCEDOR:** A disputa aqui é apertadíssima, mas o *Fifa 17* leva uma ligeira vantagem.

### GAMEPLAY

Aqui a disputa descamba para a polêmica, pois acaba entrando também no gosto pessoal de cada gamer. Tanto a EA quanto a Konami investiram bastante no aprimoramento do gameplay, mas os resultados são distintos.

*Fifa 17* tem sua força em I.A. (Inteligência Artificial), física e técnica de ataque. Correr com a bola, fazer passes curtos

e chutar a gol não teve tanta mudança assim no Frostbite. Mas cobrar escanteios ganhou a novidade de mostrar um "alvo" para onde a bola deve ser alçada, ainda que a precisão disso seja praticamente nula. De modo geral, *Fifa 17* é menos "sensível" a mudanças rápidas de velocidade ou direcionamento de um chute, mas isso acaba facilitando um pouco mais para jogadores novatos na franquia.

Por outro lado, *PES 2017* oferece uma precisão fantástica para passes curtos, cruzamentos e finalizações a gol. As cobranças de escanteios oferecem a opção de mostrar uma seta direcional na tela que é muitíssimo mais eficiente do que o "alvo" da versão nova do *Fifa*. A partir do momento que você pega os macetes da intensidade da força com que clica o botão de chute, as possibilidades de jogadas, cruzamentos, cobranças de faltas são quase infinitas.

**VENCEDOR:** *PES 2017*.

### LICENÇAS

Ah, os times! *Fifa 16* tomou uma goleada do *PES 2016* na questão das licenças dos clubes brasileiros, mas isso mudou um pouco nas versões para 2017. A Konami adotou uma postura mais agressiva e o *PES 2017* traz um investimento fantástico no Barcelona, Liverpool e Borussia Dortmund, com nível de detalhes impressionantes dos jogadores, estádio, treinos, uniformes e até mesmo da comissão técnica. O Campeonato Brasileiro também tem

seus times e jogadores conhecidos, ainda que alguns deles você precise “ajustar” o nome no menu de edição.

Infelizmente, porém, no PES alguns clubes continuam com aqueles irritantes nomes genéricos tipo Man Red e Man Blue (Manchester United e Manchester City, respectivamente), ainda que com dois minutos de busca no Google você consiga baixar patches com nomes verdadeiros.

O *Fifa 17*, por sua vez, investiu pesado nas grandes ligas do mundo e Real Madrid, Manchester United, Bayern de Munique e Juventus estão lá nos mínimos detalhes. E quando a gente fala em “mínimos detalhes”, é mínimos detalhes mesmo!

Além disso, a liga feminina e a simpaticíssima J-League são a cereja do bolo para quem gosta de fuçar coisas diferentes. Mas no que diz respeito ao Campeonato Brasileiro, *Fifa 17* não tem o Corinthians e mesmo os grandes clubes estão povoados de jogadores com nomes fictícios e rostos genéricos.

**VENCEDOR:** Se você gostar de jogar com times brasileiros, *PES 2017* ganha de goleada. Se prefere os europeus, a vantagem é do *Fifa 17*.

### PERSONALIZAÇÃO

Quem gosta de jogar com visão das câmeras mais altas, geralmente aproveita para personalizar detalhes dos jogadores para que fiquem reconhecíveis mais rapidamente na tela, do alto. É assim que acabamos colocando um cabelo moicano vermelho (para que sejam identificáveis de longe, na hora de um lançamento longo, por exemplo), aumentamos a altura do jogador



Alex Hunter (esquerda) brilha no modo Journey — que é ótimo, mas tem espaço para melhorar

ou mesmo mudamos o nome dele. No *PES 2017*, basta entrar no menu “Editar” e fazer a festa, mudando o avatar do atleta e até características de alguns times genéricos, como uniformes.

Isso é especialmente legal no PES quando se pega um Man Blue, muda o nome do time para Manchester City, altera nomes dos jogadores e até detalhes do uniforme pra ficar no seu gosto. Infelizmente, isso não é possível no *Fifa 17*.

Talvez seja por uma questão de licença da própria Fifa ou apenas por decisão dos desenvolvedores, mas o fato é que você entra em campo com Palmeiras, São Paulo, Fluminense ou Cruzeiro com jogadores genéricos com nomes ridículos e sem sentido que você não consegue mudar no *Fifa 17*.

**VENCEDOR:** PES 2017

### ONLINE

O modo online do *PES 2016* era um desastre. O lag era horrendo e não

se limitava às conexões jurássicas do Brasil, pois era uma reclamação generalizada até na Europa. As melhorias do modo online foram sensíveis em *PES 2017*, mas a experiência do modo multiplayer ainda não é totalmente satisfatória.

O *Fifa 17*, por sua vez, oferece uma experiência online muito superior, sem lags. Você encontra um oponente online muito mais rápido e os servidores estão bem mais estáveis na atual versão.

**VENCEDOR:** *Fifa 17*.

### VEREDITO FINAL

Escolher entre as novas versões de *Fifa* e de *PES* passa muito mais pelo gosto pessoal do que por uma apuração mais técnica. Então, exigir uma absoluta imparcialidade na escolha de um dos dois é impossível. Na parte gráfica, há um empate técnico; No gameplay, compatibilidade de consoles, personalização, ganha o *PES 2017*; Nos modos de jogo (Journey é matador!), no online, deu *Fifa 17*.

No geral, porém, nuances baseadas em escolhas pessoais podem fazer você optar por um ou por outro. Se você prefere jogar com times europeus, o *Fifa* ganha bonito; Mas se prefere times brasileiros, *PES* é a melhor escolha.

Enfim, é o tipo de comparação que acaba com um empate técnico e uma mesma nota para ambos. Não dá para deixar um ou outro de lado. Por isso, dá licença que vou continuar jogando com os dois, em igualdade de condições. 🎮



Jogadas de perto ganham mais realismo de movimentos no PES



9,0

**FIFA 17**  
**Plataformas:** PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Estúdio:** EA Canada  
**Editores:** EA Sports  
**Lançamento:** Setembro/2016



9,0

**PES 2017**  
**Plataformas:** PC, PS3, PS4, X360, XO  
**Estúdio:** Konami  
**Editores:** Konami  
**Lançamento:** Setembro/2016

# CINEMATICS PRA QUÊ? QUERO AÇÃO!

Lo Wang retorna em um pacote repleto de violência, monstros, piadas impróprias e muita ação para aproveitar tanto sozinho quanto com os amigos, com armas únicas, combate intenso e boa progressão de personagem

Sabe qual é a melhor coisa quando pegamos jogos que não se levam a sério? Não precisamos levar a história deles a sério também. Este é o caso de *Shadow Warrior 2*, sequência para o reboot de 2013 que decidiu tomar um rumo diferente do que imaginávamos.

Seguindo os acontecimentos do antecessor, o protagonista Lo Wang criou sem querer um portal que une a Terra a um reino demoníaco e deve impedir que isso se torne um problema. Pare por aqui de prestar atenção na história, pois mais do que isso e seu cérebro vai fritar. O resto são conversas desconexas, piadas propositalmente ruins e uma atuação horrenda. Ainda assim, gastamos em um piscar de olhos mais de 20 horas nele. Como? Sua fabulosíssima jogabilidade.

Ele pega os componentes que fizeram o primeiro *Shadow Warrior* um jogo bom e os eleva em um patamar que sequer imaginávamos que a *Flying Wild Hog* seria capaz. As missões mudam de mapas lineares para mapas gerados proceduralmente, com ênfase na verticalidade, e um combate ágil. O sistema de armas sai do limite de duas para sete e agora são mais de 70 obtidas de missões a drops de inimigos.

O maior problema com shooters com tantas armas assim é a falta de



um retorno visual impactante entre disparar e atingir o inimigo. Por mais que 70 possa parecer um número pequeno comparado a shooters como *Borderlands* e muito perto dos mais tradicionais, a *Flying Wild Hog* foi capaz de torná-las únicas.

## ATRIBUTOS EXTRAS

Mesmo que não tenhamos visto todas, cada uma delas se adequava a uma situação e ainda assim eram divertidas de usar. Está à frente de um inimigo com resistência tóxica? Troque para um lançador de granadas incendiárias e depois use suas katanas duplas para eliminá-lo.

O que complementa a variedade é o sistema de relíquias, objetos que podem ser inclusos nas armas e dão atributos especiais, como maior movimentação, regeneração de vida, dano tóxi-

co, elétrico etc. Listá-las aqui por completo seria uma tarefa de maluco.


Junto a isto temos um simples e efetivo sistema de progressão de personagem. Pontos de atributos podem ser distribuídos entre aumentar o dano de certos elementos, pontos de vida ou liberar habilidades que vão de ficar invisível a poder empalar os inimigos temporariamente.

Tantas formas de jogá-lo faz com que funcione tanto para um jogador como para o modo co-op de quatro jogadores. As batalhas são intensas do começo ao fim, os inimigos possuem ataques especiais e não parecem aquelas esponjas gigantes absorvedoras de dano. É tudo uma questão de saber aproveitar oportunidades.

Quanto mais nos aprofundávamos em *Shadow Warrior 2*, mais víamos as influências dos shooters

dos anos 1990 — que têm como grande exemplo em 2016 o reboot de *Doom*. A questão não é tornar a experiência geral atraente, é manter o jogador preso à tela o tempo todo. Que se dane a cinemática, o assunto aqui é correr pelo mapa o mais rápido possível, desviar de bolas de fogo e causar o caos.

Talvez a parte menos agradável é a mudança de mapas lineares para essa geração aleatória, que apesar de esteticamente bem produzida, começa a dar um senso de repetição, quando você vê o mesmo castelo pela milésima vez.

O mais importante é que *Shadow Warrior 2* abraça melhor a essência dos shooters dos anos 1990 e os transforma para a atualidade sem que percam seu traço tão peculiar. Recomendadíssimo para qualquer fã de games de ação. 



9,0

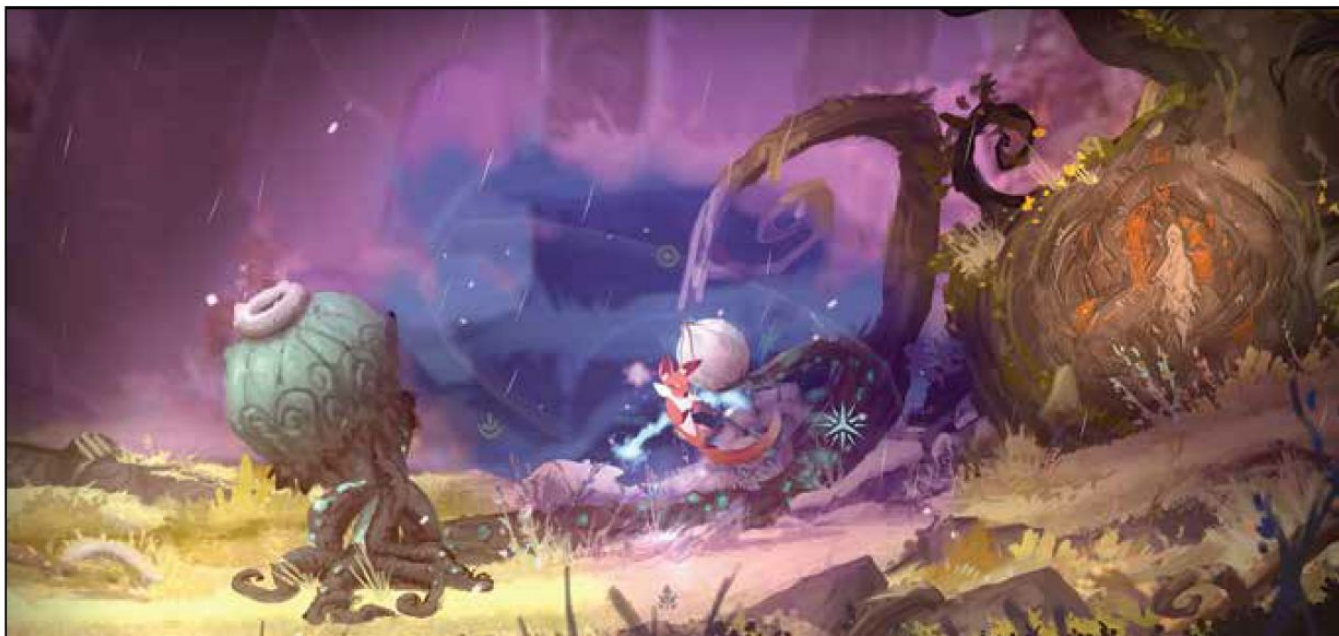
**Plataformas:**  
PC, PS4, XO  
**Estúdio:**  
Flying Wild Hog  
**Editora:**  
Devolver Digital  
**Lançamento:**  
Outubro/2016

## SEASONS AFTER FALL

► Makson Lima

## É LINDO, MAS PODERIA SER MELHOR

Fábulas e contos de fada poderiam ser traduzidos em jogos de plataforma? É buscando essa resposta que a pequena produtora francesa Swing Swing Submarine tenta chegar com sua maior obra desenvolvida até agora



O apelo estético e narrativo dos contos de fada vem sendo (muito bem) representado nos videogames há tempos. Seja pelo lado mais sombrio da coisa (*Heart of Darkness, Brothers*), seja pelo belo (*Ori and the Blind Forest*). Não importa o gênero inserido, a concepção é rica e vasta o suficiente para ser adaptada de toda forma. A recente produção independente vinda diretamente da França, *Seasons After Fall*, surge exatamente dessa mesma fonte criativa.

Alguns minutos após o “press start” são mais do que suficientes para nos teletransportarmos para nossos livros pop-up preferidos de infância. Os tons pastéis, a aura fabulosa e o diálogo em prosa remetem a ternas memórias, mesmo quando inconscientes. O aspecto mais videogame

de ser em *Seasons After Fall*, por outro lado, foi relegado a segundo plano. E o quanto isso é efetivamente válido, cabe a cada um estabelecer para si.

**COMEÇA DO COMEÇO**  
Começamos controlando uma semente a ser germinada, circulando pelas veias de algum animal, planta ou do próprio planeta. Não há assim tanto espaço para metáforas ou analogias e nos faltam explicações, mas isso não tem tanta importância. Ao chegar à superfície, nossa semente-heróina passa a ser guiada por uma voz doce e amigável (e recomendo ouvi-la em francês para intensificar o aspecto angelical). Precisamos, então, assumir forma nesse mundo e a raposa mais próxima parece longe de ideal, porém a única opção. Onde estão os animais dessa floresta?

A sagaz raposa, protagonista de um sem-fim de fábulas das mais diversas culturas, passa a ser a Amaterasu de *Seasons After Fall*. Mas, ao contrário de *Okami*, a criaturinha precisa encontrar os guardiões das quatro estações para realizar um ritual antecipado por essa voz vinda de algum lugar. O foco do jogo parece ser a narrativa, mas controlamos a raposa como num jogo de plataforma convencional, mas quase sem desafios. Não há perigos para sobrepor, mas sim quebra-cabeças simples e, até certo ponto, decepcionantes.

Para cada guardião encontrado, a capacidade de evocarmos aquela determinada estação do ano. Transformar outono em inverno ou primavera em verão, com o apertar de um botão, é lindíssimo de se ver. As três horas de aventura não estão perto de serem su-

ficientes para nos cansar do efeito visual — *Seasons After Fall* é mesmo soberbo graficamente, e a trilha sonora orquestrada, cheia de violinos e violoncelos, acompanha tal beleza.

Porém, infelizmente, o mesmo não pode ser dito sobre o design de suas fases e sobre os enigmas a serem resolvidos. Enquanto inverno, o lago se congela, mas os cogumelos do outono desaparecem, assim como as correntes de vento do verão. Intercalar as estações é o máximo do desafio requerido, pois nem mesmo pulos precisos se fazem necessários, nos fazendo esquecer, por vezes, estarmos num universo de plataformas.

Não é fácil desmerecer *Seasons After Fall*. Até sinto-me culpado quando digo a verdade: preferiria assistir a essa animação dos sonhos a jogar esse jogo fraquinho. 🐾



6,0

**Plataforma:**  
PC  
**Estúdio:**  
Swing Swing Submarine  
**Editora:**  
Focus Home  
**Lançamento:**  
Setembro/2016

# 20 VEZES RISE OF THE TOMB RAIDER

Pacotão de aniversário de Lara Croft traz o jogo principal com DLCs, trajes especiais, novos modos de jogo e até um combate contra zumbis. Nem Lara escapou deles!

**É** fato que *Rise of the Tomb Raider* foi um dos grandes títulos de 2015. Mas agora em 2016 a série *Tomb Raider* completa 20 anos de vida e a Square Enix veio com essa pequena pérola que é *Rise of the Tomb Raider: 20 Year Celebration*. Além do jogo principal, esse título tem o novo capítulo da história, *Blood Ties*, que tem suporte para a realidade virtual do PlayStation VR. E tem ainda os pacotes de expansão *Baba Yaga: The Temple of the Witch*, *Cold Darkness Awakened*, o modo zumbi *Lara's Nightmare*, cinco skins clássicas de Lara e o traje especial de *Tomb Raider III*, de 1998. O jogo em si apresenta ainda a jogabilidade co-op *Endurance* e a dificuldade de *Extreme Survivor*.

## VALE O PACOTE?

Todo esse pacotão vale mesmo a pena? Sim, meu camarada, vale cada centavo — especialmente se você optar pela versão para PS4, que tem um frame rate mais suave do que o das outras versões. Além disso, o capítulo

*Blood Ties* permite que a gente mergulhe fundo na história pessoal da protagonista, enquanto *Lara's Nightmare* é pura zoeira divertida no combate aos zumbis. Na verdade, esta edição para a nova geração de consoles da Sony deveria se chamar “Desculpe-fazer-você-esperar-pelo-fim-do-período-de-exclusividade”...

A história aqui é cheia de mistérios e aventuras clássicas da franquia que inspirou abertamente o espetacular *Uncharted 4*, só pra citar um título mais recente. “Depois de descobrir um antigo mistério, Lara deve explorar as mais remotas e traiçoeiras regiões da Sibéria para encontrar o segredo da imortalidade antes que uma implacável organização conhecida como Trinity a impeça. Cara a cara com o líder Jacob, com as ameaças do líder da Trinity, Konstantin, e guiada pelo legado inacabado de seu pai, Lara deve se tornar a Caçadora de Tumbas que sempre esteve destinada a ser”: é assim que a história é apresentada de forma brilhantemente




sucinta. E é perfeito!

Na versão que testamos para PS4 foi bem perceptível a melhoria visual em relação à original do Xbox One de um ano atrás, ainda que não consiga superar o que vimos no PC. Na verdade, rodando com resolução de 1080p e 30 FPS (frames por segundo), no geral o jogo é muito bonito e só entramos nesses detalhes técnicos por força da necessidade profissional para fazer este review.

O fato é que quando Lara entra em ação os detalhes impressionam: da movimentação ao balançar dos cabelos, tudo é belo na protagonista que desfila por

cenários detalhadíssimos. Aliás, neve e água estão incrivelmente realistas por aqui, especialmente porque os cenários para exploração são muito amplos e vale a pena sempre fuçar nos cantos de cada background para encontrar itens extras.

Apesar de os DLCs *Baba Yaga: Temple of the Witch* e *Cold Darkness Awakened* serem interessantes, eles parecem seguir caminhos diferentes do jogo principal. *Baba Yaga* é mais ação e puzzles, enquanto *Cold Darkness* tá mais pra survival horror. Nesse contexto, os DLCs valem como sobremesa para o prato principal que é *Rise of the Tomb Raider*. 



Sim, Lara voltou a ser um ícone relevante do mundo dos games



**9,0**

**Plataformas:** PC, PS4, XO  
**Estúdio:** Square Enix  
**Editora:** Square Enix  
**Lançamento:** Outubro/2016

## TAHIRA: ECHOES OF THE ASTRAL EMPIRES

▶ Lucas Moura

## ESTA É UMA HISTÓRIA DE ARREPIAR

*Tahira* mostra uma história maravilhosa, com protagonistas e locais pouco vistos nos games. Mas infelizmente é levada para baixo com sistema de combate desinteressante e algumas decisões de design muito questionáveis

Você já sentiu aquele alívio de começar um jogo e ver que não é necessariamente “mais do mesmo”? Esse é o alívio que sentimos com *Tahira: Echoes of the Astral Empire*. A história gira em torno de Tahira, a filha do rei de um império, que após fugir de casa, vê seu reino ser atacado. Seu pai entra em contato com ela de forma espiritual e pede para que ela abandone seus desejos pessoais e defenda o que é da família.

O primeiro impacto que vem aos olhos é o quão bonito é a movimentação, a trilha sonora e a estética inspirada por uma mistura de ambientes do Oriente Médio e Índia — algo raro na indústria (a não ser se contarmos os inúmeros shooters que colocam ambas as regiões como “vilãs”). Só com isso já sentimos um ar de “renovação”, de não ter de lidar com o milésimo personagem inspirado por algum nobre europeu.

A jornada de Tahira pelo império que uma vez foi dela e na sua busca dela entender o seu lugar no mundo é o que nos prendeu. Pode soar clichê, mas a desenvolvedora australiana Whale Hammer Games é capaz de entregar diálogos bem escritos, uma protagonista forte e uma dúzia de companheiros que encontra ao longo da jornada para deixá-la ainda mais interessante para o jogador.



É pouco comum um jogo que mescla de RPG com estratégia nos manter tão entretido durante um longo espaço de tempo, e as dez horas de jogo — tempo médio para completá-lo — foram certamente agradáveis. Há momentos onde o diálogo poderia ser melhor refinado e algumas das motivações, como a do vilão, se formam a partir tropos extremamente comuns no gênero. O que, dado a progressividade do restante — como a protagonista feminina e o seu fortalecimento — soam destoantes.

Mas, como um jogo que tem seu foco demasiadamente voltado para a narrativa, *Tahira: Echoes of the Astral Empire* deixa a desejar em praticamente toda outra área, principalmente quando falamos do combate.

Moldados da mesma forma do jogo que o inspirou, *The Banner Saga*, as batalhas são feitas por

turnos nos quais cada unidade tem pontos de vida e uma barra de defesa. Quanto menor a defesa dessa unidade, mais pontos de vida você pode arrancar dela. Não era um sistema tão ruim em 2014 quando o primeiro *The Banner Saga* saiu, mas agora é mais fácil de ver as falhas dele.

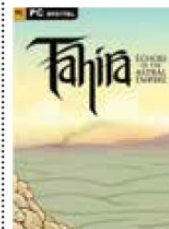
**ATACAR ATÉ MORRER**

A Whale Hammer até tenta colocar algumas artimanhas na mão do jogador para incentivá-lo a fazer jogadas arriscadas, como a possibilidade de criar uma emboscada ou conseguir “puxar” um inimigo de um grupo para o eliminar primeiro. O problema reside na inteligência artificial ser incapaz de ver tais oportunidades ou adequar seu estilo de jogo a elas. Tínhamos de reverter ao estilo tradicional de “atacar até morrer”, o que em pleno 2016 é chato. Outros jogos já

apresentaram modelos mais atraentes para estabelecer táticas ou oportunidades no campo de batalha para que esses empecilhos não ocorram.

*Tahira: Echoes of the Astral Empire* fica presa nesta dualidade. Deveríamos seguir em frente apesar da clara deficiência do combate ou deixar tudo de lado? No final das contas, a história vale a pena e a maneira como ela se apresenta nos momentos finais é espetacular.

Diante da ambientação e da trilha sonora espetacular, dos contos que nos são mostrados, *Tahira* é mais ou menos como uma duna: bonita de se ver, mas a partir do momento que você começa a buscar algo fora do que está à frente, não há muito o que fazer. Um lembrete de que aumentar o escopo de um game não equivale a algo melhor. Uma pena. 🐳



7,0

Plataforma:  
PC  
Estúdio:  
Whale Hammer  
Editora:  
Whale Hammer  
Lançamento:  
Agosto/2016

## SUCCESSOR ESPIRITUAL DE THE MYST

Apresentado como um jogo que traria de volta a essência da clássica série de puzzles *Myst*, *Obduction* cumpre sua missão e mostra que a desenvolvedora norte-americana Cyan não precisa ser estúdio de apenas um game

**E**mbora geralmente não goste do termo “sucessor espiritual”, não há como negar que há muito da série *The Myst* em *Obduction*. Desenvolvido pelas mentes por trás da aclamada franquia de puzzles — os irmãos Rand e Robyn Miller —, o game traz diversos elementos que ficaram marcados pela franquia, enquanto tenta atualizá-los e apresentar novos conceitos.

Como no primeiro *Myst*, somos levados a um mundo misterioso e fascinante. Hunrath parece um planeta alienígena que guarda dentro dele um “pedacinho da Terra” e a grande proposta do game está em desbravar este universo e descobrir seus segredos.

A exploração é o foco do título, que deixa claro desde o início que nada lhe será dado de mão beijada, colocando a responsabilidade sobre o progresso do game inteiramente nas mãos do jogador, não oferece nenhum direcionamento explícito sobre o que fazer ou pra onde ir. É uma opção de design que vem carregada de uma boa dose de frustração, principalmente no início do game, quando a grande maioria das áreas está inacessível e tudo que encontramos são portas fechadas.

Embora conte com alguns puzzles de formato mais clássico, eles são apenas pequenas peças no grande quebra-cabeça que é Hunrath e o grande



desafio do game está em desbravarmos este mundo utilizando as informações que o cenário nos dá. Cada informação que encontramos ou mecanismos que conseguimos acionar nos deixa mais perto de liberar uma nova área, que se liga a uma seguinte.

### DESIGN ARTÍSTICO

Observar os cenários é a chave para que possamos entender como uma máquina funciona, para descobriremos a senha de uma trava eletrônica e assim por diante. Cabe a você encontrar estas informações e interpretá-las da maneira certa.

A forma interessante como o mundo do game nos é apresentado também é um grande diferencial. O design artístico do game traz

uma interessante mistura entre ambientes alienígenas e cenários naturais e, como toda ficção científica competente, nos mostra um universo totalmente crível.

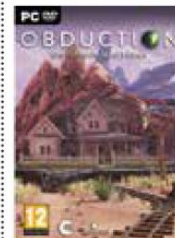
Nós nos deparamos com um mundo no qual a humanidade parece ter se estabelecido de forma improvisada e a tecnologia que encontramos reflete esta situação, apresentando uma característica analógica engenhosa, de forma que na maioria das vezes conseguimos apenas imaginar como ela deve funcionar.

A forma como interagimos com esta tecnologia também é muito divertida pelo jeito burocrático com o qual temos que lidar com ela.

Em determinado momento, por exemplo,

para ouvir o áudio de um gravador, tive que rebobinar a fita, apertar o play para ouvi-la e depois trocar o lado do K7 e repetir o processo para ouvir o restante do áudio. O game está recheado destas peculiaridades e, embora a maioria delas seja opcional, isso incentiva a exploração e recompensa a curiosidade do jogador.

*Obduction* consegue atualizar muitos dos conceitos que encontramos em *Myst*, embora seja óbvio que certas coisas deveriam ter ficado no passado, como a utilização de FMV (Full Motion Vídeo). Porém a riqueza de sua ambientação, aliado a mecânicas consistentes, é inegável que a experiência torna-se divertida e muito desafiadora.



**7,0**

**Plataforma:**  
PC  
**Estúdio:**  
Cyan Worlds  
**Editora:**  
Cyan Worlds  
**Lançamento:**  
Agosto / 2016

# BATMAN: CHILDREN OF ARKHAM

► Rafael Barbosa

## REDEFININDO O PASSADO CLÁSSICO

Segundo episódio do *Batman* episódico da Telltale, intitulado *Children of Arkham*, continua a jornada pelo mundo do Homem-Morcego ao reimaginar a mitologia do herói colocando o protagonista em um dilema muito perigoso

**T**omas e Martha Wayne eram boas pessoas. Um casal influente e ativo da sociedade de Gotham. Eles tentaram, cada um de seu jeito, fazer da cidade em que viveram um lugar melhor para seu único filho. Um sonho que terminou debaixo de tiros e desespero, quando um jovem foi deixado sozinho em um beco escuro, banhado no sangue dos próprios pais.

Mas e se Martha e Tomas não fossem apenas um casal de milionários que morreram tragicamente? E se eles não fossem os bons samaritanos que nós e seu próprio filho sempre acreditavam? O que aconteceria se a morte dos dois não fosse apenas um roubo que terminou de forma tão cruel?

Essas são as perguntas que a Telltale nos apresenta em seu segundo episódio sobre o Cavaleiro das Trevas. *Children of Arkham* reimagina conceitos primordiais sobre o Homem-Morcego e isso é o que torna este capítulo tão interessante, pois coloca Bruce Wayne



frente a um dilema perigoso e que obriga o personagem a confrontar algumas de suas convicções mais primárias. Com isso, ele pode até repensar os motivos que o fizeram vestir o manto que o tornou uma lenda em Gotham.

### O LADO HUMANO

O jogo se foca em acompanhar o herói em uma busca sobre seu passado e embarquei nesta aventura de bom grado, pois como fã do personagem, também considerava que a moral de seus pais

fosse inabalável. O roteiro do episódio acerta ao utilizar esse conceito para humanizar Bruce, apresentando-o como uma figura confusa e até frágil em algumas cenas.

Ao mexer de forma tão brusca com as fundações do Batman, o game nos arrasta em uma aventura na qual não sabemos o que vai acontecer e por isso nos surpreende diversas vezes ao longo da narrativa, que continua mais preocupada em contar uma história do que em oferecer escolhas ao jogador — embora tenhamos que tomar uma decisão que pode trazer consequências interessantes no futuro.

Infelizmente, o game perde um pouco de força nos momentos de ação. As cenas são bem coreografadas e o game acerta em não explorar exatamente os mesmos pontos do primeiro episódio, o que poderia deixar cada capítulo preso a uma fór-

mula. Mas gostaria que o título levasse um pouco da criatividade do seu roteiro para suas mecânicas e trouxesse alguma variedade interessante em sua jogabilidade.

A pouca dificuldade dos Quick Time Events também não ajuda, pois parece que o jogo quer que você acerte os comandos, o que tira muita da graça e tensão das cenas.

Ao modificar as origens do personagem, a Telltale parece estar realmente disposta a balançar as estruturas que conhecemos sobre o Batman e eu não poderia estar mais feliz com isso. Mesmo com mecânicas pouco interessantes, o roteiro consistente mantém o game em alto nível e espero que a desenvolvedora continue a ter coragem de explorar outros elementos pouco convencionais sobre personagem. Só isso já vale o jogo. **8,0**



**8,0**

**Plataformas:**  
Mobile, PC, PS3,  
PS4, X360, XO  
**Estúdio:**  
Telltale  
**Editora:**  
Telltale  
**Lançamento:**  
Setembro/2016

# QUANDO GAME VIRA FILME DE JOGAR

Misturando live-action e point'n click, *The Bunker* simplesmente parece muito perdido – sem dúvida, eu preferiria ter assistido a esse filme (que parece bem legal) do que ter investido uma graninha nesse game cheio de FMV

Mesmo sendo fã assumido do famigerado formato FMV (full-motion video) – *Phantasmagoria* surtiu forte efeito em minha infância – não consigo encontrar propósito em *The Bunker*. O jogo é completamente filmado com atores e em locação, aproximando-se mais de algo como *The X-Files Game*, um verdadeiro filme interativo, ao clássico da Sierra já citado ou então *The 7th Guest*, por exemplo. A parte “jogo” é bem pífia e tediosa, enquanto a trama parece se esforçar para fazer jus ao todo.

*The Bunker*, como você deve imaginar, se desenrola por completo dentro de um abrigo antibomba atômica. Londres foi atingido por um ataque cataclísmico e alguns cientistas, pesquisadores e membros da sociedade conseguiram se refugiar ali. O jogo começa com uma dessas pesquisadoras, interpretada por Sarah Greene (uma das bruxas da segunda temporada de *Penny Dreadful*), ao dar a luz ao protagonista de nossa história. Tendo

recém-assistido *Penny Dreadful*, foi chocante vê-la como uma civil qualquer, num papel exigindo muito pouco de seus talentos. O herói do jogo é seu filho John, já adulto e sozinho no lugar. Ao nos aprofundarmos na trama, descobrimos, por intermédio de flashbacks e documentos, o que houve ali.

## O ORI DO HOBBIT

John é um dos grandes motivos do fracasso de *The Bunker*. O personagem é interpretado pelo jovem ator britânico Adam Brown, cujo currículo traz o ano Ori na trilogia de *O Hobbit*. Está lembrado de Ori? Pois é, nem eu.

Brown custa a passar alguma credibilidade, com mise-en-scène sofrível. O diretor Allan Plenderleith, cujo único trabalho passado é o terror *The Hunting*, autoproclamado “o futuro do terror”, faz o básico, posicionando sua câmera e conduzindo sua cena de forma quase inaceitável, caso estivéssemos lidando com um filme. Mas não, não estamos falando de um filme.



*The Bunker* como jogo nos coloca nos controles de uma retícula lenta, pesados, a transcorrer imagens estáticas atrás de algo para interagir. John, logo após a morte de sua mãe, precisa recobrar forças e manter suas atividades rotineiras como o único mantenedor do abrigo nuclear. Isso resulta num tedioso ato inicial, onde nem mesmo as lembranças do período de adolescente, com o bunker repleto de pessoas, consegue, de fato, prender a atenção.

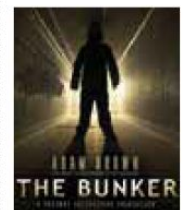
Alguns poucos momentos mais intensos pedem

que o jogador esteja com o cursor em local apropriado, para bisbilhotar uma conversa sem ser pego, por exemplo. Como John está o tempo todo abatido, vez ou outra precisamos trabalhar para sua recomposição, e isso é traduzido no jogo como um simples carregar de ícone na tela. Não há quebra-cabeças para resolver ou desafios para superar – basta clicar nos lugares pré-estabelecidos para continuar acompanhando a trama.

Gosto de pensar estarmos vivendo um recomeço para o FMV. Sua história nos videogames mescla deslumbre técnico a frustração mecânica, mas teve seu momento e fez história. O recente e espetacular *Her Story* pavimentou caminho para uma nova era dentro do formato live-action nos videogames. *The Bunker*, por outro lado, nada acrescenta. 🎮



Poderia ser só uma série do Netflix, mas não... Eles tinham que fazer um game!



5,0

**Plataformas:**  
PC, PS4, XO  
**Estúdio:**  
Splendy Interactive  
**Editora:**  
Green Man  
**Lançamento:**  
Setembro/2016

# PAC-MAN: CHAMPIONSHIP EDITION 2

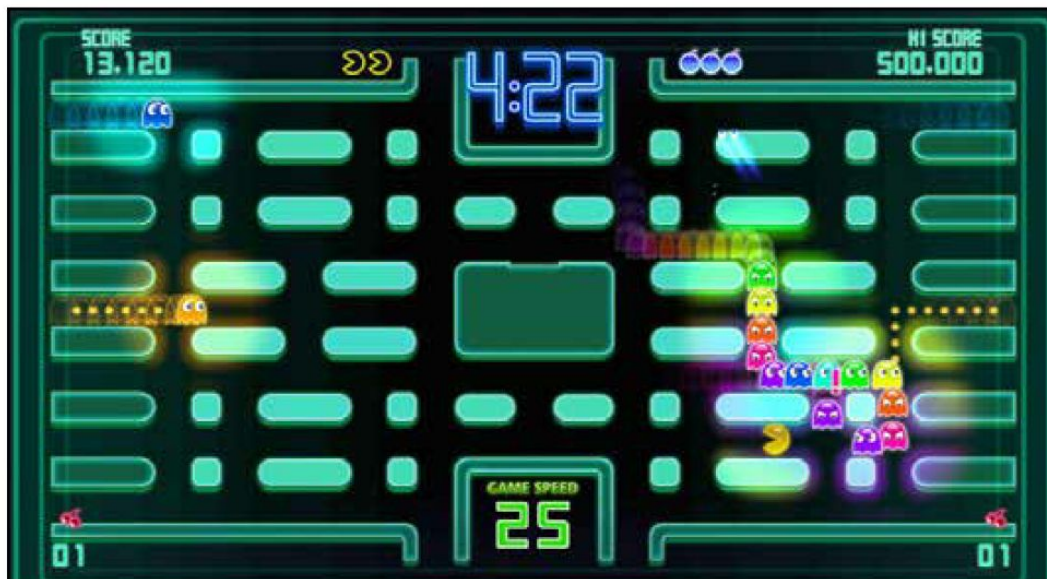
► Rafael Barbosa

## NEON, FRUTAS E VELHOS FANTASMAS

Não satisfeita em atualizar *Pac-Man* para os tempos modernos, a Bandai Namco agora muda as regras em seu novo jogo da série, mas é impossível não ver nostalgia transbordando no “come-come” e seus velhos fantasmas

Assim como *Pong* e *Tetris*, *Pac-Man* é um daqueles exemplos que provam que bons jogos são atemporais. Apesar dos títulos de hoje muitas vezes envolverem superproduções milionárias que parecem zombar das nossas placas de vídeo, sempre podemos revisitar os jogos que divertem com simplicidade, o que mostra que tudo que precisa é uma boa ideia e mecânicas sólidas.

A série recebeu algumas reinvenções ao longo das décadas e a maioria delas são experiências memoráveis — um beijo para você Ms. Pac-Man! —, mas a forma como a Namco reimaginou a franquia com seu *Champion Edition* é fantástica. O primeiro *Champion* é excepcional e talvez a melhor experiência *Pac-Man* já feita, mas isso não quer dizer que sua continuação fique muito atrás, ganhando pontos exatamente por seguir um caminho contrário ao que foi estabelecido pelo seu predecessor, fazendo com aquele boneco amarelo que conhecemos



tão bem passe a fugir de fantasmas em outra direção.

No geral, as regras continuam as mesmas: somos colocados em uma arena em forma de labirinto e temos que coletar o maior número possível de pontinhos amarelos e frutas enquanto fugimos dos fantasmas. Mas agora existem novas regras em jogo que dão um sabor especial à divertida brincadeira de gato e rato.

Os fantasmas não nos matam de primeira e só nos perseguem se forem provocados repetidamente, o que poderia

deixar o game mais fácil que o primeiro *Champion Edition* se não fossem outros elementos que trazem uma nova direção e desafio à brincadeira.

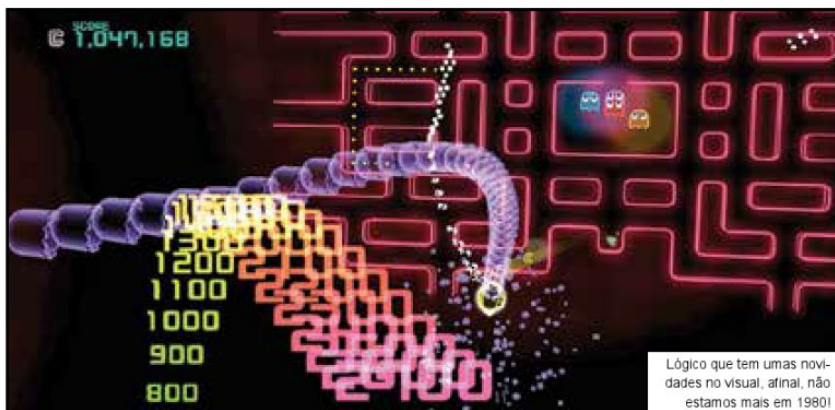
### ALTA VELOCIDADE

O game investe mais na velocidade, que vai aumentando exponencialmente conforme coletamos todos os pontos do estágio, jogando-nos rapidamente para uma arena mais complexa. E não demora muito para aquela brincadeira descompromissada se transformar em uma partida insana, na qual

o mero fato de controlar o personagem para que ele vire na curva certa se torna um desafio.

Não conseguia deixar de sorrir e me divertir muito enquanto o jogo exigia cada vez mais de mim, alternando seus desafios entre a complexidade da partida, o que aliado a algumas brincadeiras a mais, como pontos que nos jogam a outros lugares da fase, deixava tudo mais divertido e com aquela sensação de “ai, meu Deus, onde eu estou?!?” por alguns segundos, até me encontrar de novo e continuar a ação.

*Champion Edition 2* pode não ser tão bom quanto seu predecessor, mas isso não vem ao caso. O importante é que o game investe em um caminho novo para aquela bola amarela e faminta que amamos tanto, oferecendo uma experiência sólida e muito divertida. 🎮



Lógica que tem umas novidades no visual, afinal, não estamos mais em 1980!



8,0

Plataformas:  
PC, PS4, X0  
Estúdio:  
Bandai Namco  
Editora:  
Bandai Namco  
Lançamento:  
Setembro/2016

## EQUILÍBRIO PRA NOVOS E VETERANOS

Fácil acesso, jogabilidade divertida e estilosa, visual carismático, trilha sonora de qualidade, modo online que nunca deixa você na mão... E ainda vem com um remake do primeiro jogo! Como resistir a um pacote desse?

Sequências de respeito geralmente se resumem a um bom equilíbrio entre o familiar e elementos novos e empolgantes. Claro que não existem formatos intactos nessa nossa mídia tão amada que são os videogames, mas bases e bons exemplos estão aí para serem seguidos e, nesse quesito, *God Eater 2: Rage Burst* supera as expectativas. Sim, estou dizendo que o jogo é bom já no primeiro parágrafo.

Três anos após os eventos de *God Eater* e consequentemente de *God Eater Resurrection*, o belíssimo remake que cobrimos na edição passada, o futuro do planeta Terra continua tão desesperador quanto antes, mas não menos estiloso. Com uma quantidade avassaladora de Aragamis, seres monstruosos quase divinos que se alimentam de toda a vida existente, é chegada a hora da unidade Blood entrar em ação.

Sim, enquanto o primeiro *God Eater* se passava nos territórios do Extremo Oriente, *Rage Burst* leva as coisas para a divisão europeia da Fenrir, onde reside a unidade Blood, um time de elite capaz de personificar poderes impossíveis para todos os outros. Em poucas palavras: os caras são praticamente a Seed de *Final Fantasy VIII*. É assim começa o segundo episódio, com o personagem criado pelo jogador sendo iniciado na ordem



e ganhando sua própria God Arc, uma mistura de espada-lança-martelo-foice com canhão, que é a única coisa capaz de impedir a ameaça que assola o mundo.

Parece similar? É porque a sequência é realmente idêntica ao primeiro jogo nesse quesito. Como um bom *Monster Hunter*, ou *Phantasy Star Online*, a história progride em uma série de missões que você cumpre ao lado de seu time. Cada aberração nova derrotada abre toda uma nova gama de customização de armas, garantindo que cada jogador desenvolva seu próprio estilo de luta e de sobrevivência. Tecnicamente, a sequência introduz uma série de novas manobras, armas e movimentos a toda a equação, mas essa afirmação pode ser estranha para alguns.

*Rage Burst*, lançado muito antes do remake *God Eater Resurrection*, de fato introduziu todas essas coisas, só que só lá no Japão, onde a sequência veio bem antes


do remake. Aqui no Ocidente, *Resurrection* saiu antes e só agora estamos em *Rage Burst*. Como o remake utiliza bastante as facilidades inventadas no segundo episódio, aqueles que iniciaram a série neles podem até questionar um pouco a inventividade do que veio a seguir. Mas a Namco Bandai estava tão segura de que seu título não iria desapontar que garantiu um código para o remake a todos que comprassem *Rage Burst*.

### QUESTÃO DE ESTILO

Voltando ao que interessa: estilo! A ação do jogo é estilosa demais e, ao contrário a *Monster Hunter*, o jogo prioriza a progressão de forma que jogadores de todos os tipos têm uma bela chance de evoluir no divertido enredo e chegar aos confrontos finais contra alguns dos Aragamis mais gigantescos já concebidos na série. A decisão de pegar um pouco mais leve na dificuldade pode até desagradar os mais hardcores, mas é sábia, uma vez que os mais

frenéticos podem muito bem refazer cada uma das missões para buscar aquele loot extra, enquanto os mais tranquilos podem sentar no sofá e aproveitar a história.

Visualmente belo, o jogo não deixa a peteca cair em termos de apresentação. Os personagens que se juntam ao seu grupo desta vez são tão interessantes quanto o do primeiro game e, diga-se de passagem, até um pouco mais difíceis de se entender. Fica difícil não entrar no clima de cada combate, principalmente porque a trilha sonora é tudo menos tímida. A impressão que se tem com *God Eater 2: Rage Burst* é que os desenvolvedores não quiseram se segurar e às vezes a trilha da mais trivial das batalhas é digna de um último chefe em outros games do gênero.

É muito fácil se divertir com *God Eater 2*, é uma excelente opção tanto para quem já é velho de guerra de caçadas, quanto aquele que sempre olhou de fora e agora quer experimentar. 



**8,5**

Plataformas:  
PC, PS4, PS5  
Estúdio:  
Shift  
Editora:  
Namco Bandai  
Lançamento:  
Agosto/2016

## THE BIOSHOCK COLLECTION

► Filipe Salles

## MELHOR DA SÉRIE COM TUDO JUNTO

A gente não cansa de ficar maravilhado pela enésima vez com Rapture e Columbia, só que desta vez vamos encontrar todos em um pacote único, depois do banho de tecnologia para os consoles. É impossível resistir...

As incríveis cidades de Columbia e Rapture retornam aos consoles da geração atual através da *The Bioshock Collection*, que também chega ao PC. Na versão para computadores, aqueles que já possuírem as edições de *Bioshock 1* e/ou *2* recebem automaticamente a remasterização, podendo escolher entre jogar a versão original ou remasterizada. *Bioshock Infinite* permanece igual em serviços como a Steam.

Jogamos a versão para o Xbox One, que permite baixar cada jogo separadamente no console, em vez do pacote completo. *Bioshock* e *Bioshock 2* ocupam cerca de 15 GB cada, enquanto *Infinite* ocupa 30 GB do HD. A coletânea traz todos os conteúdos lançados da franquia até o momento, incluindo o DLC *Burial at Sea*, de *Bioshock Infinite*.

A coleção trouxe melhorias gráficas notáveis em relação às versões originais, especialmen-



te nos dois primeiros *Bioshock*. Enquanto o primeiro título não perde aquela cara de “geração passada” — mesmo que possua gráficos mais limpos —, o segundo convence como um título da atual geração. *Bioshock Infinite* não conta com tantas melhorias em

relação ao original, continuando a fazer queixos caírem com a ambientação fantástica da cidade voadora de Columbia.

**BUGS DE SEMPRE**

Enquanto os gráficos e efeitos sonoros melhoraram consideravelmente e se adequaram a padrões próximos aos desta geração, o mesmo não pode ser dito em relação ao desenvolvimento, que foi deixado meio de lado.

Em nosso teste, encontramos bugs que atrapalharam o avanço, exigindo que carregássemos o jogo do último ponto salvo repetidas vezes.

Ao pesquisarmos por soluções ou macetes para evitar esses bugs, descobrimos que os defeitos já aconteciam na versão

original. Ou seja, faltou ao time da Blind Squirrel Games e da 2K resolver problemas passados antes do lançamento da coletânea, que permanece com os mesmos bugs. Recomendamos àqueles que forem se aventurar por Rapture e Columbia salvar constantemente seu progresso, já que existe a possibilidade de se deparar com esses probleminhas tão desagradáveis.

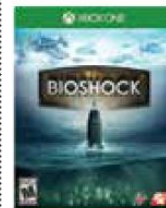
Mas não se engane com os bugs: *The Bioshock Collection* é a oportunidade perfeita para quem não teve a chance de jogar as obras-primas de Ken Levine e conhecer uma das ambientações mais incríveis dos videogames — e agora está tudo junto no mesmo lugar. 🎮

**O ENREDO DO COMBO**

**BIOSHOCK** Somos introduzidos à cidade submersa de Rapture, um Estado independente construído pelo industrial Andrew Ryan, que vislumbrava uma cidade totalmente livre de governos e de impedimentos éticos ao progresso.

**BIOSHOCK 2** Anos depois do primeiro game, voltamos à cidade submersa, que está envolta em uma nova crise que envolve também o mundo acima do nível do mar.

**BIOSHOCK INFINITE** Ambientado antes dos eventos de seus antecessores, o terceiro título da franquia nos mostrou Columbia, uma cidade nos céus com ideais totalmente opostos aos de Rapture, com diversas críticas implícitas à sociedade americana.



7,5

**Plataformas:** PC, PS4, XO  
**Estúdio:** Blind Squirrel  
**Editora:** 2K Games  
**Lançamento:** Setembro/2016

## MARVEL'S WOMEN OF POWER

Demétrio Valente

## AS MULHERES DA MARVEL EM PINBALL FX2

Entre as coisas legais dos anos 1980, gastar fichas no pinball era uma das mais viciantes. A ideia da série Pinball FX2, série do estúdio húngaro Zen, é justamente tentar recriar esse clima, só que no mundo virtual de PCs e de consoles. Cada edição do jogo tem uma temática especial e a desta aqui são as mulheres da Marvel. É lógico que se você é fã dos quadrinhos, a simples presença de Ms. Marvel ou Viúva Negra já vale o game. Para o resto do mundo, basta 40 minutos de jogo para a gente já começar a bocejar.

Na table Champions, por exemplo, temos uma



tentativa de enredo com uma União Soviética distópica para justificar a mesa mais complexa que é apresentada. O design

é muito bonito, mas a mecânica do game em si é cansativa e repetitiva.

A série Pinball tem seus fãs e possui um apelo

visual forte para apaixonados por quadrinhos em geral, mas no final das contas acaba oferecendo mais do mesmo.



6,5

**Plataforma:** Mobiles, PC, PS3, PS4, PSV, X360, XO  
**Estúdio:** Zen  
**Editora:** Zen  
**Lançamento:** Setembro/2016

## THOTH

Makson Lima

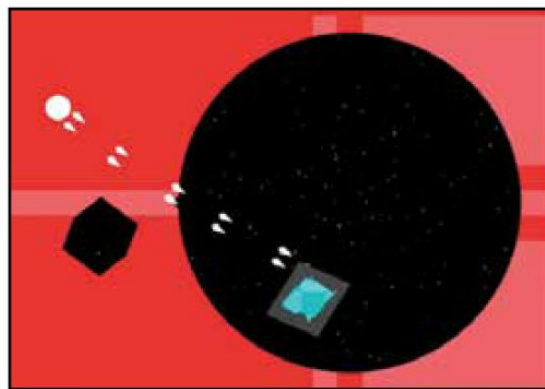
## QUANDO A ESTÉTICA É BEM DIFERENCIADA

Talvez a sua ideia de "férias" seja bem diferente da do designer Jeppe Carlsen. No seu tempo livre de *Limbo*, ele bolou *140*. Nos intervalos de *Inside*, ele fez *Thoth*. Nós, apreciadores de videogame em seu estado mais arcade de ser, somos muito gratos pela mente brilhante de Carlsen simplesmente não parar nunca.

O desenvolvedor dos puzzles de dois dos jogos mais inteligentes dos últimos anos tem apelo estético e precisão cirúrgica para com suas obras mais autorais. *140* manteve-se na linha *Sound Shapes* de se fazer plataforma —

minimalista e intrínseco à trilha sonora. *Thoth* (e a etimologia me levou à mitologia egípcia, mas sem relações) evoca o *Robotron 2084* dentro de cada um de nós —, é twin-stick shooter do mais alto escalão.

Há duas abordagens para esse método de jogo: aquela voltada a conseguir pontuações altas, revivida pelo genial *Geometry Wars* há alguns anos; e aquela mais imbuída de trama, como vemos em tantos jogos da Housemarque. *Thoth*, no entanto, tem apelo próprio. Não há pontuação, mas também não há personagens e grandes confabulações. De forma decrescente,



começando pelo número sessenta e quatro e dividindo a si mesmo (leia-se, checkpoints!) em grupos de quatro, o objetivo é eliminar tudo que há na tela.

A dificuldade, como pede o gênero, é alta. Encostar em suas formas geométricas adversárias — sendo você um

círculo cujos disparos são triângulos, remissivos de *140*? — imediatamente leva o jogador ao início daquela quadra, digamos. Habilidade nos dedos (por favor, espete um controle em seu computador), conhecimento de causa e paciência formam o montante para *Thoth*.



8,0

**Plataforma:** PC  
**Estúdio:** Carlsen Games  
**Editora:** Carlsen Games  
**Lançamento:** Outubro/2016

## OZ: BROKEN KINGDOM

► Fernando Souza Filho

Você pode jogar com Homem de Lata, Leão, Espantalho e a nova heroína Ophelia Shen no Mundo de Oz. O RPG F2P (free to play) apresenta uma missão épica da batalha contra um novo mal, pois você precisa fazer Oz voltar a ser o que era. É uma reinterpretação da lenda de Oz com fortes elementos de RPG e um sistema de combate baseado em turnos, customização do personagem e aprimoramentos com mais de 100 habilidades distintas. Hordas de inimigos diabólicos tentarão parar os quatro heróis em suas missões para salvar Oz. No modo campanha para um jogador, você entra na Arena onde todos vão se juntar a uma guilda com seus amigos, encontrar companhia para batalhar ao lado de seus heróis, e desafiar outros nas Arenas de Oz, em batalhas PvP (jogador contra jogador).

Plataformas: Android, iOS | Editora: Nexon | Lançamento: Setembro/2016



## PRIMORDIA

► Demétrio Valente

A aventura cyberpunk pulou do PC (é um dos 20 jogos com melhor avaliação no Steam!) e caiu direto no mobile. Criado pelo estúdio Wormwood e lançado pela publisher Wadjet Eye, o game é ambientado em uma era futura em que a humanidade foi varrida da Terra. Na cidade de Metropól, o robô solitário Horatio e seu amigo Crispin passam os dias intrigados com o fim da presença humana no planeta. Mas lógico que a calma logo acaba e a dupla precisa lutar pela sobrevivência e acaba descobrindo verdades assustadoras sobre o passado de Horatio. Com puzzles desafiadores e personagens memoráveis, o jogo agrada em cheio os fãs de adventures old school com visual cyberpunk.

Plataforma: iOS | Editora: Wadjet Eye | Lançamento: Setembro/2016



## DC LEGENDS

► Fernando Souza Filho

O famoso e tão badalado DC Legends chegou aos mobiles em novembro. A Warner soltou as versões para Android e iOS com uma novidade: quem se registrasse no site DC Legends Game ([www.dccomics.com/games/dc-legends](http://www.dccomics.com/games/dc-legends)) ganhou de presente a Mulher-Maravilha — que não por acaso completa seu 75º aniversário neste ano — como personagem logo no dia do lançamento. Em DC Legends, você guia os grandes campeões da DC à vitória em um RPG recheado com os super-heróis e super-vilões da DC, como Super-Homem, Batman e Coringa. Como não se divertir com toda essa gente tão icônica?

Plataformas: Android, iOS | Editora: Warner | Lançamento: Novembro/2016



## REAL FOOTBALL

► Fernando Souza Filho

Para quem gosta do bom e velho futebol, *Real Football* está de volta ao Google Play nos moldes de *Little Big City 2* e *Asphalt Nitro*, com um pacote levinho, com menos de 30 MB. O game da Gameloft apresenta agora diversos modos, como o Temporadas, no qual você é jogador e manager ao mesmo tempo. É preciso gerenciar toda a equipe, incluindo contratações e treinamentos. Novos jogadores podem ser adquiridos através da loteria, em cards com diferentes valores. A partida rola como em um *Real Football* clássico, apresentando botões virtuais de passe curto e enfiado, corrida e chute. Esta nova versão do *Real Football* é F2P (free to play) está disponível apenas para Android. Ou você pensava que jogos de futebol se resumiam a *PES* e *Fifa*?

Plataforma: Android | Editora: Gameloft | Lançamento: Outubro/2016



## YU-GI-OH! DUEL LINKS

► Demétrio Valente

Esta versão para mobile chega neste final do ano e a própria Konami anunciou que o TCG (trading card game) tem versões para Android e iOS. “Os duelistas irão despertar o espírito de Yami Yugi, Seto Kaiba e outros personagens adorados da franquia *Yu-Gi-Oh!* em uma competitiva batalha de cartas”, informou nota da publisher. “A Konami aprimora ainda mais a experiência de *Yu-Gi-Oh!* em *Yu-Gi-Oh! Duel Links* ao incluir as vozes já conhecidas da série animada dos Estados Unidos enquanto os personagens guiam e desafiam os jogadores nos modos single player. Conforme os duelistas vão se deparando com novos desafios, eles desbloqueiam novos personagens e revivem antigas rivalidades da série de TV original”, completa a nota. A série *Yu-Gi-Oh!* baseia-se tanto no mangá homônimo de Kazuki Takahashi como na quinta iteração da série animada *Yu-Gi-Oh!*, da TV japonesa.

Plataforma: Android, iOS | Editora: Konami | Lançamento: Novembro/2016



## ATAQUE ZUMBI

► Fernando Souza Filho

Os fãs pediram tanto que a Gameloft lança seu jogo de zumbis para os mobiles. Trata-se de *Zombie Anarchy*, que em português sai com o título de *Ataque Zumbi*. Lançados em um mundo apocalíptico, os jogadores devem reunir os últimos sobreviventes da Terra e liderá-los em uma guerra selvagem contra vivos e mortos. Eles devem usar toda a sua habilidade tática para liderar os sobreviventes em tempo real durante o combate e adotar a melhor estratégia de defesa para proteger seu acampamento contra ataques de seus inimigos... e sobreviver. *Ataque Zumbi* saiu em lançamento prévio no Canadá, Dinamarca, Holanda e nas Filipinas e depois ficou disponível no resto do mundo para iPhone, iPad, iPod Touch, Android e Windows.



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

# STEAM

► Lucas Moura

## AUTOMOBILISTA

Após uma campanha de sucesso no IndieGogo em 2015, os brasileiros do estúdio Reiza almejam criar um dos mais fieis simuladores de corrida do mercado, *Automobilista*. Com veículos que vão do famoso Opala 86 a karts e o Fórmula V10, o jogo tem foco em pistas brasileiras, como o Autódromo de Brasília, Interlagos e Jacarepaguá. Para dar ainda mais realismo às partidas, *Automobilista* usa um sistema de pista dinâmico, onde cada volta altera a temperatura de setores da pista, influenciando na aderência dos pneus e pode causar com que detritos a torne mais difícil de controlar ou mais fácil para aqueles experientes. Com mais de 100 variações de pistas, se você quer entrar de cabeça no mundo da simulação de corrida, busca variedade e uma curva de aprendizado relativamente amistosa para novatos, não hesite em dar uma olhada em *Automobilista*.



Editora: Reiza | Lançamento: Agosto/2016

## OBDUCTION

O mundo dos adventures pode ter mudado nos últimos anos, mas poucas coisas são comparáveis ao clássico *The Myst*. A Cyan volta com tudo em *Obduction* e mostra que ainda é capaz de criar um dos mais belos adventures em primeira pessoa do ano. Uma história fascinante ambientada no mundo de paralelo Hunrath e puzzles extremamente desafiadores aguardam aqueles que decidirem jogá-lo. Mas pode se preparar para um adventure mais old school, nada de dicas ou aquela ajudinha quando ficar empacado: a história começa um pouco sem pé nem cabeça e o jogador tem de estabelecer as ligações por si mesmo. Pode preparar o papel, a caneta e começar a desenhar mapas, frases sem sentido, números bizarros e tantos outros elementos estranhos. Se está cansado da repetitividade e facilidade dos adventures atuais, dê uma chance para *Obduction*.



Editora: Cyan | Lançamento: Agosto/2016

## 8-BIT HORDES

Spin-Off de *8-Bit Armies*, lançado no começo do ano pela Petroglyph, *8-Bit Hordes* mistura um pouco do estilo clássico de *Command & Conquer* com um pouquinho de *Warcraft*. Agora o combate se passa em uma terra fantástica, com dragões, monstros elementais e simpáticas caveiras transportadoras de ouro. Para quem curte um jogo de estratégia clássico é um prato cheio, as mecânicas estão mais refinadas, o combate menos desbalanceado e o melhor de tudo: é completamente compatível com a campanha de *8-Bit Armies*. Ou seja, você pode ter de um lado dragões enfrentando helicópteros militares com tecnologia de ponta, com uma amigável comunidade multiplayer, modo co-op e uma campanha desafiadora. O jogo não se apoia apenas na nostalgia, mas sim um passo importante para renovar uma fórmula e trazer diversão descompromissada.



Editora: Petroglyph | Lançamento: Agosto/2016

# NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

## AZURE STRIKER 2

Título de ação em plataforma 2D com mais cara de *Mega Man* que *Mighty N° 9*, *Azure Striker Gunvolt 2* chega ao portátil 3DS da Nintendo com algumas novidades em relação ao original. Entre elas o rival Copen, que encarou *Gunvolt* no primeiro game, que agora retorna como personagem selecionável. Ambos possuem uma habilidade que permite neutralizar ataques inimigos em troca de EP, a energia usada por ataques especiais. O poder ajuda a melhorar sua pontuação, que é multiplicada pela maneira com a qual derrota inimigos.



Editora: Inti Creates | Lançamento: Agosto/2016

## SOUL AXIOM

O puzzle indie *Soul Axiom* chega também aos consoles da Nintendo. O título é um thriller futurístico no qual se deve explorar um novo mundo digital chamado Elysia. O mundo é concebido através de realidade virtual e permite ao usuário reviver memórias e sonhos. Apesar de parecer algo inédito, o enredo do game coloca o jogador a desvendar segredos e mistérios sobre as origens do próprio protagonista. O grande destaque fica para as artes, ambientação e gráficos do mundo de Elysia, junto à sua premiada narrativa. A versão para Wii U custa US\$ 20.



Editora: Wales | Lançamento: Setembro/2016 (Wii U)

## SEVERED

Com artes e referências que lembram *Guacamelee*, *Severed* narra as aventuras de uma guerreira chamada Sasha, que perdeu um braço. Tentando resgatar sua família e contando apenas com uma espada viva como companheira, você precisa desvendar os mistérios da terra desolada onde seus parentes estão. O título conta com gameplay baseado em comandos pela tela de toque para resolver puzzles e encarar monstros durante sua missão. Pagando os US\$ 15 de *Severed* para o Wii U garante uma cópia para a versão para Nintendo 3DS.



Editora: Drinkbox | Lançamento: Setembro/2016

# PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

## THUMPER

Esse é um projeto experimental auto-intitulado “rhythm violence”, que apresenta ação em altíssima velocidade. Aqui você é uma espécie de besouro espacial que viaja em alta velocidade por um universo de luzes psicodélicas enquanto tenta sincronizar esse show de cores com a batida da música. É lógico que a gente acaba encontrando influências de *Rez* e *Child of Eden* aqui e acolá, mas o que mais chamou a atenção no game foi que ele causou desconforto em muita gente que o testou em feira de games pelo mundo afora. O jogo é muito bem desenvolvido nos mínimos detalhes e você precisa literalmente antecipar cada batida, por isso, pessoas que são ansiosas por natureza vão mesmo sentir algum desconforto ao jogar. Como quase todo mundo hoje em dia é ansioso mesmo, não é de se estranhar a polêmica que ele esteja causando.



Editora: Droot | Lançamento: Outubro/2016

## DARKEST DUNGEON

Lançado no Early Access do Steam em janeiro último depois de ter sido considerado o melhor jogo indie de 2015 pelo NY Times, *Darkest Dungeon* é um RPG indie que chega agora ao PS4 com 1,7 GB, custando R\$ 76,00. Aqui você controla alguns heróis para explorar dungeons que ficam nos porões de uma mansão gótica. O gameplay mistura um pouco de combate por turnos com ação em tempo real, sendo que a evolução de cada herói depende de seu desempenho nas fases. O grande diferencial aqui é que fases muito difíceis tornam seu herói mais forte ou mais fraco, também dependendo de sua performance. Baseado na região da Colúmbia Britânica, no Canadá, o estúdio começou muito pequeno e terminou esse jogo com apenas cinco pessoas, crescendo posteriormente após o sucesso do lançamento. As influências lovecraftianas são muito latentes.



Editora: Red Hook | Lançamento: Setembro/2016 (PS4)

## VIKING SQUAD

O jogo do estúdio indie canadense Slick Entertainment chega à PSN com apenas 740 MB para baixar e R\$ 45,00 para gastar nele. Mas os resultados são muito legais, recompensadores mesmo. Trata-se de um game de ação lateral em que você joga com seus amigos em co-op para enfrentar inimigos na era dos vikings. As fases seguem a famigerada “geração procedural”, ou seja, elas nunca se repetem e são geradas aleatoriamente cada vez que você inicia uma nova. Você precisa caçar tesouros e brigar com todo mundo cada vez que chega em um vilarejo diferente. Você pode controlar até quatro vikings diferentes, cada um com sua própria personalidade, tendo a opção de fazer upgrades nas armas e nos barcos para melhorar suas performances nas batalhas. É bem divertido, pode acreditar.



Editora: Slick | Lançamento: Outubro/2016

# XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

## DEX

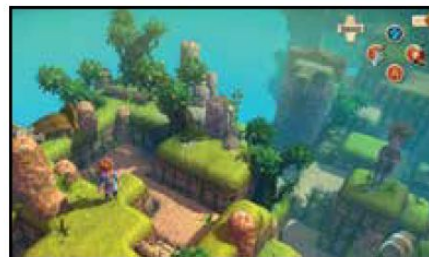
Esse é um jogo para os amantes de RPG e do mundo cyberpunk. Este side-scrolling de ação 2D traz um visual charmoso e oferece todos os elementos os quais estamos acostumados nos jogos do gênero, com combates em tempo real, missões com opções de solução diversas, gerenciamento de inventário e diversidade de equipamentos, além de uma história recheada de mistérios e conspirações. A personagem que dá o nome ao game deve escapar de uma poderosa organização que quer tirá-la do caminho. Simples assim.



Editora: BadLand Games | Lançamento: Julho/2016

## OCEANHORN

Está com saudades de um jogo no estilo *Zelda*? Então *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* pode ser exatamente o que você precisa. O game é claramente baseado na série clássica da Nintendo e traz muitos dos elementos – inclusive visuais – que encontramos na franquia, como o foco na exploração, masmorras que terminam em lutas contra chefes, evolução e gerenciamento de equipamentos, além é claro das vidas em forma de coração. Não traz o primor técnico que encontramos em um *Zelda*, mas ainda sim é um bom jogo.



Editora: FDG | Lançamento: Setembro/2016 (XO)

## DEAR ESTHER (2016)

Lançado originalmente em 2012, *Dear Esther* chega ao Xbox One como uma experiência baseada na narrativa. Controlamos um homem que chega a uma ilha remota e, enquanto exploramos o ambiente, passamos a entender a história a partir dos fragmentos de uma carta entereçada a uma pessoa chamada Esther. O game tem um enredo interessante, que prende a atenção. Para os que já curtiram o jogo, esta nova versão também traz um modo com Comentários dos Diretores, que traz informações interessantes sobre o desenvolvimento do game e suas inspirações.



Editora: Curve Digital | Lançamento: Setembro/2016 (XO)

# UM ANO TODO SE PASSOU EM 3 MESES

O primeiro semestre do ano é sempre morno no mercado de games, mas é nesta época de final de ano que a nossa indústria ferve como um gigantesco caldeirão de bruxa: é hora de tentar salvar o ano de quem não foi bem até agora

A indústria dos games, mais especificamente a de consoles, tem seu calendário quase britânico no que diz respeito aos eventos, datas promocionais e lançamentos dos títulos mais aguardados pelos consumidores. Como uma receita de bolo, tudo em teoria está bem descrito e poucas vezes o modo de operação muda de maneira brusca.

O primeiro semestre do ano é morno em vários aspectos para o mercado de jogos: o foco está em em “bundles”, redução de preços e alguns poucos lançamentos de peso. O cenário começa a mudar a partir do meio do ano quando ocorre a E3, maior feira de games do mundo. Ela é o divisor de águas entre o céu e o inferno para muitos fabricantes e desenvolvedoras. Todos os rumores “acabam” porque ou se tornaram reais ou frustraram os espectadores. Após esse evento, mais especulações acontecem, porém com um direcionamento mais próximo do que está por vir.

O próximo passo é esperar pelos três últimos meses do ano que concentram o maior número de lançamento da indústria e que coincidem com as três principais datas de mercado para o consumo de games no Brasil: Dia das Crianças, Black Friday e Natal.

## A FORÇA DE UMA BLACK FRIDAY

As datas festivas mais tradicionais sempre tiveram sua importância e a Black Friday, que já não é tão nova assim, a cada ano ganha mais peso no calendário. É sem dúvida um bom momento para desovar o que ficou enalhado ou criar promoções realmente matadoras para atrair a atenção dos consumidores. Esses meses chegam a representar até 60% do volume de vendas do ano para algumas marcas.

O varejo tradicional e o online se reinventam a cada ano para se tornar mais atrativos ao consumidor que também busca novidades e preços baixos nas lojas próprias das plataformas. O mercado de produto físico encolhe a cada ano, per-



do espaço para a venda digital — comportamento já extremamente consolidado no segmento mobile onde não há a opção física de produtos.

De outubro a dezembro, tudo o que foi pensado, avaliado e proposto será finalmente testado. As metas de vendas, o que será comprado ou vendido e quais serão os sucessos e os micos de 2016. As desenvolvedoras lançando quase que simultaneamente seus “blockbusters” para que o consumidor em época de crise priorize ao máximo suas escolhas. Investimento em mídia, ponto de venda e qualquer outra forma de impactar quem é um potencial cliente é colocado em prática após alguns meses de planejamento.

As lojas físicas por sua vez fazem suas pilhas de produtos, com direito a quiosques de demonstração, promotores e ação especiais para dar o direcionamento

final ao consumidor indeciso. Já no varejo online, com todas as informações que deixamos em nossos rastros de procura no Google ou em nossas interações sociais através do Facebook, faz com que qualquer Papai Noel vire uma Mãe Dinah (famosa vidente nos anos 1990) capaz de adivinhar nossos anseios por aquisições. E somos bombardeados por banners, e-mail marketings, re-targeting com o único objetivo: a conversão da venda.

A corrida pelo ouro, ou o que sobrou dele, já começou. Como consumidor fique esperto a procura da melhor oferta e do prazo de entrega já que se for algo para presentear, isso pode impactar a decisão da compra.

É uma guerra que põe todos os famosos 4Ps do marketing de Kotler (produto, preço, promoção, distribuição) em ação. Mas lembre-se: nem sempre o melhor vence. O fator chamado “emoção” pode superar a razão naquele momento final da decisão. É parte do jogo. 🎮

**A corrida pelo ouro, ou o que sobrou dele, já começou. Como consumidor, você deve ficar muito esperto pela procura da melhor oferta e pelo prazo de entrega**

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?



ACOMPANHE 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

## SITE DA EGW

Amigos, o novo layout do site ficou muito loco!

Luiz Fernando (via egw.com.br)

A mensagem do Luiz foi curtíssima, mas foi a primeira enviada através do site egw.com.br, exatamente no dia de seu lançamento oficial, em outubro último. E você, já conhece o site da EGW? Confira lá: notícias, reviews, vídeos e espaço para enviar sua mensagem direto pra redação. [FSF]

## EASTER EGGS E CURIOSIDADES

Olá, pessoal da EGW! Eu estava lendo umas edições antigas da revista e em uma delas li uma matéria sobre RPGs para PS1 e achei isso muito interessante. Queria saber se vocês já fizeram outras matérias do tipo, com easter eggs ou curiosidades, por exemplo. Outra coisa: na EGW 174 vocês deram uma nota baixa para *Mighty Nº9* e eu tive que concordar com a análise de vocês. Acho que o Keiji Inafune fez o jogo de qualquer jeito para sair assim, eu estava esperando mais desse título. E já que puxei assunto de nota de jogo, eu acho que algumas produtoras estão perdendo a qualidade que tinham antigamente. Um bom exemplo disso é *Assassin's Creed*: é uma ótima série, mas parece que os títulos atuais não estão sendo tão bons quanto os antigos. Será que isso é "relaxo" ou falta de vontade de fazer um produto bem feito? Bom, fico por aqui parabenizando vocês pelo ótimo trabalho.

Leandro Bordin (via site)

De fato, Leandro, sempre temos matérias com curiosidades sobre a produção dos games, incluindo easter eggs. A dos RPGs para PS1 da EGW 153 foi realmente bem legal, mas você deveria conferir também a matéria dos 20 easter eggs de arrepiar que publicamos na EGW 173 (se não encontrar mais a revista em sua cidade, visite nossa loja online Popster em [www.popster.com.br](http://www.popster.com.br)). Sobre a série *Assassin's Creed*, eu particularmente discordo das críticas, pois gostei demais de *Assassin's Creed IV: Black Flag* e de *Assassin's Creed Unity*, que tinham lá seus problemas, é verdade, mas terminei ambos me divertindo demais com o enredo e o gameplay. Ai é mais questão de gosto mesmo, né? [FSF]

## CAPA DA EGW 176

Com tantas imagens belíssimas dos trailers e das artworks de *Battlefield 1*, vocês colocaram na capa justo um soldado numa roupa tipo spec-ops segurando uma faca? Ficou parecendo uma chamada para algum *Rainbow Six* ou mesmo um *Counter-Strike*. Sou leitor da EGW desde a EGM (quando

tinha as tirinhas do Cacto e o Sapó!), sempre achei o conteúdo nota 10, mas não curti muito essa capa do *Battlefield 1*, não.

Marcos Antunes (via site)

Pô, Marcos, pra ser absolutamente sincero, a gente não tinha feito nenhuma associação com *Rainbow Six* e nem com *Counter-Strike*... até a chegada de sua mensagem! É que achamos a artwork tão bonita que todo o resto pareceu não ser tão importante. Ainda, assim, obrigado por sua crítica construtiva, parceiro! [FSF]

## AH, AQUELE SENADOR...

Lembram do "glorioso" senador Valdir Raupp? Aquele que queria proibir no Brasil os games que ELE julgasse ofensivos, violentos etc.? Pois é, eis que acabo de me deparar com a notícia que ele teve seus bens sequestrados pela Justiça e ainda é acusado de ter praticado os crimes de corrupção passiva e lavagem de dinheiro envolvendo a Petrobras. Como podemos ver, a preocupação do distinto político com a ética e com o bem-estar dos brasileiros não era assim tão grande, não é mesmo? Esta mensagem é só para exemplificar que tipo de pessoa se acha no direito de determinar que tipo de jogo eu devo ter no meu console.

Edgard Cortes Gama Junior (via e-mail)

Pois é, Edgard, o tal de Raupp que se achava o paladino da moralidade agora se encontra diante de acusações tão graves. Era esse cara que queria determinar o que era "moralmente aceitável" eu jogar no meu console? Era esse cara que queria censurar o que não considerasse "moralmente aceitável"? Ah, a "moral"... [FSF]

## O VISUAL DA EGW

Comprei a EGW 176 e quero aqui dar a minha impressão: a revista vem com matérias muito boas sobre vários jogos, com bons textos e muitas informações. Mas tem algo que tá me incomodando já há algum tempo: o visual! Parece que estou lendo a mesma revista todos os meses. O visual pragmático corta todo aquele clima que a gente vê na capa quando chega na banca para comprar. Título do jogo, manchete, fundo branco, texto em preto... Tá faltando logotipos dos jogos, uma peculiaridade maior de cada jogo em cada matéria, tá faltando seções que precedam as matérias principais. Mas, repito: o conteúdo está ótimo. O que peca é o visual.

Luiz Fernando Cordeiro (São Carlos/SP)

Valeu pelas críticas construtivas, Luizão, pode ter certeza que vamos levar todas elas em conta em nossas reuniões editoriais da redação! [FSF]

## TAMBOR

Diretor Geral  
André Martins

Diretor Editorial  
André Forastieri

Editor-Chefe/Arte  
Fernando Souza Filho  
[redacao@egw.com.br](mailto:redacao@egw.com.br)

Apoio de Arte  
Daniela Ianni

Colaboradores  
Demétrio Valente, Felipe 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](mailto: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](mailto:contato@tambordigital.com.br)

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



Direção geral  
Joaquim Carqueijó

Gerência de canais  
Marco Marcondes

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

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

Mídias digitais  
Clausilene Lima

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

Edições Anteriores  
[www.caseeditorial.com.br](http://www.caseeditorial.com.br)

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

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



**FAMÍLIA. TRAIÇÃO. VINGANÇA.**



**GARANTA JÁ O SEU**

GARANTA O SEU NAS LOJAS SARAIVA DE TODO O BRASIL OU ACESSE [SARAIVA.COM.BR/GAMES](http://SARAIVA.COM.BR/GAMES)



sarivaonline



@saraiva



@saraivaonline



**Saraiva**

© 2002-2016 Take-Two Interactive Software, Inc. e suas subsidiárias. Desenvolvido por Hangar 13. Mafia, Mafia III, 2K, Hangar 13, Take-Two Interactive Software e os respectivos logotipos são marcas comerciais e/ou marcas registradas da Take-Two Interactive Software, Inc. O logotipo da família "PS" é uma marca registrada e "PS4" é uma marca comercial da Sony Interactive Entertainment Inc. Todas as demais marcas são de propriedade de seus respectivos donos. Todos os direitos reservados. Este produto está disponível para venda no site [saraiva.com.br](http://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.

RESIDENT EVIL  
20  
20th ANNIVERSARY

A MAIOR **SAGA DE HORROR** DE TODOS OS TEMPOS,  
AGORA NA **NOVA GERAÇÃO**. COMPRE JÁ O SEU!



RESIDENT EVIL.



RESIDENT EVIL



RESIDENT EVIL



[f](#) /WBGamesBR [t](#) @WBGamesBR [f](#) /CapcomUnityBR [t](#) @CapcomUnityBR

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

**CAPCOM**