



FINAL FANTASY XV

A LONGA ESPERA VALEU A PENA:
ESTE É O MELHOR PRESENTE
PARA OS VELHOS FÁS DA SÉRIE
(E O MENOS COMPLICADO PRA
QUEM JOGA PELA PRIMEIRA VEZ)

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



MISTÉRIO E PORRADA PRA TODO
LADO NO JAPÃO DOS ANOS 1980



GAME PRA OUVIR BEM ALTO:
LEMMY NÃO MORREU, NÃO!

CALL OF DUTY INFINITE WARFARE

HISTÓRIA? ENREDO? PRA QUÊ?
VAMOS PARAR COM O MIMIMI!
A SÉRIE FOCA AGORA APENAS
NOS COMBATES, QUE FORAM
PARAR NO ESPAÇO SIDERAL!

BATTLEFIELD 1 DISHONORED 2 WATCH DOGS 2 MAFIA III
TITANFALL 2 DRAGONBALL XENOVERSE 2 ARAGAMI
JUST DANCE 2017 KILLING FLOOR 2 FARMING SIMULATOR
MOTHER RUSSIA BLEEDS SHIN MEGAMI TENSEI IV

EDICASE **tambor** Nº 178 • R\$ 14,90
ISSN 2175-2265

00178

9 772175 226004



O QUE VOCÊ ESTÁ ESPERANDO PARA ENTRAR NESSA BATALHA?



Batalhas multiplayer épicas com até 64 jogadores

Monte esquadrões com amigos e trave as batalhas multiplayer mais insanas na história dos FPS com até 64 jogadores. Lute em uma infantaria, lidere ataques a cavalo ou assumo o controle de veículos incríveis em terra, mar e ar; de tanques e biplanos aos gigantes Colossos.



Presencie a guerra total

Faça parte das maiores batalhas que o ser humano já conheceu. Dos Alpes fortemente protegidos aos desertos escaldantes das Arábias, a guerra se alastra numa escala épica em terra, mar e ar, e você vai presenciar o nascimento da guerra moderna.



Ultrapasse os limites da linha de frente no modo Operations

Participe de uma série de batalhas multiplayer interconectadas e distribuídas em diversos mapas no novo modo Operations. Os agressores devem ultrapassar as linhas de defesa e levar o conflito ao mapa seguinte.



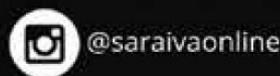
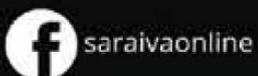
Colossos gigantescos

Pilote alguns dos maiores veículos da história de Battlefield. Produza uma chuva de balas a bordo de uma Aeronave Colossal, atravesse o mundo com um Trem Blindado ou bombardeie a terra a partir do mar num Encouraçado.



moma

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



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

EDITORIAL

Enquanto Roberto Carlos era desconhecido para seu especial de fim de ano, *Call of Duty* chegava com mais uma edição que também sai anualmente na mesma época.

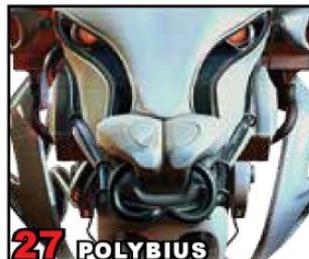
Desta feita, temos *Infinite Warfare* levando o mundo da guerra da Terra para o espaço sideral. Sim, o jogo tem muitas novidades, mas ainda está um pouco preso às velhas fórmulas que fazem tanto sucesso com seus fãs. Nesta edição, fizemos um especial sobre o game depois de duas semanas inteiras jogando para passar todos os detalhes para você. E descobrimos cada coisa...

Para o pessoal do rock'n'roll, vale conferir *Motörhead Through the Ages*, uma bela homenagem à banda de Lemmy Kilmister, um monstro sagrado do rock que se foi no finalzinho de 2015.

E temos alguns especiais interessantes nesta edição. Primeiro é relembando o passado pra comemorar os 15 anos de Xbox: contamos todos os detalhes curiosos sobre o início do console. Depois pulamos para o futuro para analisar o que esperar do Nintendo Switch, o híbrido de console com mobile da Big N. No meio do caminho, flertamos com o humor em um especial com ferramentas para matar zumbis em caso de um ataque real. Ou você não sabia que pode acontecer sim?

A edição ferve também na seção de reviews deste mês, pois analisamos um a um dos grandes lançamentos do fim de 2016, como *Battlefield 1*, *Dishonored 2*, *Final Fantasy XV*, *Watch Dogs 2*, *Mafia III*, *Titafall 2*, *Dragonball Xenoverse 2*, *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*, *Just Dance 2017*... Uau, é muito gigante reunido numa edição só, né não?

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



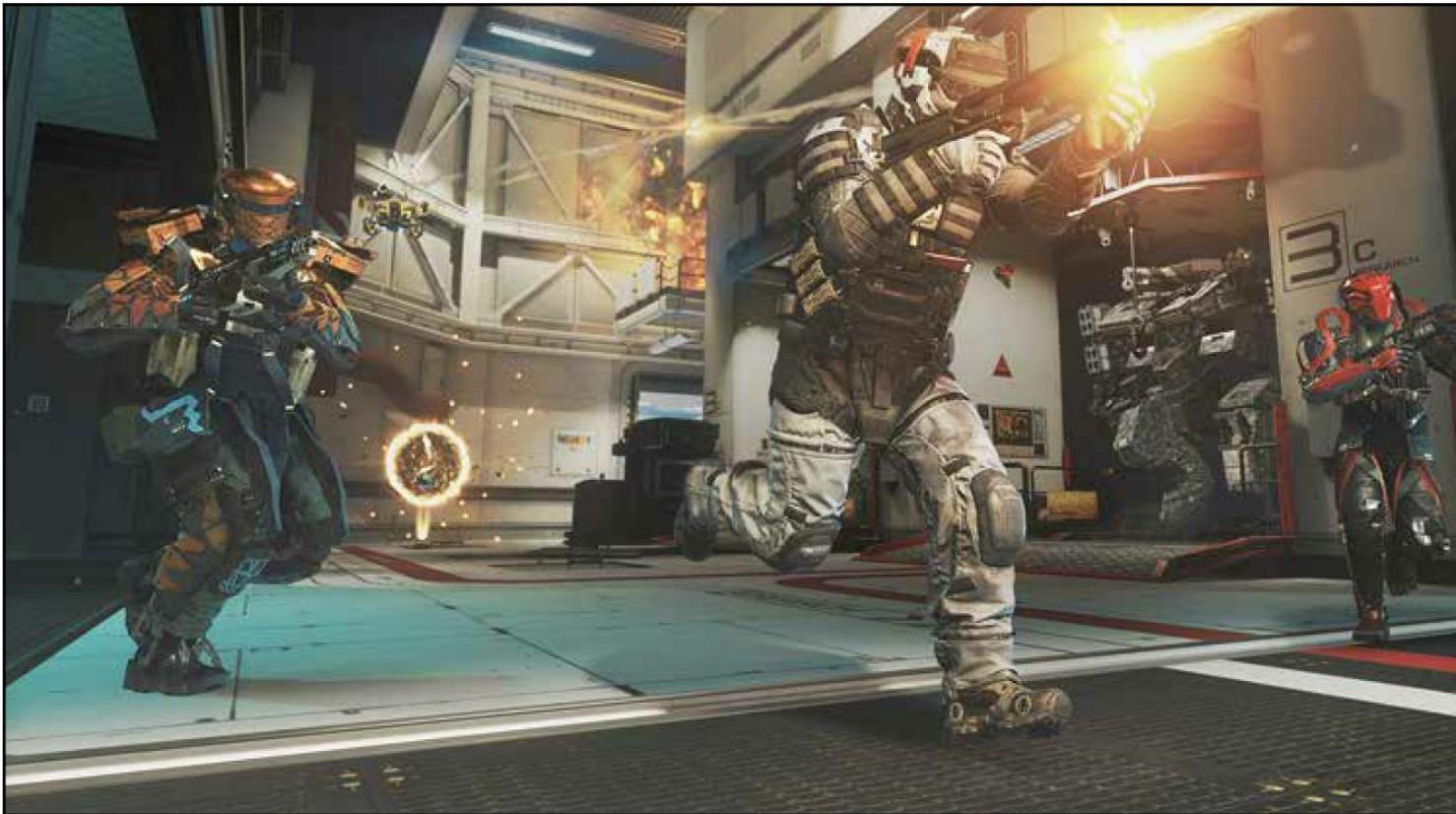


CALL OF DUTY

INFINITE WARFARE

É hora de lutar no espaço! O novo jogo da série *Call of Duty* chega com a proposta de levar novidades ao jogador, mas ainda se mantém demasiadamente preso à fórmula criada para a franquia. Confira neste especial tudo o que você queria (e até o que não queria!) saber sobre o novo game: nós passamos duas semanas inteiras jogando para fazer essa análise absurdamente detalhada para você.

▶ *Rafael Barbosa*



Embara olhe para o espaço, o novo capítulo da série *Call of Duty* continua com os pés presos ao chão. *Infinite Warfare* tem um desejo palpável de oferecer algo novo, mas também parece ter receio de entregar tantas novidades ao jogador, preferindo continuar em um terreno seguro e seguir com a fórmula que acompanha a franquia desde *Modern Warfare*. Mas essa insegurança é justamente o “calcanhar de Aquiles” do título, pois assim como um bebê que está aprendendo a andar, ele segue com passos vacilantes e incertos em direção a novas mecânicas e experiências, o que diminui muito o brilho e o potencial que elas poderiam ter.

O game leva a franquia literalmente às estrelas, retratando um futuro onde os recursos da Terra já se esgotaram, o que obrigou a humanidade a buscar matérias primas através do espaço, reivindicando planetas e asteroides para a construção de colônias e bases de mineração.

GUERRA PELO ESPAÇO

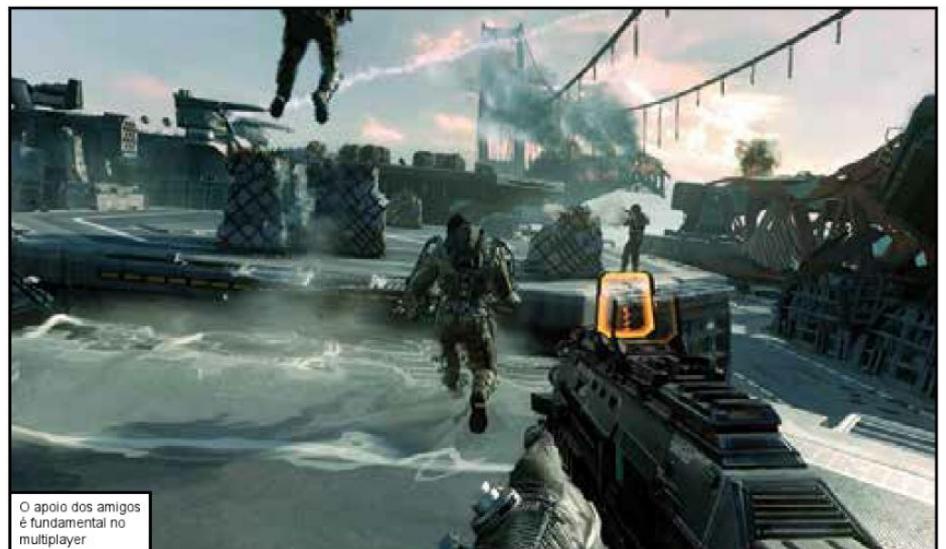
A iniciativa dá resultado, mas com o tempo também deteriora a relação da Terra com as comunidades criadas no Sistema Solar, dando origem a facções dissidentes como a Settlement Defense Front (SDF), que se sentem “atraídas” pelo valor desses pontos de mineração. As nações do nosso planeta, representadas pela United Nations Space Alliance (UNSA), criam a So-

lar Associated Treaty Organization (SATO), organização militar formada para garantir os interesses da Terra, porém essa situação delicada se transforma em uma guerra quanto a SDF envia um ataque avassalador contra a Terra.

É nesse momento que assumimos o papel do Comandante Nick Reyes, membro das forças especiais pertencentes à SATO, que está em um evento comemorativo em Genebra quando a capital é atacada por forças da SDF, comandadas por Jon Snow, de *Game of Thrones*. Na verdade, no jogo ele se chama Almirante Salen Kotch, mas como é interpretado pelo mesmo ator,

fica mais divertido imaginar que ele é o personagem da série da HBO. De qualquer maneira, o ousado ataque deixa as forças do nosso querido planeta azul em frangalhos, obrigando Reyes e sua equipe a lutarem em uma guerra que pode decidir o futuro do nosso mundo.

Vou parar aqui para oferecer um pedido de desculpas, pois talvez eu esteja tornando a história do game mais interessante do que ela realmente é. Na verdade, o roteiro de *Infinite Warfare* é um dos piores já escritos para a franquia *Call of Duty*, sendo mais raso do que o pires de uma boneca Barbie.





Imagine a preparação para as batalhas...
Passa por aqui!

Não existe nenhum aspecto da narrativa deste game que seja aprofundado ou explorado e, ao terminar sua campanha, sentimos que sabemos tanto quanto sabíamos no início. A Infinity Ward parece querer que nos importemos com um mundo que nem mesmo conhecemos e não se preocupa em estabelecer motivações pra guerra que está acontecendo, investindo um plot simplório no qual existem apenas dois lados: os caras legais (você e sua patota) e os caras maus (a SDF).

Pelo menos conseguimos desenvolver um certo apego aos personagens e não neces-

sariamente porque eles tenham alguma profundidade, mas pela forma como eles tratam uns aos outros, através de piadinhas e comentários, o que demonstra que existe um sentimento de camaradagem entre estes soldados, que se veem como irmãos.

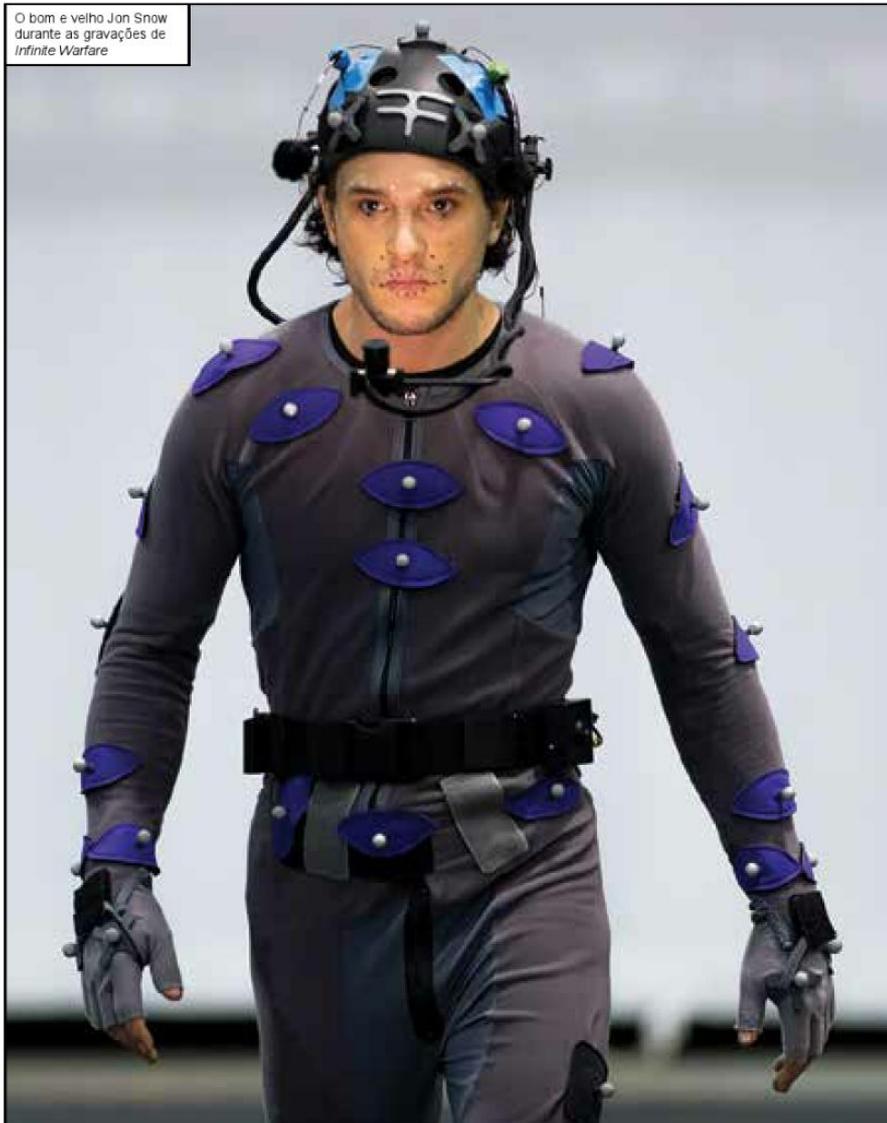
Infelizmente, não podemos dizer o mesmo sobre o “vilão” do game – e digo isso usando aspas porque chamar o Almirante Salen Kotch de “antagonista” é um grande exagero. Kit Harington (nosso querido Jon Snow) está péssimo no papel, mas seria uma grande injustiça dizer que a culpa é do ator quando



Os embates no espaço ganham outra dimensão em Infinite Warfare



O bom e velho Jon Snow durante as gravações de *Infinite Warfare*



nem Marlon Brando conseguiria criar um bom personagem com esse roteiro. Na verdade, o personagem quase não aparece no game, sendo praticamente uma figura alegórica que surge de vez em quando para falar algumas frases aleatórias que enfatizem o quanto ele e suas tropas são maus e fanáticos. O jogo deve ter sido desenvolvido durante as gravações de alguma

temporada de *Game of Thrones*, pois não consigo pensar em outro motivo para Kit Harington aparecer tão pouco no game.

AGORA, AS COISA BOAS!

Agora vamos falar do que é bom no jogo. O péssimo roteiro é compensado com uma campanha muito divertida, que tenta investir em novidades na sua estrutura,



UI de escolha de armas do jogo



apesar de se manter preso àquela velha fórmula que conhecemos tão bem na série *Call of Duty*.

O game deixa sua estrutura linear de lado para investir em um sistema mais aberto. Nick Reyes é o comandante da Retribution, uma nave que funciona como uma base onde podemos acompanhar as repercussões de nossas missões através de noticiários, acessar arquivos diversos, interagir com nossos companheiros de frota e principalmente escolher em que missões queremos ir. Uma adição bem-vinda à estrutura restrita a qual estávamos acostumados na franquia.

As missões principais dão prosseguimento à história e seguem aquela típica estrutura que já conhecemos. Os estágios são intensos e cada missão sempre tem um grande senso de urgência, onde a todo o momento tem alguém falando conosco e diversas coisas estão acontecendo ao mesmo tempo. Sempre fico surpreso sobre como esta série consegue transformar uma trajetória linear, onde devemos simplesmente ir do ponto A ao ponto B, em uma jornada épica onde você nunca sabe realmente o que esperar. Em um momento você pode estar trocando tiros e no outro um destroyer cair do céu até o mar, criando uma onda que jogar um iate na sua direção.

O game segue uma estrutura alucinante, onde a ação nunca para. Se agora estamos lutando em terra, mais a frente subiremos em nosso caça para ir ao espaço e dar início a uma grande batalha espacial, para então entrarmos na Retribution e escolhermos nossa próxima missão, apanharmos nosso equipamento, voltarmos para nave e partirmos para nosso próximo objetivo em



OS ZUMBIS DA TERRA E OS ZUMBIS NO ESPAÇO

O modo de zumbis tornou-se um bônus clássico da série *Call of Duty* e não poderia ser diferente em *Infinite Warfare*. Zombies de Space Land segue o estilo parecido com *Left 4 Dead*, onde quatro jogadores devem sobreviverem a uma invasão zumbi em um parque temático ao estilo dos anos 1980.

O conceito é simples, mas divertido. Temos que sobreviver a ondas de inimigos cada vez mais numerosas e poderosas enquanto avançamos e exploramos novas áreas do parque.

O sistema segue um estilo arcade, no qual ganhamos níveis e principalmente créditos conforme abatemos os inimigos, que podem ser gastos em armas mais poderosas, cartas especiais que nos dão vantagens ou para abrir novas setores do parque. O jogo também investe em elemento de exploração já que simplesmente sair atirando por aí não vai fazer com que você termine bem este modo.

O sistema funciona e a ação é constante o que, aliado ao estilo bonachão do jogo, faz com que a experiência se torne muito divertida. A brincadeira é tão sem noção que, ao morrermos, vamos parar em outro setor do parque onde temos que participar de pequenos minigames clássicos de circos itinerantes, até conseguirmos pontos o suficiente para voltarmos para a ação.

Agora eu te pergunto: que outros jogos deixam você enfrentar zumbis, jogar fliperamas e ainda conhecer David Hasselhoff? Ainda tem dúvidas de que este modo é diversão garantida?



algum inóspito ponto do sistema solar.

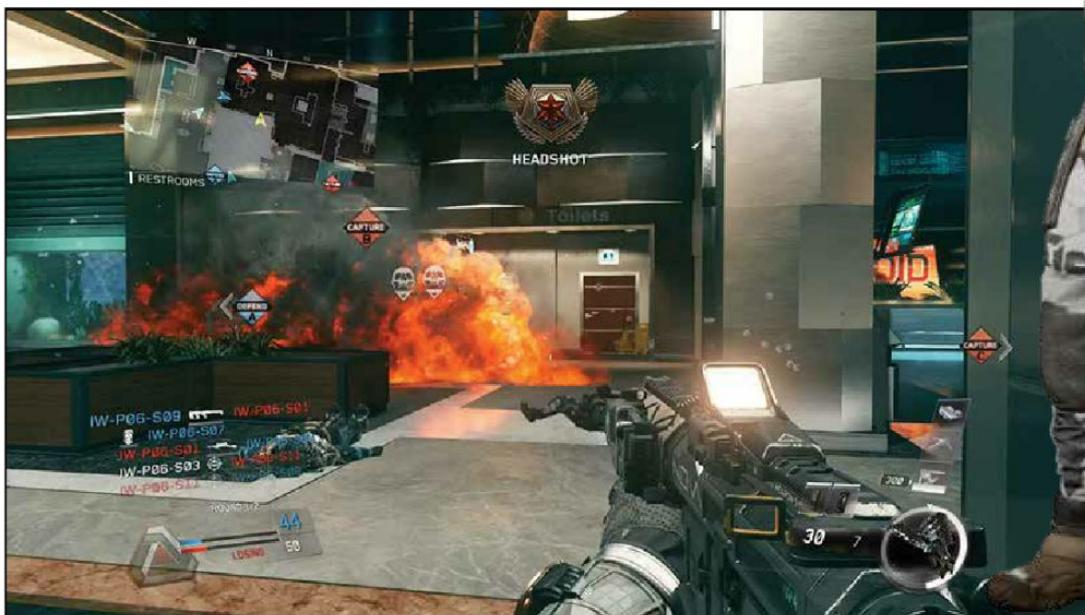
A cada momento somos inseridos em um ambiente diferente e algumas das áreas do game são de cair o queixo, colocando você em um planeta totalmente coberto de gelo ou deixando você frente a frente a frotas inimigas, em uma batalha espacial tão próximo a atmosfera de um planeta que parece que você pode tocá-lo. Não quero dizer com isso que o game seja um primor visual, mas o seu design artístico consegue criar uma ambientação surpreendente bonita e bem composta.

PULOS DUPLOS E DASHES

No meio de todos estes planetas inóspitos, tiroteios e explosões, você e seu batalhão lutam pela vida, avançando contra os inimigos pouco a pouco, pois os combates

são construídos para terem uma progressão lenta, na qual a intenção é sempre procurar um abrigo e revidar o fogo inimigo, apesar de essa estrutura não combinar em nada com os pulos duplos e dash dos personagens.

Apostando em um arsenal que mistura as armas que conhecemos com protótipos futuristas, temos à disposição alguns "brinquedinhos" interessantes, como uma



PREDATOR



Se tem Intel, tem muito mais performance.

O ACER FEITO PRA QUEM JOGA.

O CHORO DOS NOOBS EM QUATRO
ALTO-FALANTES E DOIS SUBWOOFERS.

PROCESSADOR
6ª GERAÇÃO
INTEL® CORE™ I7

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

MEMÓRIA
16 GB DDR4
2133 MHZ



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

acer



NA NOSSA LÍNGUA

A dublagem brasileira em jogos tem ganhado espaço no mercado de games e, embora ainda encontremos alguns trabalhos com resultados muito duvidosos, tem crescido cada vez mais a quantidade de títulos que contam com uma localização tão competente quanto o idioma original.

Call of Duty tem seguido um padrão de qualidade muito satisfatório e o trabalho aplicado ao novo título da Infinity War não é exceção. As traduções são competentes e na maioria das vezes as vozes coincidem com a aparência dos personagens, cujas falas trazem uma dicção que se encaixa dentro do contexto das cenas, o que sempre foi um dos principais problemas enfrentados pelos dubladores que muitas vezes são obrigados a lerem seus roteiros sem saber o que está acontecendo no jogo. Quem não se lembra daquelas falas pavorosamente calmas ditas em momentos de tensão ou vice-versa, que costumamos ver em jogos dublados?

Mas, apesar da qualidade da localização, infelizmente falta dar ao jogador a opção de personalizar os idiomas do seu jogo, já que tudo que podemos fazer é alterar a linguagem do título, ou seja, jogá-lo totalmente em português ou em inglês. Jogar o game em inglês, mas com a legenda em português não é uma opção, o que infelizmente tem se tornado uma atitude que tem sido tomada em diversos jogos.

metralhadora que pode ser desmembrada em duas pistolas ou hacks que nos permitem assumir o controle dos robôs inimigos.

Sempre estamos curiosos para experimentar novas armas, mas não é só de tiros que se faz uma guerra e o título também utiliza muito bem os seus aliados, que estão sempre se posicionando e ajudando você a lidar com a situação.

É claro que tudo faz parte do roteiro, mas não deixa de ser gratificante quando vemos nosso pelotão reprimindo as forças inimigas, forçando-as a recuarem até serem derrotadas.

Call of Duty sempre foi mestre em fazer com que você sinta aquela sensação de alcançar uma “vitória a duras penas” e isto continua sendo bem empregado aqui.

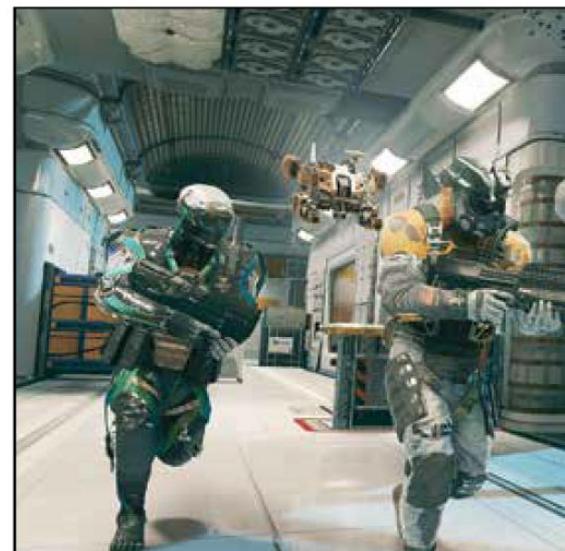
Além das missões principais, temos os objetivos secundários, que são divididos

entre operações de assalto e os estágios onde controlamos nossos caças espaciais. Esses estágios basicamente pegam elementos das missões principais e criam fases dedicadas exclusivamente a eles, dando uma pausa àquele clima frenético dos objetivos da campanha.

É nesses momentos que o título realmente tenta experimentar novas fórmulas e mecânicas, embora não há como deixar de notar que elas tinham potencial para oferecer uma experiência muito mais significativa ao jogador.

STEALTH ATÉ NO ESPAÇO

Os estágios de assalto, por exemplo, são interessantes pois envolvem objetivos que podem ser cumpridos furtivamente, além de apresentarem combates pelo espaço, o que deveria trazer uma grande varie-



dade de novos desafios e dificuldades ao jogador pois, embora nunca tenha ido ao espaço, imagino que lutar em terra seja muito diferente do que trocar tiros em gravidade zero.

Infelizmente, o sistema de furtividade é simplório e pouco intuitivo, o que sempre nos deixa na dúvida sobre o quanto estamos realmente livres dos olhos inimigos. Já os embates em gravidade zero trazem pouquíssimas diferenças do combate em terra, pois embora tenhamos um arpão para alcançar lugares distantes e alguns detalhes diferentes nos comandos, tudo ainda consiste em ir sempre em frente, atirar nos inimigos e procurar um abrigo



quando sua energia está baixa. Embora seja divertido enfrentar os inimigos no jogo, é decepcionante ver o potencial desperdiçado nestes momentos, que nos força a fazer no espaço exatamente as mesmas coisas que fazíamos em terra, apesar de todas variáveis e óbvias diferenças entre o espaço e a Terra.

As missões em nossas naves se saem um pouco melhor e são a principal novidade do game, onde somos inseridos em grandes ambientes para enfrentarmos frotas inimigas utilizando apenas nosso caça espacial o que resulta em um combate divertido, pois necessitamos de uma estratégia diferente para combater cada inimigo.



O MESMO UNIVERSO

A série *Call of Duty* tem diversos jogos, porém poucos tiveram ligações uns com os outros. Com exceção das "subséries" *Modern Warfare* e *Black Ops*, os títulos da franquia sempre se passavam em universos distintos e não realizados com outras aventuras. Pelo menos até agora.

Infinite Warfare é ambientada em um futuro distante aos eventos narrados em *Modern Warfare*. Essa teoria surgiu após a divulgação de um material promocional do game, em que são apresentados detalhes sobre a Retribution, a nave comandada pelo Capitão Nick Reyes, o protagonista do game. Segundo o pôster, o cruzador é descrito como um navio de classe SWC-141.

É nesse ponto que as coisas ficam interessantes, pois embora as siglas SWC signifiquem apenas Space Warship Carrier, a numeração não foi escolhida por acaso, remetendo a Task Force 141: o grupo de operações ante terrorismo que aparece na série *Modern Warfare* e cujos membros são ninguém menos que o Capitão John Price e John "Soap" MacTavish, os protagonistas da série.

De acordo com o pôster, a Federação Russa sugeriu que os navios da Classe do Retribution fossem nomeados como 141 como forma de homenagear a equipe do capitão Price, após a heróica ação do time ao resgatar o presidente russo Boris Vorshevsky, durante os eventos de *Modern Warfare 3*. A Activision e a Infinity Ward nunca confirmaram oficialmente a informação, mas isso nos faz pensar se outros jogos da série não estão relacionados.

Os caças menores são mais ágeis e precisam ser perseguidos, em um sistema onde com apenas um apertar de botão a nave passa a seguir o inimigo em um modo "semiautomático", no qual somente temos que nos preocupar em mirar no adversário e vencer suas manobras evasivas, enquanto o game se encarrega de persegui-lo pelo espaço. Já as naves maiores têm artilharia mais pesada e necessitam de batalhas mais demoradas para que possamos minar suas forças de ataque ou mirar em seu ponto vulnerável para terminar o serviço em menor tempo.

UM INIMIGO DIFERENTE

Cada inimigo tem uma abordagem diferente, mas todos estão combatendo ao mesmo tempo e forçar-se demais em um

adversário nos torna vulneráveis, o que pode deixar a batalha tensa em alguns momentos específicos.

O desafio é recompensador, mas meu problema com esse modo está nos seus controles, que são idênticos aos do nosso personagem, o que torna a experiência menos impactante do que deveria ser.

Ao investir em um modo mais arcade e emular basicamente as mesmas ações que temos quando nosso personagem está com uma arma em punho, nunca sentimos que estamos realmente controlando uma nave, pois faltam as nuances e os detalhes que esperamos em um bom combate aéreo, como uma movimentação mais restrita e pesada, além das ações específicas, como manobras evasivas. Apesar de divertida, por ser a principal adição no game, faltou



"Histórias de guerra são atemporais. Para nós, esta é uma história clássica sobre guerra, mas trazida para uma nova roupagem"

Taylor Kurosaki



A MORAL DA GUERRA

A franquia *Call of Duty* sempre foi um game que exalta a coragem dos combatentes e o preço que eles pagam por servirem o seu país. Segundo o diretor de narrativa do game, Taylor Kurosaki, existe um grande motivo para a série manter esse assunto em pauta e *Infinite Warfare* não é exceção.

"Histórias de guerra são atemporais. São contos sobre pessoas submetidas a uma enorme pressão e sobre como elas lidam com estas situações extremas. Somos fãs da série desde o seu primeiro game, então para nós esta é uma história clássica sobre guerra, mas trazida para uma nova roupagem", comentou ele em entrevista ao Game Reactor.

A franquia sempre foi um jogo sobre os resultados da guerra e não sobre os motivos que levam a ela, mas existe um ponto na narrativa do game que o diferencia dos outros jogos: a forma como ele trata a morte durante um combate. Se nos outros games a perda de um companheiro de batalha era

utilizada como um elemento dramático, aqui ela também é tratada como um dos temas principais da narrativa, que busca discutir sobre as baixas existentes em um conflito e o peso da liderança que recai sobre os ombros de um comandante, que muitas vezes é "obrigado" a enviar seus homens para a morte.

A discussão é superficial, assim como a própria narrativa do game, mas não deixa de ser interessante, para não dizer um pouco preocupante, a forma como o título aborda este tema de forma pragmática, como se as mortes fossem um "mal necessário para um bem maior". Se Reyes começa sua jornada sobre a perspectiva de que "um comandante deve proteger seus soldados", ao final da aventura a perspectiva do capitão parece mudar e muito disso se deve a forma como seus comandados encaram a questão.

Elementos que, de certa forma, tornam *Infinite Warfare* no título cujo argumento parece ter saído da mente de um general do exército.



tonar a experiência de controlar um jato espacial em algo tão único quanto ela deveria ser.

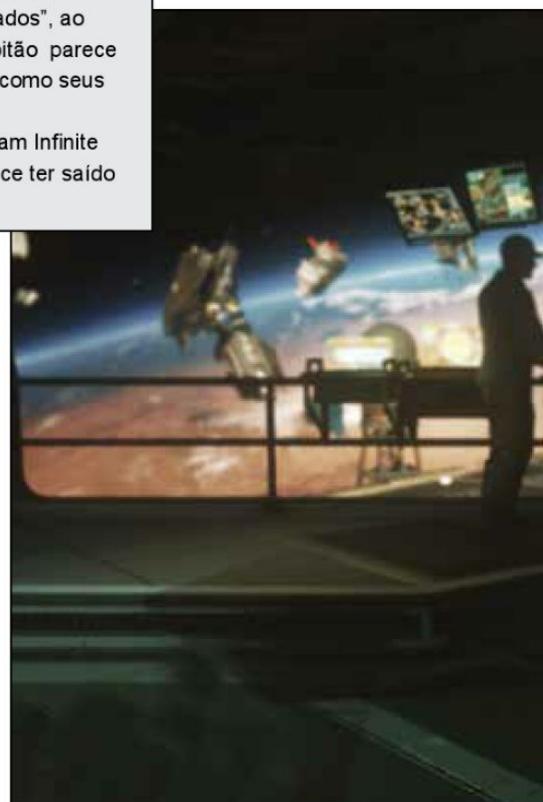
Curiosamente, o multiplayer de *Infinite Warfare* é o ponto mais fraco do game, o que é realmente triste já que muitos fãs da série esperam pelo título unicamente para se entregarem a combates em rede com os amigos. Se o jogo tenta trazer algo novo em sua campanha, o mesmo não acontece com seu modo online, que se prende demais à fórmula estabelecida anteriormente, baseando sua jogabilidade principalmente no que foi feito em *Black Ops 3*.

Antes de nos aprofundarmos nessa troca tiros online, vamos esclarecer um assunto: não é de hoje que consideramos o modo multiplayer de *Call of Duty* antiquado.

Sempre senti que a franquia se acomodou após *Modern Warfare*, estabelecendo as bases que hoje são utilizados para partidas online, mas também deixando que outras franquias inserissem estes elementos em seus próprios jogos e os evoluíssem, criando experiências mais ricas e interessantes.

O MULTIPLAYER É LEGAL

Não quero dizer com isso que acho que o multiplayer de *Infinite Warfare* seja ruim, pois na verdade gosto de muitos dos aspectos do jogo quando entro no seu modo online, principalmente no que se refere ao dinamismo das partidas. Estamos sempre buscando o próximo oponente e, caso sejamos derrotados, voltamos imediatamente ao campo de batalha.





O game também oferece um senso de progressão muito bem definido, que parece funcionar independentemente da sua performance no game. Não sou um jogador muito habilidoso, confesso, mas apesar disso sempre sentia que estava avançando e ganhando níveis e itens que me permitiam acessar novas armas e equipamentos para personalizar ainda mais o meu personagem.

Temos “classes” de combatentes que trazem algumas características diferentes e um sistema de pontos que nos permite equiparmos nosso soldado de forma específica para o nosso modo de jogar, o que traz um sentimento de estratégia interessante aos embates.

O problema é que, apesar desses elementos funcionarem, a estrutura do multiplayer parece antiga e sem graça, a começar pelos cenários esteticamente estéreis, pequenos, com design preguiçoso, que não dão oportunidade para que exploremos de forma satisfatória a mobilidade dos personagens.

Temos um lugar para andarmos pelas paredes aqui, um terreno mais elevado para usarmos o pulo duplo ali e não vi muitas vantagens em usar o dash dos personagens. Basicamente, a



O QUE QUEREMOS NO FUTURO

Depois de desbravarmos todos os detalhes do novo trabalho da Infinity Ward, chegou o momento de avaliarmos o que gostaríamos que experimentar no próximo *Call of Duty*.

UM VILÃO DE RESPEITO *Infinite Warfare* trouxe uma história cheia de problemas e um dos seus principais pontos negativos é a ausência de um antagonista à altura dos elementos épicos que estamos acostumados na série. Já se passou muito tempo desde que conhecemos Raul Menendez e chegou a hora de sermos apresentados a outro vilão de respeito que realmente nos faça querer ir à batalha.

DEIXE-ME DIRIGIR! *Call of Duty* é uma série que sempre brincou com diversos veículos, fazendo-nos pilotar desde carros até grandes caças. O novo game acertou em cheio em nos deixar brincar com naves espaciais, mas porque não levar essa ideia adiante e nos deixar pilotar também outros veículos ao longo da campanha, só para apimentar um pouco as coisas e trazer aquela variedade ao gameplay?

TIRE AS AMARRAS *Advanced Warfare* trouxe as uma mobilidade inédita à franquia, mas infelizmente os pulos duplos e o dash dos personagens se tornaram menos interessantes nesse novo game. Chegou a hora de trazer estes elementos de volta. Deixem-nos andar pelas paredes e sair pulando por aí, para que as fases se transformem em um grande parque de diversões cheios de possibilidades!



Raul Menendez

EU QUERO ESCOLHER *Black Ops 2* deu ao jogador um pequeno gosto de como suas ações podem mudar determinados aspectos da sua jornada. É o momento da franquia levar essa ideia adiante, apresentando opções variadas de ação e talvez até mesmo alguns finais diferentes, para que possamos sentir vontade de jogar novamente a sua campanha.

CAMPANHA PRO MULTIPLAYER Jogar o modo online em *Call of Duty* tem se tornado repetitivo. E se em vez de apenas andar pelos estágios e atirar, tivéssemos a possibilidade de comandar equipamentos, pilotar veículos e navegar em mapas tão longos e interessantes quanto os que encontramos na campanha do game? Vai me dizer que isso não parece divertido?

melhor opção era sair correndo em busca do próximo inimigo.

Entendo que a estrutura restrita dos cenários funcionava muito bem no passado, mas hoje ela traz mais problemas do que soluções, pois inibe a utilização de determinadas armas, como os rifles de precisão, que se tornam inúteis nesses ambientes fechados e cheios de curvas, além de restringirem a própria estratégia das equipes.

Os estágios minúsculos deixam os embates a apenas uma curva de distância, o

que geralmente não oferece tempo hábil para que a equipe se organize e monte uma estratégia de combate mais complexa do que “um grupo vai pela esquerda e o outro vai pela direita”. No final, é mais fácil você sair correndo pelos cenários até matar ou ser morto e é justamente aí que está o grande problema com esse multiplayer: eu sinto que sempre estou fazendo as mesmas coisas e do mesmo modo.

Apesar dos ótimos elementos de personalização, da progressão verdadeiramente recompensadora e dos modos de jogo

variados e divertidos, quando tudo o que você pode fazer é correr até achar alguém em quem atirar, não demora muito para a experiência se tornar enfadonha. É evidente que derrotar o amiguinho é a base do multiplayer competitivo, mas é necessário inserir elementos e variáveis que tornem aquela experiência um pouco diferente a cada partida.

RESUMINDO ISSO TUDO...

Call of Duty ainda é muito relevante, sim, mas se complica quando comparado a outros títulos que oferecem tantas variações de jogabilidade além de simplesmente andar e atirar, como os veículos e os grandes mapas de *Battlefield*, ou quando o deixados frente a frente com jogos que verdadeiramente trouxeram uma experiência nova no campo do FPS, como *Titanfall* e *Overwatch*.

Infinite Warfare é um arroz com feijão: é gostoso de comer mas você dificilmente iria até um restaurante e pagaria uma boa quantia para comer só isso. *Call of Duty* precisa rever seus conceitos e adicionar novos ingredientes a sua receita caso ainda queira se manter relevante no mercado, afinal outros chefes estão abrindo seus restaurantes no mesmo bairro e o cheiro por aqueles lados está mais saboroso. 🍴



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Infinity Ward | Editora: Activision | Lançamento: Novembro/2016

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 Bridgepointe Pkwy, San Mateo, CA 94404. www.playstation.com

DA VIVA MAIS EM ESTADO PLAY

YAKUZA 0

▶ Rafael Arbulu

CUIDE BEM DESSE SEU DEDINHO AÍ...

Apesar do incômodo atraso em relação ao lançamento deste novo título da série *Yakuza* no mercado japonês, o novo game da Sega sobre a máfia nipônica enfim chega ao Ocidente trazendo muitas novidades na bagagem



Obrigado, Sega! Sério. Muito, muito obrigado mesmo. Se meu teclado fosse WhatsApp, o parágrafo seguinte seria constituído exclusivamente de emojis de coração. Tudo bem, tem um ano de atraso aí, mas finalmente a prequel da franquia de jogos de ação sobre a máfia japonesa — *Yakuza 0* — enfim chegará em águas ocidentais, com direito a opções de áudio que abracem os dois hemisférios do mundo. E ós adoramos isso.

UMA PREQUEL MATADORA

Previsto para janeiro de 2017, o jogo, uma prequel do *Yakuza* original, nos coloca mais uma vez na pele de Kazuma Kiryu — aqui, um membro júnior do tradicional crime organizado nipônico que vê tudo dar errado depois de uma simples cobrança de débito, apesar da módica quantia devida. Kazuma pressiona o devedor que, dias depois, aparece morto. Vendo a sua tímida reputação no ranking da *Yakuza* em jogo,

ele agora deve descobrir o que exatamente aconteceu, enquanto transita por um Japão ambientado na década de 1980, investigando e batendo em muita gente no caminho para chegar ao fundo desse estranho mistério.

O charme desta edição — originalmente lançada com exclusividade no Japão em 2015 — é não apenas levar a série *Yakuza* a uma espécie de recomeço, narrando uma história que antecede ao primeiro



Brigas, perseguição de carro, guetas modernas e luta de mulheres: o que mais podemos querer?





jogo, criando um pano de fundo para que seja possível capitalizar no sucesso que elevou o *Yakuza* (ou *Ryū Ga Gotoku*, para os japoneses) ao status de “cult game”. Mais além, ele introduziu a possibilidade de jogar com Goro Majima, um dos personagens mais cativantes da série.

Particularmente, eu sempre achei que a Sega estava aos poucos perdendo a mão com a franquia (eu nunca entendi bem a razão de *Yakuza of the End* existir). Os dois primeiros jogos foram escritos por Hase Seishū, famoso autor de novelas e obras literárias centradas no universo do crime organizado japonês, um dos mais populares no mercado nipônico. Do terceiro jogo em diante, ele deixou de atuar na série, o que se nota em detalhes perdidos dos enredos de cada jogo.

Yakuza 0 pode ser agora uma chance de redenção, um verdadeiro retorno literal às origens da série.

MUDANÇAS EM KAMUROCHO

Embora o tom seja o de refrescar a memória dos mais saudosistas com uma ambientação, visuais e enredo ligados ao primeiro jogo, há coisas relativamente novas, como o gerenciamento de negócios e a possibilidade de se ganhar dinheiro de forma “honesta”. Mais além, é muito interessante ver como certas coisas no distrito de Kamurocho, onde se dá o desenrolar da narrativa, acabaram ficando.

Não será incomum, a julgar pelo trailer que a Sega lançou para anunciar uma edição especial com itens específicos para o mercado norte-americano, ver como era o Japão da década de 1980: fachadas, prédios, roupas, costumes, gírias locais — tudo isso deve ser inevitavelmente incluso no pacote, previsto para lançamento no PlayStation 4.

A inclusão de Goro Majima como personagem jogável também não é nenhuma no-

vidade, mas não deixa de ser uma adição bem-vinda: depois do próprio Kazuma, ele acabou tornando-se um dos personagens mais lembrados pelos fãs devido ao seu jeito canastrão, que o torna em iguais partes engraçado e perigoso (admito que, no primeiro jogo, a luta que mais me irritava era a que tinha ele justamente como chefe).

Aliado ao fato de que ambos personagens terão três estilos diferenciados de artes marciais para serem usados em combate, isso deve oferecer uma variedade nunca antes vista de movimentos e finalizações com o Heat Mode.

O aspecto visual também deve impressionar, já que *Yakuza 0* foi o primeiro da série a ser lançado para PlayStation 4. Como muito da cultura japonesa — especialmente no que tange a histórias policiais — tem forte base no apelo aos olhos, pode-se esperar que isso também seja um deleite.

Dada a bagunça que a Sega fez com a franquia, trazendo apenas alguns poucos títulos para águas ocidentais, remasterizações que nunca chegaram por aqui e a ausência de densidade da franquia fora do setor asiático, *Yakuza 0* é uma bela surpresa, ainda que incomodamente atrasada por um longo ano.

Sinceramente, tomara que essa seja apenas a primeira de muitas incursões da série por aqui. 🍀

Plataformas: PS3, PS4 | Estúdio: Sega | Editora: Sega | Lançamento: Março/2015 (Japão), janeiro/2017 (resto do mundo)



FINAL CHAPTER PROLOGUE

› Rafael Barbosa

A COMPILAÇÃO DE KINGDOM HEARTS

Atenção: este artigo traz uma série de abreviações, saltos temporais e uma boa dose de magia Disney. Caso você fique zozzo ao tentar entender a cronologia desta franquia, um médico deverá ser consultado. Prepare-se!



Kingdom Hearts desembarca no PS4 para mostrar que a franquia ainda tem muita história para contar e também para provar que o nome de um jogo pode ser tão longo quanto um post no Twitter. Ainda não estamos falando de *Kingdom Hearts 3*, mas não se desespere, pois embora este novo lançamento não seja o tão aguardado terceiro capítulo da franquia, ele tem uma relação muito forte com o futuro jogo.

Kingdom Hearts HD 2.8 Final Chapter Prologue (sim, este é sim o título completo do jogo!) é uma coletânea que traz três conteúdos diferentes sobre a série: *Kingdom Hearts X: Back Cover*, *Kingdom Hearts: Dream Drop Distance HD* e *Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage*.

Back Cover é uma animação que dá continuidade aos acontecimentos narrados no game lançado para celulares e tablets, que se passa antes da aventura de Sora & cia. A animação será focada nos Fore-

tellers, mestres da keyblade, que juntos lutam contra o Darkness, a escuridão que toma conta do coração das pessoas e que é a grande antagonista da série. A animação é uma forma de aprofundar a mitologia da franquia, contando um pouco mais sobre a origem do seu universo.

Mas a Square Enix não pretende que você compre o jogo apenas para curtir o seu conteúdo enquanto come pipoca. Além da animação, também teremos dois jogos — *Dream Drop Distance HD* e *A Fragmentary Passage* — que funcionam como um grande prólogo para o tão aguardado terceiro capítulo da série.

“Os cenários de *Kingdom Hearts Dream Drop Distance* e *Kingdom Hearts 0.2* podem ser pensados essencialmente como o prólogo de *Kingdom Hearts 3*. A história conecta-se de *Kingdom Hearts 3D* para *Kingdom Hearts 0.2* e então para *Kingdom Hearts 3*. Na minha cabeça, *Kingdom Hearts 3* começa em *Kingdom Hearts 3D*”, afirmou Tetsuya Nomura, o diretor do



game, à revista japonesa Famitsu.

Apesar de *Dream Drop Distance* ser cronologicamente o último jogo da série e *Birth by Sleep* se passar antes da aventura de Sora, o que coloca os dois games em momentos distintos da cronologia, suas histórias trazem pontos em comum que irão levar aos acontecimentos do tão aguardado *Kingdom Hearts 3*.

Kingdom Hearts: Dream Drop Distance HD é uma versão remasterizada do game lançado para Nintendo 3DS, em 2012, e trará uma série de melhorias, além do tratamento em alta definição. O game rodará em 60 frames, algo inédito na série, terá uma galeria de troféus específica e todas as antigas funções utilizadas na tela de toque do 3DS foram adaptadas para o controle do PS4.

Os fãs dos pequenos Dream Eaters também podem ficar contentes, pois conheceremos versões inéditas destas criaturinhas que comem sonhos e pesadelos. “Ao contrário de *Kingdom Hearts 0.2*, você não controla apenas um personagem em batalha. Você precisa gerenciar os Dream Eaters que estão lutando com você, o que pode tornar os combates mais complexos. Mas acredito que esta característica é parte essencial da batalha em *Kingdom Hearts 3D* e acho que a dificuldade é parte do que torna esta experiência tão emocionante”, afirmou Nomura.

Apesar de esta remasterização ser o material mais robusto da coletânea, as coisas realmente começam a ficar interessantes



“Os cenários de *Kingdom Hearts Dream Drop Distance* e *Kingdom Hearts 0.2* podem ser pensados essencialmente como o prólogo de *Kingdom Hearts 3*”

Tetsuya Nomura

com *Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep: A Fragmentary Passage* — e olha só que beleza de nome! O jogo é uma aventura inédita da franquia e se passa após os acontecimentos narrados *Birth by Sleep*, lançado originalmente para PSP em 2010, sendo o início dos eventos que levarão a história de *Kingdom Hearts 3*.

“Ao considerar os títulos a serem incluídos no *Kingdom Hearts 2.8*, eu queria que as pessoas a jogassem uma prévia do que seria *Kingdom Hearts 3* e por isso decidi trabalhar em *Kingdom Hearts 0.2*”, defendeu Nomura.

Ou seja, o game trará muitos dos elementos que veremos no próximo capítulo desta franquia mágica. Assim como em *Kingdom Hearts 3*, o jogo foi desenvolvido com o Unreal Engine 4 o que traz algumas particularidades bem interessantes à franquia, que além de gráficos incríveis promete trazer um sistema de luz e sombra diferenciado.

O QUE FAZEMOS AQUI?

Controlamos Aqua, uma das heroínas de *Birth by Sleep*, e na versão do game que vimos até agora, ela está em uma versão do mundo da Cinderella, onde tem que acessar pequenos relógios que fazem o tempo voltar e liberar o caminho que ela precisa seguir.

O interessante é que a cada vez que fazemos isso, a heroína libera uma habilidade nova como pulos duplos e até mesmo a

possibilidade de trocar seu estilo de luta, o que nos faz pensar no tipo de implementações que teremos no futuro da série.

A Fragmentary Passage não tem o tamanho de um jogo completo, mas Tetsuya Nomura diz que o game também não será uma simples demo. “No começo dizia que ele teria o comprimento de um mundo da série, mas quando o joguei do começo ao fim, percebi que tínhamos um material muito substancial”, brinca o diretor.

Kingdom Hearts é conhecido pelos seus nos nomes longos e estranhos, mas, segundo o diretor Tetsuya Nomura, existe um motivo muito lógico para termos este 2.8 no título. Segundo ele, *Kingdom Hearts HD 2.5 Remix* se passa antes de *Kingdom Hearts Dream Drop Distance*, o que colocaria o título como o número 2.6 da franquia clássica.

“Já que *Kingdom Hearts X Back Cover* é supostamente o primeiro da linha principal da série, ele é representado pelo número 0. E por último, *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* é um 0.1, o que nos leva a *Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep*”, finalizou o diretor.

Ou seja, o título vem da soma entre todos esses números: 2.6 mais 0 mais 0.2, resultando no 2.8 do nome.

Ah, Tetsuya, seu malandrinho, você realmente pensa em tudo. 🐭



Plataforma: PS4 | Estúdio/editora: Square Enix | Lançamento: Janeiro/2017

MOTÖRHEAD THROUGH THE AGES

▶ Fernando Souza Filho

O GAME DOS MOTÖRHEADBANGERS

Um ano após a partida de Lemmy Kilmister para o “andar de cima”, seu legado na música ganhará uma versão no mundo dos games com toda a cara do Motörhead: do Velho Oeste à Idade Média, vai ter muito rock’n’roll!

Confesso ao caro leitor que um ano se passou da morte de Lemmy Kilmister e até hoje custo a crer que se foi pra sempre o monstro que liderou uma das

bandas que marcaram minha adolescência, o glorioso e inigualável Motörhead. Mas pelo menos temos um alento aqui no nosso mundo gamer: vem aí *Motörhead Through the Ages*.

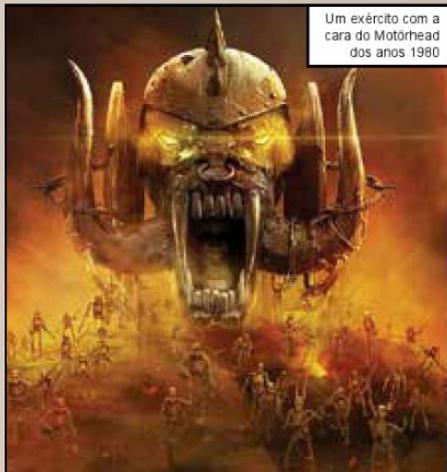
Trata-se de um game apoiado oficialmente pelo próprio Motörhead (e pelos detentores dos direitos autorais da banda) e baseado em *Victor Vran*, um RPG de ação desenvolvido pelo estúdio búlgaro Haemimont Games (que faz

as séries *Tropico*, *Grand Ages*, *Tzar* e *Celtic Kings*) e lançado pela editora alemã EuroVideo Medien. *Motörhead Through the Ages* usa a base e até o universo de *Victor Vran* pra criar seus próprios enredos, armas, inimigos e habilidades especiais.

“Depois de um ano que o mundo está sem Lemmy e sem o Motörhead, ainda não conseguimos expressar a falta que eles nos fazem. Mas quanto mais sentimos saudades, mais trabalhamos duro para fazer um game de primeira para os motörheadbangers!”, disse Achim Heidelauf, designer do estúdio Haemimont. “*Motörhead Through the Ages* vai ter mais um atraso para ser lançado [o plano original era tê-lo pronto em 2015], mas podem se preparar que vai ser uma experiência maior e melhor



Quantos discos do Motörhead você consegue identificar nesta arte conceitual do game?



Um exército com a cara do Motörhead dos anos 1980

do que havíamos imaginado originalmente. Prometo a vocês que essa espera toda vai valer a pena!”

40 ANOS DE UM ÍCONE

Inicialmente, o jogo fazia parte das comemorações dos 40 anos de carreira do Motörhead, que seria comemorado em 2015, e Lemmy era um de seus entusiastas. Mas ele se foi antes de ver o game ficar pronto.

O jogo terá ambientações das mais diversas, que vão do Velho Oeste à Idade Média, onde a aventura será com a Queen of the Damned, no castelo Dark Ages. Quem conhece a obra do Motörhead vai

AH, O MOTÖRHEAD...

Quando Ian Fraser Kilmister fundou o Motörhead em junho de 1975, ele já era um baixista e vocalista famoso por abusar do álcool, das mulheres e por nunca ter dinheiro. Não por acaso ele era chamado de “Lemmy”, uma brincadeira com as palavras “Let me”, que ele sempre usava quando pedia dinheiro aos amigos para tomar mais uma cerveja depois de esvaziar a carteira no pub.

A primeira formação da banda britânica tinha Larry Wallis (guitarrista) e Lucas Fox (baterista) ao lado de Lemmy, mas as formações do grupo sempre foram muito instáveis ao longo de 40 anos de carreira e quase 50 discos oficiais lançados, entre trabalhos de estúdio, gravações ao vivo e coletâneas de todo tipo que você puder imaginar. Apenas Lemmy manteve-se como pilar central do Motörhead ao longo dessas quatro décadas e dos 15 milhões de álbuns oficiais vendidos. E nem vamos falar dos piratas feitos com os trabalhos da banda britânica porque os cálculos se tornam impossíveis de serem feitos.

Hoje, as páginas da história do rock’n’roll estão eternamente marcadas por álbuns clássicos como *Overkill*, *Bomber*, *Ace of Spades* e pela obra-prima do universo dos discos gravados ao vivo, *No Sleep ‘til Hammersmith*.

Lemmy morreu no dia 28 de dezembro de 2015 em consequência da evolução de um câncer de próstata seguido de um enfarte fulminante. O guitarrista Phil Campbell e o baterista Mikkey Dee, que eram os integrantes atuais restantes do conjunto, decidiram então oficialmente pelo fim do Motörhead.



identificar cenários e personagens inspirados diretamente em músicas e discos da banda. A trilha sonora é sem dúvida um dos maiores destaques do game — inclusive com algumas gravações inéditas até hoje!

Mas ele também terá Motörweapeons (armas baseadas na iconografia do grupo), Motörpowers (poderes especiais) e as incríveis Motörskills (habilidades).

O fato é que o vácuo deixado pelo Motörhead no mundo da música jamais poderá ser totalmente preenchido, mas confesso que ter um game baseado nesse universo da banda já é um alento para nós, os velhos motörheadbangers da old school do heavy metal e do rock’n’roll. 🤘



“Depois de um ano que o mundo está sem Lemmy e sem o Motörhead, quanto mais sentimos saudades, mais trabalhamos duro para fazer um bom game!”

Achim Heidelauf

Plataforma: PC | Estúdio: Haemimont | Editora: Euro Video Medien | Lançamento: 2017



O universo de Victor Vran ganha cores e peso com Motörhead Through the Ages



CULTIST SIMULATOR

▶ Rafael Arbulu

COMO DOCTRINAR GENTE INGÊNUA

Criador de *Sunless Sea* e *Dragon Age: The Last Court*, o britânico Alexis Kennedy prepara um projeto novo que “ensina” como doutrinar pessoas ingênuas em um culto. Não, ele não veio ao Brasil para se inspirar pro game...

Mencioná-lo por nome não é garantia de que muitos irão reconhecê-lo, mas Alexis Kennedy é um escritor britânico gabaritado para o mercado global de jogos, assinando produções como *Fallen London*, *Sunless Sea* e *Dragon Age: The Last Court* (um browser game que interage diretamente com *Inquisition*). Ele também é o fundador do Failbetter Games, um estúdio independente de desenvolvimento, especializado em jogos de browser, text-based e que atrai fãs mais, digamos, técnicos.

Kennedy deixou o Failbetter há alguns meses. Desde então, entre jobs comissionados pela BioWare (incluindo um projeto ainda não anunciado, segundo seu próprio blog), ele vem se mantendo ocupado criando ferramentas e mecânicas, além de escrever narrativas interativas com a sua já notável pegada macabra.

Uma dessas brincadeiras resultou em *Cultist Simulator*, um projeto que, após um mês de desenvolvimento parcial e mais um tempo extra com a versão alfa liberada para alguns testes, Kennedy decidiu levar para frente e lançar para PC até o Dia das Bruxas de 2017.

JOGO DE TABULEIRO DIGITAL

A ideia por trás de *Cultist Simulator* é, segundo definição do próprio autor, “um jogo de tabuleiro digital, envolto em mis-



“É um jogo de tabuleiro digital, com mistério e autodestruição. Você poderá doutrinar inocentes, construir mecânicas e ferramentas de interação”

Alexis Kennedy

tério, experimentação e autodestruição”. Kennedy também joga algumas informações que indicam um grau de múltipla escolha: ainda que detalhes do enredo sejam por enquanto secretos, haverá a possibilidade de “doutrinar inocentes, construir mecânicas e ferramentas de interação, mas também de ignorar tudo isso, perseguindo o sucesso pela carreira profissional e pelo amor”. Basicamente,

a via maléfica e a da bondade ou, como Kennedy define, o “são e o insano”.

A ideia da moralidade como mecânica central de um jogo não é nova: *Mass Effect* e *Dragon Age* (da BioWare, com quem Kennedy já trabalhou), bem como *inFamous* e outros tantos jogos fletam com ela, inclusive barrando o jogador de perseguir o meio termo, forçando-o a seguir um ou outro caminho.

Entretanto, é sempre muito interessante ver como ela pode ser aplicada em um pano de fundo tão volátil quanto um culto, se o título do jogo for pista do que ele deve trazer.

Alexis Kennedy ainda não dá certeza sobre a data do lançamento de *Cultist Simulator*. Segundo o próprio, tudo vai depender de uma série de fatores: ele admite estar ocupado demais com projetos até novembro de 2017.

Há planos dele para uma campanha no Kickstarter, para cobrir despesas de arte e desenvolvimento, mas ele também admite que a data do Halloween do ano que vem é algo previsto, mas não certo. O futuro é quem vai dizer. 🎮

Arte conceitual da interface do jogo



Plataformas: Mobile, PC | Estúdio: Alexis Kennedy | Editora: (não divulgado) | Lançamento: 2017

POLYBIUS

› Fernando Souza Filho

VELHA LENDA URBANA PARA O PS4

Há 25 anos que se fala do tal arcade que causou doenças, pesadelos e até suicídios, mas ele sumiu sem deixar pistas. Agora Jeff Minter vai trazê-lo “de volta”, mas dentro do PlayStation VR. O que podemos esperar disso?

Esta é uma lenda urbana dos tempos mais arcaicos dos videogames, muito antes da era da internet: o misterioso arcade que causou mortes, suicídios e desapareceu tão de repente quanto surgiu. Sim, estamos falando do Polybius, cuja história é tão forte que vai virar um filme chamado *The Polybius Conspiracy*, dos documentaristas Todd Luoto, Jon Frechette e Dylan Reiff, que já estão arrecadando fundos pro filme via Kickstarter. Antes disso, porém, teremos um game para PlayStation VR baseado nessa curiosíssima lenda urbana.

Desenvolvido pelo britânico Jeff Minter, criador de games como *Tempest 2000*, *Space Giraffe*, *Gridrunner* e *TxK*, Polybius quer trazer de volta a lenda urbana que há 25 anos ronda o underground do mundo dos videogames — e das teorias de conspirações que envolvem isso.

UMA HISTÓRIA MUITO LOUCA

A história do Polybius data de 1981, quando na região do Oregon, EUA, surgiram algumas máquinas que traziam esse arcade que teria causado náuseas, dores de cabeça, pesadelos e até suicídios de jogadores. Os arcades foram removidos por homens de terno preto tão logo as histórias de jogadores apavorados começaram a se espalhar.

Ao longo deste último 1/4 de século, a teoria que mais se espalhou foi a de que se tratava de um experimento do governo norte-americano, em especial da CIA, para recrutar jovens soldados — qualquer semelhança com o filme *The Last Starfighter* (1984) não é mera coincidência.

O pior de tudo é que é sabido que a CIA



“O game será intenso, estressante mesmo, mas nunca desagradável. Eu não gosto de jogos que me deixam exausto ao terminá-los”

Jeff Minter

teria de fato programa chamado MKUltra, que teria começado logo após o fim da 2ª Guerra Mundial e que usaria drogas e experimentos eletrônicos para fazer lavagem cerebral e controle da mente em seres humanos. O tal programa seria secreto por ser absolutamente ilegal.

UM CASO PRA FOX MULDER

Toda essa lenda urbana por si só já é um tremendo enredo para game ou para uma investigação de Fox Mulder e do seu saudoso Arquivo X, por isso, muito nos admira que ainda não tenham surgido dezenas de jogos com esse tema. E olha que o Polybius já apareceu em quadrinhos como Mortadelo & Salaminho e até nos desenhos

animados dos Simpsons. E se for fuçar bem, até no final de *Metal Gear Solid 2* parece haver uma referência escondida à lenda urbana (veja imagem abaixo). Mas agora esse “erro histórico” será corrigido diretamente no PlayStation VR.

“O game será intenso, estressante mesmo, mas nunca desagradável”, garantiu o próprio Jeff Minter, ao anunciar o projeto. “Particularmente, eu não gosto de jogos que me deixam exausto ao terminá-los, por isso, *Polybius* será muitíssimo intenso, mas relaxante, quase terapêutico.”

A lenda urbana vai virar realidade! 🎮

Plataforma: PS4/PSVR | Estúdio: Llamasoft | Editora: Llamasoft | Lançamento: 2017



O verdadeiro Polybius, segundo os teóricos da conspiração



Polybius apareceu nos Simpsons...



...E também no final de *Metal Gear Solid 2*

SHMUP DOS HERMANOS ARGENTINOS

Se você realmente achava que os jogos de navinha são coisa do passado, é melhor pensar mais uma vez: até da nossa vizinha Argentina estão chegando excelentes projetos do gênero



Jogos de navinha têm uma reputação a zelar: enfurecer o jogador com sua dificuldade excruciante! Venha do Japão, venha da Argentina, venha de onde for, o foco é bem claro. E um dos mais recentes lançamentos dentro desse panteão espacial é *Dogos*, a mais nova criação dos hermanos argentinos do estúdio OPQAM. Para conhecermos mais a fundo o jogo e a produtora, conversamos com seu game designer, Pablo Testa.

EGW: Antes de mais nada, como funciona o estúdio OPQAM?

Pablo Testa: Eu comecei a OPQAM em 2011 e apenas quatro pessoas trabalharam em *Dogos*. Estou nos videogames há mais de 20 anos, assim como Santiago, nosso artista principal: fizemos nosso primeiro jogo juntos em 1995. Depois de trabalhar alguns anos em outras coisas, fiquei entediado e comecei a fazer o que eu amo: jogos. Trabalhamos à moda antiga, com nosso próprio engine.

Além de ser um shmup moderno, *Dogos* parece juntar as ideias de *Soviet*

***Striker* e *Space Invaders*. É por aí mesmo que vai o projeto?**

Gostamos de fazer algo diferente, não o clássico shmup: nós misturamos *Desert Strike*, *R-Type* e *Xevius*, só para citar apenas alguns. Além disso, acrescentamos algumas outras mecânicas com a câmera dinâmica, como nos níveis de corrida, chefes com a câmera fixa que funciona como um shmup 2D.

O seu trabalho anterior, *Project Roots*, nos trouxe a mesma perspectiva que *Dogos*. De onde vocês evoluíram a partir daquele projeto?

Eu aprendi com os erros de *Project Roots*. Nós encurtamos a duração das fases, acrescentamos checkpoints e fizemos com que a dificuldade mais fácil fosse realmente fácil. Balanceamos o jogo para o jogador casual. Gosto que seja um desafio para as pessoas que curtem shmup: médio e difícil são as maneiras que encontramos para serem jogados..

Vocês estão por dentro dos jogos mais recentes de twin-stick shooter? *Dogos*

poderia ser inserido nesse gênero, como *Geometry Wars*?

Eu amo *Geometry Wars* e nós fazemos uso do dual stick também, mas não da mesma maneira.

Qual a importância de um enredo para um jogo shmup?

O enredo acrescenta à história e toda a experiência. Em *Project Roots*, nós contamos a história dentro do jogo e isso é difícil de se acompanhar quando se está em batalha. Em *Dogos*, nós contamos a história no começo de cada fase e os objetivos são dados no game com voice over. Para nós, é um grande problema, pois não podemos fazer grandes cenas com os nossos recursos e nós contamos a história em um battle log, com vozes para facilitar.

E sobre as músicas? *Cave* e *Tresure*, os desenvolvedores da era ouro dos shmups, sempre nos ofereceram um engajamento real com suas trilhas sonoras.

Sim, com toda certeza a música é muito importante. Conosco temos Christian Perucci, nosso cara do som. Ele é muito bom e leva as coisas com muita seriedade. Temos músicas no jogo para os chefes de fase, também. 🎧



“Eu aprendi com os erros de *Project Roots*. Nós encurtamos a duração das fases e fizemos com que a dificuldade mais fácil fosse realmente fácil”

Pablo Testa

Plataformas: PC, PS4, XO | **Estúdio/editora:** OPQAM | **Lançamento:** Setembro/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.

SANGUE E DROGAS NA VELHA RÚSSIA

Estúdio francês pega tudo que foi polêmico em *Hotline Miami* e multiplica por 10, além de colocar uma ambientação pesada da antiga União Soviética com muita violência, sangue e drogas: é o pixel-art mais sangrento que já vimos!



Camaradas fãs de pancadaria, uni-vos! *Mother Russia Bleeds* segue como o beat'em up da hora e destroçar o jogo gerou uma série de perguntas em nossas mentes degeneradas. Agora essas perguntas serão devidamente respondidas pelos criadores de tal obra quintessencial para tal subgênero tão importante aos videogames. Confira nossa entrevista com o diretor artístico do estúdio francês Le Cartel:

EGW: Conte-nos um pouco mais sobre o Le Cartel e sua rotina.

Alexandre Muttoni: Le Cartel é composto por três franceses que queriam fazer seu próprio jogo. Nós nos encontramos pra este projeto e tínhamos backgrounds totalmente diferentes: Fred [Coispeau] é designer de games e trabalhou no *Just Dance* da Ubisoft; Florian [Reneau] é programa-

dor e tinha acabado de se graduar, mas já havia feito vários jogos durante alguns Game Jams; E tem eu, que já trabalhei na indústria digital com apps para Facebook e ara mobiles. Começamos esse projeto por diversão, porque queríamos criar algo que amássemos de verdade jogar, mas não fazíamos a menor ideia de onde esse projeto iria parar [risos].

Como funciona a cena independente de games francesa? Ela é tão competitiva internamente como se diz por aí?

O cenário independente na França é terrível [risos]. A maioria dos nossos amigos não consegue “sobreviver” financeiramente depois de lançar seu jogo. Essa indústria é uma selva, meu camarada! Para que a comunidade te reconheça de alguma forma, você tem que ser muito sortudo — ou realmente bem esperto.

A origem de *Mother Russia* é bem curiosa, certo? Aquele trailer realmente chamou a atenção de todos, incluindo a Devolver. Como vocês tiveram aquela ideia inicial tão maluca?

Fred é um grande fã do antigo estilo beat'em up, da linha *Streets of Rage*, e se deu conta de que este tipo de jogo desapareceu, virou o 3D beat'em up. Então ele trouxe essa ideia de fazer um beat'em up do jeito antigo: 2D, brutal, violento, sangrento, badass mesmo. Algumas semanas depois, quando postamos os primeiros esboços na internet, percebemos que muitas pessoas sentiam falta daquele tipo de jogo. Foi aí que percebemos que nossa ideia tinha sido muito boa.

A França, assim como a Rússia ou a antiga União Soviética, tiveram muitas revoluções em sua história. Sendo fran-

cês, por que não fazer um jogo sobre as revoluções de seu país?

A ideia de falar sobre revolução veio realmente bem tarde neste projeto. No começo, não tínhamos a menor ideia de que este jogo poderia realmente existir algum dia. Nós queríamos apenas nos divertir fazendo um projeto desse tipo. Começamos primeiro fazendo os cenários: Fred gostava da Rússia, fala um pouco de russo, é mais original do que fazer algo ambientado nos Estados Unidos. Encaixou na hora: um beat'em up violento na União Soviética soou muito legal pra gente! Bem mais tarde, quando o projeto tornou-se real, nós começamos a trabalhar na história dele propriamente dita.

PIXEL-ART MUITO VIOLENTA

***Mother Russia* é o jogo em pixel-art mais violento que já vimos – talvez *Hotline Miami* fique em segundo lugar daqui em diante. Como esse tipo de arte ajuda a dar vida à sua visão?**

Hotline Miami nos inspirou a fazer nosso próprio jogo: Fred e eu somos grandes fãs dos dois games de *Hotline Miami*. Nós gostamos de sentir esse tipo de energia e de adrenalina quando jogamos, esse é o sentimento que queremos dar nos nossos jogos também. Sobre a pixel-art, Fred era totalmente aberto sobre o estilo e, como era um jogo com espírito retrô, a pixel-art se encaixou perfeitamente.

Há muitos filmes franceses contemporâneos que abusam da violência, como *À l'intérieur*, *Martyrs* e *Frontière(s)*. Eles tiveram algum tipo de influência pra você fazer o jogo?

Na verdade, acho que foram mais influentes os filmes do Gaspar Noé [cineasta argentino radicado na França]. Você pode perceber essa “influência” em nosso game quando esmaga a cabeça de um NPC no chão com um extintor de incêndio [como no filme *Irreversível*, de 2002]. Mas nós também nos inspiramos em *Drive*, *Só Deus Perdoa*, *Kill Bill*, *Akira*... Amamos cinema e queremos criar várias ambientações.

Qual a real importância do enredo para um beat'em up? Se a sua principal



As lutas iniciais durante a invasão de um laboratório são um show de sangue!

inspiração foi *Streets of Rage*, você certamente gastou um bom tempo para desenvolver personagens e apresentar alguns modos realmente perturbadores para mostrar o mundo através dos olhos de um viciado.

A maioria dos jogadores de beat'em up não liga para a história. Nós observamos isso durante os testes: a maioria das pessoas ficava pulando as cenas e os diálogos para ir direto às lutas [risos]. Apesar disso, queríamos contar uma história, por isso nós trabalhamos bastante na parte narrativa. O começo de todo esse conceito de drogas foi o Krokodil [derivada da morfina, também conhecida como Desomorfina, tem um efeito devastador no usuário], que é um troço terrível. Nós vimos algumas imagens na internet sobre isso, lemos um monte de artigos sobre os efeitos, sua história. Depois fizemos um enredo baseado nisso.

E quanto ao nível de dificuldade? O quanto difícil foi chegar ao ponto em que não é algo que afaste as pessoas, mas que atraia os jogadores doentes por dificuldade a tentar os níveis mais difíceis? É a parte mais complicada de se fazer um jogo como esse. Quando você está criando e está jogando o seu projeto todos os dias, durante três anos, você realmente não sabe o quanto difícil pode ser para um jogador novo. Por isso fizemos tantos testes. É uma linha muito tênue entre o “desafiador” e o “frustrante”, é quase um processo cirúrgico.

Tem muita coisa underground acontecendo em *Mother Russia Bleeds*, se compararmos à *Manhunt* ou a outros jogos obscuros dessa linha. Aquele clube BDSM inserido no game foi fantástico, devo dizer. Deveríamos ver mais disso nos videogames!

É o meu trabalho! Eu adoro trabalhar os detalhes, porque também é uma forma de contar uma história. Como eu disse, pessoas não gostam muito de cenas longas, diálogos, cenas narrativas em um jogo beat'em up. Então, se quisermos contar uma história, ou simplesmente criar um ambiente crível, nós podemos fazer isso com esses planos de fundo. O clube BDSM [Bondage, Discipline, Dominance e Submission] foi o nosso primeiro nível e nós fizemos todo o protótipo deste nível. Muitas pessoas ficaram realmente irritadas com a parte “nojenta” e “vulgar”, mas esse é o ponto: queríamos nos divertir, fazer as pessoas rirem – Boris pode arremessar as próprias fezes, caramba! Então, colocamos todas as ideias estúpidas, ridículas e infantis que pudemos ter com esse jogo.

E qual é o future do Le Cartel? Vocês pretendem continuar independentes, continuar hardcore e maravilhosamente horríveis? Esperamos que sim...

[Rindo] Pra ser honesto, não fazemos ideia! Temos que esperar para ver se o jogo será um sucesso ou não. Além disso, nós temos que descansar, temos que esperar o fim de tudo – a versão de PS4 requer algum trabalho ainda! – antes de pensar no futuro. Mas todos nós amamos essa aventura e faremos o nosso melhor para continuar independentes, felizes e criando games que amamos. 🎮



“*Hotline Miami* nos inspirou a fazer nosso próprio jogo: Fred e eu somos grandes fãs dos dois games de *Hotline Miami*. Gostamos desse tipo de energia”

Alexandre Muttoni

Plataforma: PC | Estúdio: Le Cartel | Editora: Devolver
| Lançamento: Setembro/2016

SALA DE AULA DE GAMES À DISTÂNCIA

RedZero expande-se radicalmente para o digital com a plataforma RedOnline: nós conversamos com o pessoal da franquia de cursos no Brasil para saber como ela trará seu conteúdo em sala de aula pr internet através do EAD



Uma das maiores franquias de ensino na área de games e design, a RedZero anunciou recentemente um salto do mundo físico para o digital. Apesar da grande presença nas capitais do Rio de Janeiro e São Paulo, a companhia até o momento nunca havia lançado uma plataforma online de ensino fora das paredes de suas unidades.

Chamado RedOnline, a rede expande seu alcance e se torna mais acessível para quem não pode frequentar os cursos presenciais, seja por conta dos preços ou até mesmo pela distância.

Inicialmente, foram disponibilizados 12 cursos — divididos nas áreas de Games, Arte e Vídeo, Artes Digitais e Arte 3D — e um curso gratuito de manipulação e tratamento de imagens.

Com foco na prática, cada curso conta com diversos módulos, disponibilizados desde o momento que o aluno conclui sua matrícula. A RedOnline promete uma maneira diferente de transmitir seu conteúdo em relação aos cursos à distância comuns, buscando manter o aluno entretido enquanto absorve os ensinamentos.

Para manter a parte prática ativa, os cursos da RedOnline contam com questionários e atividades relacionadas às aulas, disponibilizando seus professores para tirarem dúvidas.

Além dos exercícios, cada aluno deverá entregar um projeto final até o término do curso — que pode apenas ser entregue após ter feito no mínimo 90% das aulas.

A RedOnline dá ênfase também ao tempo para formação, menor que o solicitado

nos cursos presenciais da RedZero, ficando entre 16 a 17 horas dependendo do curso escolhido. Cada aula possui de 20 a 40 minutos de duração. O tempo total para conclusão do conteúdo de cada curso fica disposto já na página inicial do site da RedOnline, assim como o prazo para conclusão, o dobro de semanas necessárias para terminar todo o conteúdo.

Confira a seguir uma entrevista com Raphael Braga, porta-voz da empresa em São Paulo, que explica um pouco melhor como funciona esse processo todo.

INVESTIMENTO EM GAMES

EGW: O que levou a RedZero a investir no setor de Ensino à Distância [EAD] para a área de games?

Raphael Braga: Entendemos que o ensino



“Muitos alunos gostam de games, gostam de consumir games, mas não se atentam que gostar de consumir e gostar de produzir são coisas diferentes”

Raphael Braga



online quebra fronteiras geográficas, aumenta a comodidade por oferecer flexibilidade de horários e tempo de dedicação, além de ser a porta de entrada para muitos profissionais que querem descobrir um novo caminho ou meramente aprimorar suas habilidades. Em um mercado conectado, é importante oferecer uma plataforma de EAD para atender nossos alunos.

Como será o formato das aulas para esse tipo de curso?

As aulas estão todas em vídeo, com uma linguagem informal e divertida, com duração de 20 a 40 minutos cada. O aluno pode assistir às aulas nos dias em horários que melhor convier, pois o material é todo pré-gravado. Todas as aulas dos cursos são voltadas para a prática: o aluno sempre sai

de cada aula com um novo conhecimento que pode aplicar imediatamente. No final de cada disciplina, ele deve fazer um projeto que é explicado ao longo das aulas para ser enviado ao tutor para correção. Com a aprovação nesse projeto e uma frequência de pelo menos 90% das aulas, o aluno é aprovado na disciplina.

Os formatos serão bem diferentes do que estamos acostumados com ensino à distância. Como essa estrutura se diferencia ao padrão estabelecido no mercado atual?

As aulas são pré-gravadas e têm uma linguagem audiovisual inspirada em programas de entretenimento na TV. Esse é seu diferencial em relação aos cursos de EAD comuns, que são reproduções do modelo de sala de aula presencial, com um professor sendo filmado em câmera parada.

Notamos que o acesso do aluno não é aberto por tempo ilimitado. Qual a razão para essa restrição de tempo?

O acesso a nossa plataforma prevê um custo operacional por usuário. Estimamos que o tempo sugerido seja mais que o dobro do suficiente para que o aluno conclua o treinamento e entregue seu projeto.

COMEÇANDO NO RAMO

Quais cursos da RedOnline indica para quem quer iniciar no ramo mas ainda não tem conhecimentos ou não sabe em qual área investir?

Primeiramente, o aluno precisa escolher entre uma das áreas que oferecemos: Artes Digitais, Games, Edição de Vídeo ou 3D. Escolhida a carreira, o aluno pode optar por qualquer um dos cursos de nosso portfólio, pois todos são voltados para um público iniciante. Se o aluno busca uma formação básica, em curto prazo, vale a pena atentar para os cursos com menos módulos.

A RedOnline será disponibilizado também para alunos presenciais dos cursos? Os alunos da RedZero terão algum tipo de benefício se escolherem também aderir à plataforma web?

Não. A RedOnline e a RedZero são diferen-



OUTROS CURSOS

Embora ver uma franquia como a RedZero se expandir para plataformas online seja surpreendente, a RedOnline não é a primeira a oferecer esse tipo de ensino. Conheça mais dois cursos na área:

PRODUÇÃO DE JOGOS Criado no formato indie por Raphael Dias, o curso começou como um blog sobre desenvolvimento de games e continua a produzir conteúdo até hoje, mas com diversos cursos na área de produção, desenvolvimento e marketing na indústria de games.

ESCOLA BRASILEIRA DE GAMES

Uma iniciativa da Gamebiz, a EBG também foi lançada esse ano e conta com parcerias como a da Abragames e a IGDA-SP. Além de cursos de produção e desenvolvimento, os cursos focam em áreas ligadas a ela, como tradução e roteiro.

tes, com cursos distintos e voltadas para outros públicos. Apenas a expertise em ensino de artes digitais e entretenimento da RedZero foi levada à RedOnline, porém não há qualquer forma de intercâmbio ou benefícios entre os alunos das duas instituições.

Que mensagem gostaria de dar ao jovem que pensa em entrar para a indústria de games?

Identifique cedo sua paixão e dedique-se a ela. Sempre que pensar em desistir, lembre-se do que te motivou a começar. Um dos problemas que vejo em meus alunos que têm dificuldade em perseverar é a diferença entre gostar de comer e gostar de cozinhar. Muitos alunos gostam de games, gostam de consumir games, mas não se atentam que gostar de consumir e gostar de produzir são duas coisas diferentes. Se ele identifica cedo a paixão por produzir, com a disponibilidade de técnicas e conteúdos que temos hoje, não existem limites que os jovens profissionais não podem atingir. 🎮

HUMOR GAMER

FERRAMENTAS PRA MATAR ZUMBIS

Até agora um ataque zumbi só é possível em filmes e games. E se acontecer de verdade? Quando isso ocorrer haverá apenas dois grupos: os vivos e os zumbis. Veja agora quais ferramentas usar quando esse dia chegar!

	ARMAS CASEIRAS 	ARMAS BRANCAS 	ARMAS DE FOGO 	OUTRAS ARMAS 
	São aqueles objetos que nem são considerados como armas.	São objetos que podem ser utilizados agressivamente, para defesa ou ataque.	Se você não sabe o que é uma arma de fogo, você não terá a menor chance quando o apocalipse zumbi começar!	Atiradeiras, estilingues, shurikens, zarabatana e facas arremessáveis.
VANTAGENS	Geralmente se encontra em sua casa ou até à próxima esquina.	Geralmente são leves, e não necessitam de munição. A longo prazo são melhores!	Um tiro certeiro na cabeça do zumbi resolve o problema rapidamente, e você nem precisa chegar muito perto.	Você pode atacar e eliminar o problema a uma longa distância.
DESVANTAGENS	Quebram com 2 ou 3 golpes. E se não mata-los de primeira é melhor você ser bom de corrida.	Tem um alcance curto, ou seja, você vai precisar chegar bem perto pra que elas funcionem.	Você precisa ser bom de mira pra fazer a diferença! É preciso recarregar, e a munição pode acabar, por isso, conte as balas.	Você precisa ter boa mira para acertar o alvo. A menos que vá buscar a ferramenta, você perde o que arremessa!

FERRAMENTAS

Muitas ferramentas, além de sua utilidade primária, ganham aqui um status de arma em potencial. Por isso sempre tenha boas ferramentas à mão!

CUIDE DE SUAS FERRAMENTAS

Não há muito o que dizer sobre esta etapa. Independente da simplicidade da ferramenta, elas devem receber cuidados especiais. Quem te experiência com armas de fogo sabe que a manutenção e a limpeza fazem parte da rotina, do uso diário. Isso também se aplica a armas de combate corpo a corpo, como lâminas, que precisam de polimento e proteção contra ferrugem. E mais: nunca exponha suas ferramentas a danos desnecessários!

19 FERRAMENTAS EM UMA SÓ

Não dá pra carregar uma caixa de ferramentas, então você vai precisar de algo prático e compacto. Aí que entra a Leatherman SuperTool 300, alicate, serra, faca, chave de fenda e até abridor de garrafas, tudo em um!

SUPERTOLL 300



MARTELO

TODOS TÊM UM MARTELO EM CASA!

Embora seja a arma mais letal que alguém comum tem em casa, você precisa ter muita força no braço para usar, e se for um martelo muito grande vai te levar junto quando você acertar a cabeça de algum zumbi.

COMO FACAS QUENTE NA MANTEIGA!

Não preciso nem dizer o que uma serra-elétrica pode fazer com o corpo humano. O único problema é que uma serra-elétrica pode ser bem pesada.

SERRA ELETRICA



MACHETE

ISSO AQUI É UMA OBRA DE ARTE!

É levíssima e muito afiada. Seu manuseio é simples e permite decapitações sem muito esforço, e com ele é relativamente mais fácil do que as outras armas de se treinar.

É MELHOR TER UM DE RESERVA

Um bom machado vai ser útil para abrir a cabeça dos tais morto-vivos, quando acabar as balas ou quiser evitar o barulho de uma arma de fogo, basta partir o crânio do zumbi, um golpe bem forte na cabeça pode matar um zumbi rapidinho.

MACHADO



A MALDIÇÃO DOS INDIES ESPANHOIS

O trio de espanhóis que criou o surpreendente *Maldita Castilla EX* se inspira nos arcades clássicos de ghouls'n ghosts para deixar você sem fôlego e sem descanso, desde o primeiro momento em que aperta o “play” do jogo

Esse jogo nos amaldiçoa duplamente só no título — e, pode acreditar, você vai praguejar de volta! Esse título indie é uma carta de amor ao clássico dos clássicos ghouls'n ghosts, então você já deve imaginar o nível de demência necessária para embarcar nessa aventura. Mas antes, nada melhor que conhecermos os responsáveis por esse tratado de sadismo: os desenvolvedores espanhóis Gryzor (Javier Garcia), Abylight (Carlos Corella) e Locomalito — e deste ninguém sabe ao certo o nome verdadeiro, pois ele vive recluso.

EGW: Antes de mais nada, gostaríamos de saber como é o cenário indie de games na Espanha.

Gryzor: Aqui existem cerca de 400 estúdios de desenvolvimento independentes de videogames surgidos nos últimos cinco anos. Temos de fato um número bem alto de projetos.

Locomalito: Existem vários pequenos estúdios aqui e a maioria está trabalhando em projetos interessantes. Alguns desenvolvedores são contratados por grandes companhias, mas continuam desenvolvendo seus projetos paralelamente. Também



temos uma cena sadia nos “games de garagem”, com muitos jogos pequenos sendo lançados todos os anos em eventos de videogames.

Abylight: De fato, a cena independente na Espanha é bem saudável: quanto mais independente, mais criativa. Mas precisamos de uma cena mais empreendedora em termos de ter um projeto e sobreviver como um time profissional.

Por que vocês fizeram *Maldita Castilla*

tão difícil assim? Vocês gostam de games absurdamente difíceis?

Gryzor: Nós adotamos o modo “arcade clássico” padrão em nossos jogos, a ação e a jogabilidade são muito intensos, diferente de produções mais modernas. Você tem que morrer muito até dominar o jogo. Quanto mais você joga, mais você progride na ação.

Locomalito: Não pense no jogo como algo moderno porque em sua essência ele é um arcade antigo. Então, em vez de avançar



na ação, você joga para bater a sua antiga marca. É preciso conseguir sentir o quanto progrediu quando passa por uma situação que já te matou tantas vezes antes. Você pode sempre aprender a cada morte, pode dominar facilmente alguns níveis depois de jogar algumas vezes. Este é o espírito: melhorar as suas habilidades, não as da personagem.

No que diz respeito à dificuldade do jogo, o quão difícil é balancear desafio e frustração? Este foi o maior desafio?

Gryzor: Esta é uma pergunta importante! O ponto chave é fazer com que o jogador se sinta responsável por qualquer erro seu. Deste modo, você sente o game balanceado e nunca acha que as mortes, inimigos ou circunstâncias são “injustas”. Se o jogador sente qualquer erro feito por ele mesmo, saberá como aceitar sua frustração e conhecer melhor o seu desafio.

Locomalito: O jogo foi projetado para mostrar o perigo primeiro antes que ele cause algum dano: você tem um tempo de reação. Você sobrevive ou morre na primeira tentativa mas, desse modo, você obtém informação para saber o que fazer na segunda tentativa. A ideia é fazer com



“Nós adotamos o modo arcade clássico padrão em nossos jogos, a ação e a jogabilidade são muito intensos. Você tem que morrer muito até dominar o jogo”

Gryzor

que o jogador se movimenta pelo cenário a todo momento, é por isso que não existem salas vazias ou longos caminhos sem inimigos, mas salas com perigos mortais e algumas outras para tomar um fôlego, como as zonas-bônus.

Ghouls'n ghosts são inspirações óbvias para vocês, certo? De Demos's Crest ao clássico Castlevania, como Dracula's Curse e Vampire Kiss, o que mais vocês podem apontar como inspirações?

Gryzor: *Tiger Road, Shinobi, Rastan, Black Tiger, Magic Sword.*

Locomalito: Também *Wardner, Legend of Hero Tomma, Willow*: tudo focado no velho arcade “coin-op”. Ghost'n goblins é a inspiração mais explícita e também a mais popular porque chegou aos consoles também, mas existem grandes arcades “espada e plataformas” da segunda

metade dos anos 1980 que influenciaram bastante *Maldita Castilla*.

Existem vários chefes em Maldita Castilla. Qual seu favorito em particular?

Gryzor: Para mim, Nuberu. Ele é muito bem balanceado e faz com que você se movimenta de um lado a outro quase sem respirar. É o chefe perfeito de arcade [muitos risos].

Locomalito: Nuberu e Tragaldabas, pois eles mantêm você correndo o tempo inteiro e oferecem batalhas interessantes.

A OST [trilha sonora] é sensacional e tem papel muito importante no jogo, mantendo a gente tenso até o final.

Como foi a montagem dessa OST?

Gryzor: A música foi estudada em detalhes para dar um feedback ao jogador o tempo todo durante o game. Cada estágio foi testado com a música para conquistar o cenário apropriado. Você pode encontrar batalhas intensas, cavernas misteriosas, magia negra, florestas amaldiçoadas, bibliotecas em chamas e perseguições de tirar o fôlego. A música ajuda na imersão e convida o jogador a tentar de novo. Para *Maldita Castilla*, nós usamos elementos de filmes antigos e épicos como *Ivanhoé, El Cid* e *Quentin Durward*, mas tudo adaptado para um chip YM2203 FM, assim como era nos arcades.

Locomalito: Tudo no jogo foi projetado cuidadosamente para falar na mesma linguagem dos arcades. Mas também queríamos aquele ar de aventura e mistério, por isso o Gryzor trabalhou muito na trilha sonora para cada área, encaixando-se na história como uma luva.

O Brasil começa a crescer e ganhar espaço no cenário de games independentes. Vocês já jogaram algum game dessa nova safra brasileira, como Chroma Squad ou Horizon Chase?

Gryzor: Sim, conheço *Horizon Chase*, é muito bom!

Locomalito: *Horizon Chase* é maravilhoso, eu adoro os jogos da JoyMasher! 🎮



“Não pense no jogo como algo moderno, porque em sua essência ele é um arcade antigo. Em vez de avançar na ação, você joga para bater a sua marca”

Locomalito



Plataforma: PC | **Estúdio/editora:** Abylight | **Lançamento:** Outubro/2016

O X QUE MARCOU OS VIDEOGAMES

Ao completar seu 15º aniversário, o console da Microsoft mostra que teve uma trajetória muito curiosa que sacudiu todo o universo dos videogames e até hoje é uma referência para o mercado mundial: veja como tudo isso começou

Um dos videogames mais icônicos do mundo dos jogos eletrônicos acaba de completar 15 anos de vida. O Xbox foi lançado oficialmente em 15 de novembro de 2001 e era a grande investida da Microsoft no mundo dos games. Quem acompanhou o lançamento do videogame deve se lembrar da expectativa que ele gerou em toda a comunidade, afinal ele era o primeiro lançado por uma empresa norte-americana desde o fim do Atari Jaguar, de 1993.

O Xbox competia diretamente com o PlayStation 2 e o Game Cube, da Nintendo. Apesar de não ter chegado nem perto das 150 milhões de unidades vendidas pelo console da Sony, o Xbox marcou a 6ª geração de videogames por estar à frente de seu tempo. O aparelho definiu tendências ao vir com um HD interno, foco no multiplayer online e jogos matadores.

O mais importante, no entanto, foi que o Xbox foi o estopim para uma disputa tecnológica entre Sony e Microsoft que dura até os dias de hoje, pois a plataforma era sensivelmente mais poderosa do que a dos seus rivais, o que contribuiu para versões de jogos multiplataformas rodando melhor no Xbox do que no PS2.

O Xbox é apenas um ano mais velho do que a revista EGM. Nossa publicação chegou ao Brasil em 2002, ainda como EGM, ou seja, acompanhamos praticamente todos os grandes momentos do Xbox e seus jogos conforme eram lançados. É bem verdade que foram poucas as oportunidades que jogos exclusivos do primeiro Xbox figuraram em nossas capas, mas quem não



se lembra da icônica capa da edição 8 com destaque para *Halo 2*? Já na primeira edição estávamos alardeando sobre os planos online da Microsoft, o lançamento de *Elder Scrolls III: Morrowind* e o lançamento do console no Japão. Ah, e vale lembrar que *Halo 2* foi um dos primeiros games a receber o raríssimo selo de platina da nossa redação. O tempo voa, hein...

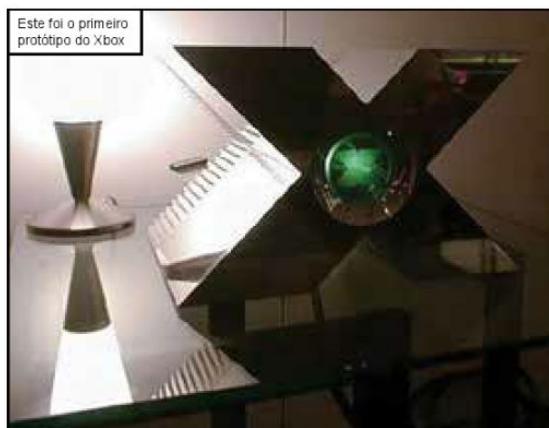
FORMATO EM X

A primeira vez que qualquer pessoa deu uma olhada no Xbox não foi o modelo que todos conhecemos, mas sim um grande X prateado com uma esfera verde no centro.

A empresa até chegou a apresentar este modelo em 2000, mas a extravagância fez com que muitos torcessem o nariz para o design. Não demorou para a sanidade tomar conta dos engenheiros da Microsoft, de modo que a empresa remodelou sua caixa para um console mais convencional. Ainda assim, o grande X permaneceu cravado na carcaça da plataforma.

CONTROLE GIGANTE

O Xbox era um aparelho bastante “robusto”, para sermos gentis. Mas o tamanho da plataforma podia ser justificado pelo seu interior (um sistema complexo e bastante



Este foi o primeiro protótipo do Xbox



Steel Battalion, o acessório mais caro da primeira fase do Xbox

poderoso para a época). O que não justificava era o tamanho do controle que acompanhava o pacote, visto que a Microsoft já era uma proeminente fabricante de controles para PCs. A insatisfação com o controle do console foi tanta que a empresa de Redmond não teve outra escolha a não ser remodelá-lo do zero. Foi exatamente daí que surgiu o controle S, que fazia parte do bundle clássico.



Os controles clássicos eram bem trambolhudos, mas funcionavam que era uma beleza!

APARELHO TAMBÉM GIGANTE

As piadas sobre o tamanho do hardware eram tantas que diariamente as redações de revistas de games eram atulhadas de reclamações e desenhos depreciando o aparelho. Não ajudou o fato de que os DVDs ainda não eram tão populares em 2001, ou seja, muitos comparavam o sistema com aqueles videocassetes desajustados que ocupavam quase a totalidade da sala de estar. Foram dias cruéis para o Xbox — e olha que naqueles tempos nem existiam memes e a internet era um artigo para poucos!

OS MASCOTES

A Nintendo tinha o Mario, a Sega tinha o Sonic, a Sony contava com o Crash, a Capcom tinha o Mega Man, a Hudson tinha o Bomberman, a Namco tinha o Pacman. Todas tinham suas próprias mascotes. Para os executivos da Microsoft não havia outra forma de lançar um videogame sem um mascote facilmente reconhecível por todas as pessoas. Deste modo, a Microsoft tentou emplacar diversos mascotes nos primeiros anos de vida do Xbox: Blinx, Voodoo Vince, Conker e até uma mulher com um “X” tatuado no abdômen são alguns exemplos dessas tentativas. Todos eles falharam em ser o rosto do Xbox, exceto Master Chief, que ficou tão associado ao console que é inimaginável o Xbox sem *Halo*.

COMPRA DA RARE

Nos idos da geração 32/64-bit, não existia uma produtora de jogos melhor do que a Rare. Era como se eles fossem a Naughty Dog dos dias atuais, ou seja, qualquer coisa que eles colocassem a mão virava ouro. Vários dos clássicos do Nintendo 64 foram criações da produtora britânica, como *Banjo-Kazooie*, *Golden Eye* e *Perfect Dark*. A Microsoft teve olho e carteira grandes o bastante para comprar o estúdio em 2002

pela bagatela de US\$ 375 milhões. O investimento parecia justificado para garantir bons jogos e alavancar as vendas do Xbox, mas a prática se mostrou bem diferente da teoria. *Grabbed by the Ghoulies*, o primeiro jogo da Rare para o novo console, foi um fiasco comercial.

FPS EM CONSOLES DE MESA

É bem verdade que muito antes do Xbox ver a luz do dia já existiam FPS em consoles de mesa bem sucedidos, como *Golden Eye*, *Project Dark Zero*, *Quake* e *Doom*. Mas foi a partir de *Halo* que as coisas começaram a ficar sérias. A ideia de utilizar um analógico para movimentar-se e outro para a mira começou com *Halo*, assim como combates veiculares em jogos de FPS. Além disso, *Halo* trouxe melhorias gráficas e de inteligência artificial de uma maneira jamais vista. A trama também era bastante envolvente e trazia ficção científica espacial em um universo tão rico quanto *Star Wars*. Não por menos, a franquia foi expandida através de quadrinhos, livros e animações. *Halo* marcou a história do Xbox não apenas por ser um grande jogo, mas também por elevar o nível da indústria de jogos eletrônicos.

REDE ONLINE DEDICADA

Um dos trunfos do Xbox foi a porta de rede integrada no console em vez do tradicional modem para internet discada. Esta foi uma aposta certa da Microsoft para o futuro online dos consoles. Um ano após a chegada do videogame ao mercado, chegou a Xbox Live, o serviço de assinatura que permitia jogar online com os amigos de qualquer lugar do mundo. Tudo bem que o Dreamcast já permitia jogatina online, mas o Xbox foi o primeiro console dedicado a banda larga e com um serviço competente. A ideia deu tão certo que a Sony demoraria muitos anos para conseguir criar uma comunidade online tão competente quanto a Xbox Live. E hoje a briga com a PlayStation Network é forte.

HD INTERNO PARRUDO

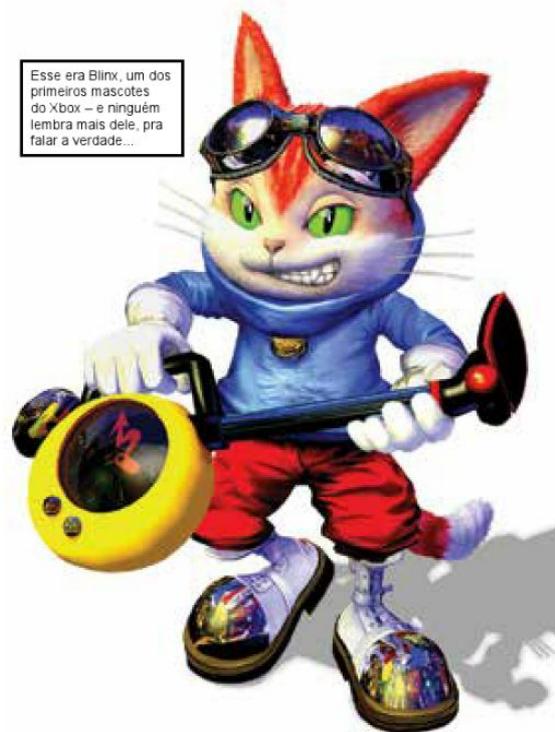
Outro grande triunfo do Xbox foi a inserção de um HD interno para salvar dados de jogos e outros dados. Hoje parece pouco, mas os 10 GB de disco rígido eram suficientes para os usuários. O HD mostrou-se tão bacana que a Microsoft criou imediatamente a Xbox Live Arcade, onde os usuários poderiam baixar jogos menores e salvá-los no HD. O serviço tornou-se tendência e foi ampliado no Xbox 360. A única dúvida que ficamos é: se o Xbox já tinha HD interno, qual o objetivo de lançar cartões de memória para o Xbox?

FRACASSO NO JAPÃO

Se há um grande motivo para entristecer os chefões da Microsoft foi que a plataforma nunca foi bem-sucedida no Japão, um mercado considerado primordial para qualquer empresa que lançasse um novo console. Desde seu lançamento, o console conseguiu vender apenas dois milhões de unidades no mercado nipônico e nenhum jogo realmente relevante para o público japonês. Os motivos para o fraco desempenho são diversos: era uma empresa americana em território japonês, a letra X é associada à morte na cultura japonesa e havia poucos RPGs. No Ocidente, a Microsoft conseguiu algo mais importante do que vendas expressivas: criação de marca e respeito dos consumidores.

ACESSÓRIOS DO XBOX

O Xbox recebeu diversos acessórios em sua curta história e alguns foram bem interes-



Esse era Blinx, um dos primeiros mascotes do Xbox — e ninguém lembra mais dele, pra falar a verdade...

santes, enquanto outros eram irrelevantes. O consumidor mais dedicado podia encontrar controles para a função DVD, memory cards, adaptador para o controle Dual Shock, tela portátil, adaptador wi-fi, adaptadores para mouse e teclado, o action replay (uma espécie de game shark), entre outros. Nosso favorito não podia ser outro senão o controle especial de Steel Battalion, que transformava seu Xbox em um painel pronto para controlar robôs gigantes. Sim, era muito caro.

VAMOS AO QUE INTERESSA!

O que posicionou mesmo o Xbox como um dos consoles mais lembrados de todos os tempos foram os jogos que foram lançados para ele ao longo dos quatro anos em que esteve na ativa. A franquia mais famosa do Xbox é *Halo*, lançado no mesmo dia do sistema, mas existem muitos outros títulos que merecem destaque e que contribuíram para as 24 milhões de unidades vendidas do Xbox. Confira 10 títulos que fizeram história no Xbox original.

ELDER SCROLLS III: MORROWIND

Essa foi a primeira empreitada da franquia *Elder Scrolls* em um console de mesa. Os resultados foram bastante favoráveis: o game colecionou prêmios da crítica especializada e aprovação do público. Evidentemente que *Morrowind* estava repleto de bugs e a visão em terceira pessoa era um pesadelo, mas o clima de fantasia medieval contribuiu para tornar o game marcante. *Morrowind* serviu ainda para abrir caminho para *Elder Scrolls IV: Oblivion* e pro consagrado *Skyrim*. Se hoje estamos ansiosos por uma sequência, os motivos começaram lá em 2002, com o lançamento de *Morrowind* para PC e Xbox.

FORZA MOTORSPORT O primeiro título da série *Forza* chegou ao Xbox em 2005 como uma aposta. Ainda que tenha sido lançado perto do fim da vida do Xbox, o título chegou ao mercado com a pompa de se tornar concorrente direto do badalado *Gran Turismo*. Deu certo: o game fez bonito e impressionou com belos gráficos e excelente jogabilidade. O visual, aliás, atraiu muita atenção graças a veículos bem modelados e efeitos visuais pouco comuns para a época. Desde então, *Forza* se tornou uma das marcas do Xbox.

CONKER: LIVE & RELOADED Esse foi um dos primeiros games a inaugurar a onda de remakes que tomou conta da indústria. O game é basicamente o mesmo *Bad Fur Day* do Nintendo 64, porém com gráficos muito melhores, um novo modo multiplayer online e uma polêmica censu-



ra. Na mesma época em que este remake era produzido, a Rare tinha intenções de lançar uma sequência chamada *Conker's Other Bad Day*, porém a Microsoft cancelou o projeto inexplicavelmente e desde então nunca mais se viu um jogo solo do Conker. De qualquer modo, *Live & Reloaded* sagra-se como um dos jogos obrigatórios para os usuários do Xbox.

JADE EMPIRE Foi um dos últimos jogos produzidos pela Bioware antes da compra pela EA foi *Jade Empire*. Trata-se de um RPG de ação ambientado em um mundo de fantasia cujo folclore é inspirado na China medieval. A narrativa é uma das mais interessantes e conta com vários arcos dramáticos e personagens cativantes. Há um sistema de criação de personagem que determina a aparência do seu protagonista, mas o caráter dele (e a escolha em ser bom ou mau) é definido de acordo com suas escolhas e missões. Sem dúvidas que vários dos conceitos utilizados em *Mass Effect* e *Dragon Age* surgiram aí.

DOOM 3 Um dos jogos mais aterrorizantes da geração 128-bit foi *Doom 3*. A ideia da 1D Software foi recriar a franquia tornando-a mais sombria e deixando o clima pastelão de lado. Muitos fãs antigos

não curtiram o resultado alegando que *Doom 3* não devia receber este nome, mas sim considerado o início de uma franquia totalmente nova. De qualquer forma, não há dúvida de que o título foi bastante revolucionário para sua época. Nos idos de 2003, poucos usuários tinham condições financeiras de montar um computador capaz de rodar *Doom 3* nas resoluções mais altas. Ou seja, o Xbox era uma alternativa e tanto para jogar o título com gráficos respeitáveis. Este fato contribuiu para posicionar a plataforma como um sistema para quem quisesse aproveitar jogos de ponta em um console de mesa.

PROJECT GOTHAM RACING Muito antes de a Microsoft criar o spin-off *Forza Horizon*, os jogos de corrida arcade do Xbox eram definidos por *Project Gotham Racing*. O título foi desenvolvido pela finada Bizarre Creations com a pretensão de continuar o legado de *Metropolis Street Racer* (sim, outro game de corrida que homenageia uma grande cidade da DC). *Project Gotham Racing* foi o segundo título mais vendido no lançamento do Xbox, perdendo apenas para *Halo*. Os gráficos e a jogabilidade que preza pela alta velocidade agradaram bastante, tanto que Bill Gates declarou certa vez que o game era o seu favorito de todos os tempos.

FABLE Peter Molyneux tinha pretensões grandiosas quando começou a desenvolver *Fable*: criar o melhor RPG de todos os tempos. Hoje sabemos que o famoso desenvolvedor não cumpriu seus objetivos, mas *Fable* não pode ser considerado um jogo abaixo da média. Na verdade, o game é bem divertido e foi um dos primeiros jogos eletrônicos a incentivar o jogador a fazer escolhas morais. As decisões que o jogador faz ao longo da jogatina afetam a percepção e reação dos habitantes de Albion para com o jogador e até mudam



a aparência do herói, espelhando as boas e más ações que o jogador fez. A trama gira em torno de um aspirante a herói que busca respostas para um terrível massacre ocorrido em sua vila natal quando ainda era apenas um garoto. Apesar do enredo, o jogo tem um viés mais voltado para a comédia do que para o drama. A franquia *Fable* deixou de existir assim que a Lionhead foi fechada em 2016, para imensa tristeza dos seus fãs.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC Esse foi o primeiro RPG para consoles inspirado no universo de George Lucas e produzido pela Bioware. A história se passa na República Antiga e o jogador encarna um recruta que trava uma batalha contra o Império Sith liderado por Sith Malak. O título chegou com bastante destaque para o Xbox em 2003 e foi aclamado pela ação contínua e o sistema de batalha baseado no RPG de mesa de *Wizards of the Coast*. A história prende o jogador do início ao fim, com planetas cheios de criaturas estranhas e misteriosas. Como não poderia deixar de ser, os jogadores podem seguir o lado light ou o dark side da Força. Isto é determinado por ações e diálogos que o jogador pode ou não fazer. Generosidade e altruísmo levam ao lado bom da Força, já ações egoístas e atos violentos levam o personagem para o lado sombrio, o que altera sua aparência, tornando-o cinzento, com olhos amarelos.

NINJA GAIDEN BLACK Se havia um título capaz de fazer inveja para os jogadores de outras plataformas da geração 128-bit era *Ninja Gaiden Black*. Os motivos eram variados: gráficos matadores, jogabilidade divertida, alto nível de dificuldade e puzzles à la *Legend of Zelda*. Posteriormente, a Tecmo lançou uma versão melhorada para o PS3 chamada *Ninja Gaiden Sigma*. Inicialmente, o jogo foi pensado



como um reboot de toda a franquia, com foco no hack'n slash (que nem estava tão na moda naquela época). A ideia deu tão certo que *Ninja Gaiden* rendeu duas continuações para X360 e PS3.

HALO 2 Você sabia qual seria o primeiro desta lista, certo? *Halo* é a franquia mais importante do Xbox. O primeiro jogo, aliás, foi uma das poucas boas razões para alguém investir no console em 2001. A Bungie conseguiu superar seu produto com *Halo 2*, um game mais intrigante do que o primeiro. Além da história impressionante, *Halo 2* tinha modos multiplayer extremamente divertidos. Não por acaso, o título foi o mais jogado nas redes online do Xbox por dois anos inteiros e somente foi superado quando *Gears of War* chegou ao X360. Como se não bastasse, *Halo 2* foi o game mais vendido de toda a biblioteca do Xbox com pouco mais de 8 milhões de unidades. Se hoje os shooters em primeira pessoa são tão populares em consoles de mesa, pode colocar toda a culpa em Master Chief. É pouco ou quer mais?

MENÇÕES HORROSAS

SHENMUE II Sim, sabemos que *Shenmue* está mais ligado ao Dreamcast do que ao Xbox, mas a versão lançada para a plataforma da Microsoft tinha um novo modo de câmera, frame rate travado, dublagem em inglês e um DVD cinematográfico com todas as cutscenes do primeiro jogo. Esta versão recebeu críticas pelos gráficos datados, uma dublagem ruim e falta de novidades em geral. De qualquer modo, *Shenmue II* é considerado um dos melhores games de todos os tempos e uma compra obrigatória para quem investiu no Xbox.

BLINX 2: MASTERS OF TIME AND SPACE Poucos devem se lembrar, mas a Microsoft tinha planos de ter sua própria mascote durante o desenvolvimento do Xbox. O carro chefe deveria ser Blinx, um gato antropomórfico bastante radical. A ideia não deu certo, pois o primeiro jogo tinha muitas falhas. O segundo game era bem melhor, mas a missão de transformar este platformer no símbolo do Xbox foi enterrada definitivamente ao passo que Master Chief crescia em popularidade.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY Esse foi um dos melhores jogos da geração 128-bit, mas passou despercebido pelo radar por ser exclusivo de uma plataforma que já estava abrindo espaço para o Xbox 360. Uma pena, pois a jogabilidade e a imersão são os pontos fortes, tal como a atuação de Vin Diesel no papel de Riddick. O game influenciou muitos outros jogos em primeira pessoa com elementos de stealth, tais como *Thief* e *Dishonored*. Para quem não chegou a conhecer esta joia, vale conferir o remake *The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena*, lançado para X360 e PS3 em 2009. 🎮





WATCH



/UBISOFTBRASIL

YouTube /UBISOFTBRASIL



@UBISOFTBRASIL

DOGS 2[®]



ENTRE no mundo dos hackers ↵ 

16

XBOX ONE

PS4

UBISOFT

TOMB RAIDER

A CRONOLOGIA QUE FALTAVA



Tomb Raider (1996): Para PlayStation, Sega Saturn, PC e N-Gage. Lara investiga ruínas de antigas civilizações do Peru, Egito e Grécia, até encontrar a lendária Atlântida.



Tomb Raider: The Last Revelation (1999): Para PlayStation, Sega Dreamcast e PC. O jogo é ambientado no Egito e o seu final deixou pistas de que ela havia morrido. Foi uma polêmica que você nem queira imaginar...



Tomb Raider: Curse Of The Sword (2001): Para Game Boy Color. Outra versão portátil.
Tomb Raider: The Prophecy (2002): Para Game Boy Advance.



Tomb Raider Gold: Unfinished Business (1997): Para PC. São na verdade apenas quatro fases adicionais ao primeiro jogo da série.



Tomb Raider II Gold: The Golden Mask (1998): Para PC. Em busca da máscara de Tornarsuk, ela passa por uma base militar russa, depois na ilha de Shangrila.



Tomb Raider Gold: The Lost Artifact (1999): Para PC. Continuação de Adventures, aqui ela reencontra a vilã Sophia Leigh.



Tomb Raider: Chronicles (2000): Para PlayStation, Sega Dreamcast e PC. Alimenta-se a ideia de que ela morreu e o jogo se resume a lembranças de amigos em relação às aventuras da arqueóloga.



Tomb Raider II (1997): Para PlayStation e PC. Considerado até hoje o melhor episódio. Ela viaja para a Grande Muralha da China, os canais de Veneza e para as montanhas do Tibete.



Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (1998): Para PlayStation e PC. Agora ela procura por pedaços de um meteoro com estranhos poderes, visitando a Índia, Londres e uma ilha tropical no Pacífico Sul, entre outros.



Tomb Raider: The Nightmare Stone (2000): Para Game Boy Color. Versão portátil do jogo.

1996

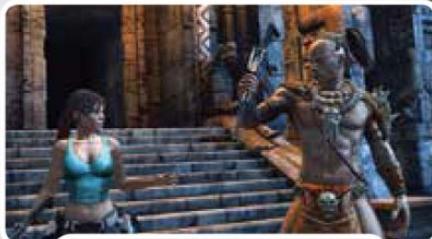
Tomb Raider: Underworld (2008): Para PlayStation 2, PlayStation 3, Xbox 360, PC, Nintendo Wii e Nintendo DS. Ela agora busca pelo martelo de Thor no México, mar Mediterrâneo, Tailândia e, lógico, na lendária Valhalla.

Tomb Raider Underworld: Beneath the Ashes (2009): Para X360. Pacote de expansão de *Underworld*.
Tomb Raider Underworld: Lara's Shadow (2009): Para X360. Segundo pacote de expansão de *Underworld*.



Tomb Raider: Anniversary

(2007): Para PlayStation 2, PSP, PC e Wii. Remake do primeiro jogo, *Atlantean Scion*.



Lara Croft and the Guardian of the Light

(2010): Download para PC, Xbox Live e PlayStation Network.



Tomb Raider: Legend

(2006): Para PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, PC, Nintendo DS, Nintendo GameCube e GameBoy Advance. Lara investiga os mistérios da espada Excalibur, que está intimamente relacionada ao desaparecimento de sua mãe.



Tomb Raider

(2013): PC, PS3, PS4, X360, XO. A volta de Lara em grande estilo, um jogão que mistura aventuras típicas da série com a beleza dos gráficos dos consoles atuais.



Rise of the Tomb Raider

(2015): PC, PS4, X360, XO. É um passo adiante do jogo de dois anos antes, com incrível renderização da personagem e da ação na neve.



Tomb Raider: The Angel of Darkness

(2003): Para PlayStation 2 e PC. Ela é perseguida acusada de matar seu tutor. São 29 fases, divididas entre Paris e Praga.

Rise of the Tomb Raider: 20th Anniversary Edition

(2016): PC, PS4, XO. Pacote de aniversário de Lara Croft traz o jogo principal com DLCs, trajes especiais, novos modos de jogo e até um divertido combate contra zumbis. É, amigo, nem a Lara Croft escapou deles!

2016

EXISTE MESMO “MELHOR DO ANO”?

Todo fim de ano é a mesma coisa: aquela correria na mídia pra escolher os melhores do ano. Mas será que dá mesmo para apontar algum jogo como sendo o “do ano”? Ou é apenas um vício que nós já nos habituamos?

De dezembro sempre promete muitas emoções para o público gamer. E em 2016 não foi diferente. No primeiro dia do mês tivemos o The Game Awards 2016, premiação considerada “O Oscar dos Videogames” na indústria dos jogos. O show que está na ativa desde 2003 costuma ser muito polêmico por colocar diversas franquias e nomes de peso uns contra os outros em muitas categorias, como “Melhor Jogo Esportivo” e “Melhor RPG”. Contudo, sejamos sinceros, uma única categoria importa de fato: a do cobiçado título de “Jogo do Ano”.

O título é vago, convenhamos. Dizer que um jogo é o “Jogo do Ano” deixa muito espaço aberto para especulação: ele é assim porque é bonito ou porque sua mensagem é forte? Talvez porque ele tenha uma estrutura mais sólida, ou pode ser até que tenha sido o mais aclamado pelo público.

A definição é vaga, então é uma boa ideia conferirmos uma listagem com todos os “Jogos do Ano” já nomeados por este evento: 2003: *Madden NFL 2004*; 2004: *Grand Theft Auto: San Andreas*; 2005: *Resident Evil 4*; 2006: *The Elder Scrolls IV: Oblivion*; 2007: *BioShock*; 2008: *Grand Theft Auto IV*; 2009: *Uncharted 2: Among Thieves*; 2010: *Red Dead Redemption*; 2011: *The Elder Scrolls V: Skyrim*; 2012: *The Walking Dead*; 2013: *Grand Theft Auto V*; 2014: *Dragon Age: Inquisition*; 2015: *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Observando os indicados dos últimos dez anos, fica difícil encontrar algum tipo de padrão. Alguns nomes se repetem, como *The Elder Scrolls* e *Grand Theft Auto*, mas o que isso quer dizer? Segundo a definição oficial, o jogo do ano deve ser “o pináculo da indústria gamer no período citado”, então isso deixa um pouco mais simples de filtrar os motivos das escolhas.

Cada um desses games marcou suas épocas por alguma inovação ou demonstrando o máximo potencial que seus consoles podiam alcançar, bem como eram aclamados pela crítica especializada e os jogadores. *Madden* tinha mecânicas totalmente novas, *GTA* sempre impressiona com seu mundo aberto e *The Elder Scrolls* mostra o verdadeiro potencial de um RPG que dá liberdade quase total ao jogador. Aliás, motivos que levaram *Skyrim* ao pódio foram muito similares aos que fizeram subir jogos como os indicados dos

dois últimos anos, *Dragon Age: Inquisition* e *The Witcher 3: Wild Hunt*.

Apesar de dezembro ser literalmente o fim do ano, sempre há lançamentos programados que podem balançar com o equilíbrio da força na indústria dos games, e é por isso que nunca temos elencada uma lista exata de candidatos ao prêmio mais importante do mercado, mas já podemos ver que há uma forte competição, especialmente quando levamos em conta que praticamente todo gênero recebeu algum forte representante.

Uncharted 4, *Watch Dogs 2* e *Mafia III*: esses estão em qualquer lista para escolher os melhores de 2016...



Observando os indicados dos últimos dez anos, fica difícil encontrar algum tipo de padrão. Alguns nomes se repetem em demasia todos os anos...

Dishonored 2 foi uma agradabilíssima surpresa de fim de ano



Nos jogos de tiro, *Doom* conseguiu fazer um retorno triunfal, mostrando que o clássico consegue ainda viver sua glória. Ainda nas brincadeiras em primeira pessoa, deixando o sombrio e abraçando o social, temos *Overwatch* como um dos mais bem sucedidos jogos do gênero no quesito inovação, dando um respiro para os jogos online do estilo que estavam habituados com certa mesmice. Falando em novos ares, não podemos esquecer de *Battlefield 1*, que fez questão de ser algo inédito, não somente dentro da própria franquia mas em todo um gênero de games.

Para os mais estrategistas, jogos como *Civilization VI* não decepcionam pela vasta gama de possibilidades de como fazer sua nação prosperar. Se o negócio é mais ação, o novo *Deus Ex: Mankind Divided* e *Dark Souls III* colocam a cabeça pra funcionar num ritmo mais intenso. O quarto game da série *Uncharted* é outro fortíssimo candidato, praticamente um filme jogável em beleza e história. Os esportistas também não perdem espaço, com *Fifa 2017* revolucionando conceitos primordiais da série e *Forza Horizon 3* esbanjando sempre um realismo único nas corridas.

Se for pensar bem, a safra deste ano foi muito boa. Tem muitos games que podem chegar lá e poderíamos gastar páginas e páginas daqui falando de cada um deles. Títulos importantes de franquias que já conhecemos, como *Street Fighter V* e *Mafia III*, enquanto outros são novos por aqui e já impressionam, como *Quantum Break* e o tão esperado *The*

Last Guardian. *Final Fantasy XV* é a prova viva de que o novo e o antigo ainda podem se mesclar e criar algo incrível. Céus, até *Pokémon Sun* e *Pokémon Moon* podem competir pela coroa, tamanha a evolução (sem trocadilhos) da franquia!

MAS QUEM ESCOLHE ISSO?

Claro que não cabe a mim ditar como deve ser a escolha, mas tudo isso coloca em cheque o que muitos acreditam ser o que torna um jogo o melhor do ano. É preciso lembrar, contudo, que não basta ser um game de incontestável fama e tradição, é preciso um toque a mais para chegar lá. Não basta que seja popular, é preciso deixar uma marca na história. Fazer a sua própria história.

Então, quando se perguntar o que faz de um jogo o “Jogo do Ano”, questione-se antes porque ele sequer está indicado. Não é uma premiação para qualquer um, não é uma questão de ser ou não bom, mas sim o quão bom ele é. Não é apenas um fator ou outro que define se ele é o pináculo de um ciclo de 365 dias, pois para isso já temos outras categorias, e sim se ele mostra tudo o que aprendemos e o de melhor que temos a oferecer após muita pesquisa, esforço e desenvolvimento. É suor e sangue para dar o melhor ao consumidor, e a premiação só confirma que o trabalho foi bem feito.

Independente de quem vença, é merecido. A questão real é se você está pronto para lidar com essa verdade ou não. 

Ah, sim, mas você quer dar sua opinião sobre os melhores games do ano, certo? Então visite nosso site www.gw.com.br e participe de nossa enquete online para escolher os games de destaque de 2016.

MAIOR (E MELHOR) APOSTA DA BIG N

Como sempre, a Nintendo é bastante cautelosa ao divulgar todos os detalhes de seu novo console, um híbrido que deveria brigar de igual com Xbox One e PS4. Mas isso não vai acontecer, não – e vamos explicar a razão!



No último dia 20 de outubro de 2016, iniciou-se uma nova saga para a Big N: o Switch foi revelado em transmissão mundial ao vivo pela internet. A apresentação foi bastante breve e apenas serviu para mostrar a ideia conceito do novo aparelho, além de esclarecer algumas dúvidas latentes que a comunidade tinha. Tudo bem que os vídeos acabaram por gerar mais dúvidas do que certeza, mas a impressão é de que todo mundo já conseguiu formar uma opinião sobre o novo videogame da Nintendo. A EGW também não ficou atrás e temos algumas conclusões prévias baseadas naquilo que a empresa japonesa mostrou até agora.

A primeira impressão não poderia ser melhor: o Switch é inovador. Parece o tipo de console que surge de tempos em tempos para redefinir os rumos da indústria. Ele é tudo o que o Wii U poderia ter sido se a Nintendo não tivesse se afobado tanto. A ideia de iniciar um jogo no conforto do lar e continuá-lo de onde parou durante uma viagem de

avião é das mais interessantes, tem tudo para conquistar a simpatia de jogadores hardcore e casuais, uma vez que ele pode (teoricamente) rodar jogos de plataformas de mesa ou mobile. Imagine que você pode jogar em uma mesma plataforma *Zelda*, *Mario*, *Skyrim* ou quem sabe os clássicos do 3DS. É bem verdade que a Sony tinha a pretensão de fazer algo semelhante com o PS Vita, mas a execução da Nintendo simplesmente parece mais adequada.

CONSOLE, TABLET OU O QUÊ?

O design do aparelho é bem compacto e bonito, de modo que você pode colocar ao lado da sua TV sem medo de que ele estrague toda a sincronia visual da sua sala de estar. O console é composto basicamente por uma espécie de tablet e controles intercambiáveis. Uma vez na base de suporte, as imagens são transmitidas pela TV, porém ao retirar o console da base as imagens são transmitidas diretamente para a tela. Tudo parece bem prático e fácil de fazer, tornando-o

um console para ser apreciado por jogadores de todas as faixas etárias. A única dúvida é se o acabamento vai priorizar a proteção do aparelho também, pois uma queda seria trágica.

Ainda sobre o design, de acordo com o site Eurogamer, a tela do Switch é sensível ao toque (o que seria ideal para a Nintendo abocanhar um bom pedaço do mercado de jogos para celulares). Teoricamente, a Nintendo vai conseguir englobar o mercado de jogos de mesa como o PlayStation e o Xbox, a praticidade de jogos mobile mais sofisticados do 3DS e games mais casuais de celulares. Contudo, essa fome toda vai deixar os jogadores sedentos por realidade virtual passar batidos.

Esses tipos de jogadores fatalmente vão escolher outras plataformas, pois a Nintendo não deu qualquer mostra de que vai lançar algum óculos de realidade virtual ou mesmo aumentada.

Até o fechamento desta matéria, a Nintendo não revelou as especificações técnicas do Switch, porém os boatos



“A qualidade dos jogos cresceu e um dos fatores pra isso é que tanto PC quanto PlayStation, Xbox e agora o Switch possuem arquiteturas comuns”

Jen-Hsun Huang

dão conta de que o poder de processamento não estaria em paridade com o Xbox One e o PlayStation 4. De concreto mesmo, sabemos que a Nvidia é a principal responsável pela CPU da máquina, utilizando uma versão customizada do Tegra. As últimas versões do chip Tegra mostraram-se extremamente competitivos, porém dentro do mercado mobile, já que a experiência da Nvidia em consoles de mesa é praticamente nula.

Ainda assim, levando-se em consideração as experiências que a empresa teve com o Shield, podemos ficar animados, pois o novo videogame da Nintendo terá poder de processamento suficiente para rodar jogos complexos sem grandes problemas. Inclusive um dos jogos de demonstração foi justamente *Skyrim*, um título sabidamente pesado e que sofre com queda de frames constantes e crônicas. Talvez essa seja a forma da Nintendo mostrar que seu novo console não deve em nada para a concorrência.

MULTIPLAYER LOCAL

Dois fatos chamaram a atenção quando da revelação do Switch: o primeiro é que os jogos são vendidos em formato de gamecards e o segundo é que haverá suporte a multiplayer local. Isso só pode significar uma coisa: o poder de processamento do aparelho será consideravelmente bom o bastante para rodar partidas multiplayer sem lags e o fato

de usar gamecards desafoga o hardware, pois é sabido que a leitura de mídias óticas exigem mais do sistema.

Parece que a Nintendo quer levar até às últimas consequências a ideia de uma plataforma que una o mobile com o caseiro. Entretanto, isso pode ter um preço salgado a ser pago pelo jogador: a bateria do sistema não deve durar muito, já que ele vai rodar games complexos a uma taxa de resolução respeitável com suporte a redes de internet. Analistas apostam que a bateria deve durar apenas três horas quando utilizado em sistema mobile. Se for verdade, a Nintendo terá aí uma pequena bomba para desmontar.

O fato de a tela ter resolução em 720p corrobora com a opinião geral de que o sistema não competirá com os novos consoles da Sony e Microsoft. Sim, é

consenso que o Switch é mais uma das apostas da Nintendo no mercado de games, mas que não pretende ir na mesma direção dos concorrentes. Assim como nas duas últimas gerações, a Nintendo se posiciona como uma alternativa a quem não quer pagar rios de dinheiro para se divertir e não se importa com uma resolução melhor.

Um belo acerto do aparelho em se espelhar no mercado mobile é que a Nintendo sabe que nem todo mundo usa seus gadgets em viagens necessariamente para jogar, mas também para ver filmes, ouvir músicas e ler livros. Basta alguns aplicativos para que o Switch se torne o dispositivo principal de qualquer pessoa — só faltava ele fazer ligações para você abandonar de vez seu celular. Imagine que você está cansado de jogar uma dungeon especialmente difícil de *Zelda* e resolva assistir o novo episódio de sua série favorita? Bastaria acessar o aplicativo da Netflix, por exemplo, e pronto.

MAS E OS GRÁFICOS...?

O ponto negativo fica por conta dos gráficos apresentados in-game, que não impressionam. Tudo bem que quem espera resolução melhor vai preferir um dos consoles rivais, mas a teimosia da Nintendo em criar aparelhos “inferiores” já mostrou-se perigosa, uma vez que as third parties dificilmente irão se dar ao trabalho de criar um determinado jogo diferente do que nas demais plataformas. Basta analisar a maneira com que as poderosas EA, Activision, Rockstar e Ubisoft ignoraram quase completamente a existência do Wii U.

Se o console conquistar apoio dos estúdios, não há dúvidas que o Switch pode se tornar um pequeno notável, tal como o Wii. Entretanto, se a Nintendo falhar



Gamecards podem ser uma boa para vender jogos?

MAIS NOVIDADES DO SWITCH

Dia 13 de janeiro marca a data da primeira aparição pública do Nintendo Switch, que tem lançamento confirmado para março de 2017. Nesse dia, a Big N se destaca com eventos simultâneos em Nova York e Paris para dar todos os detalhes técnicos de sua nova máquina, um híbrido de console com mobile.

No entanto, algumas dúvidas técnicas permanecem. Ao contrário do que se imaginou inicialmente, o 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. A unidade principal do Switch está no próprio portátil e o dock é usado para enviar o sinal para a TV.

Por outro lado, jogos de Xbox One e PlayStation 4 serão lançados com muita facilidade no Nintendo Switch por causa da sua arquitetura interna, aumentando muito as opções de escolha para quem gosta de videogames. Quem garantiu isso em novembro último foi Jen-Hsun Huang, presidente da Nvidia, responsável pelo processador principal do novo console da Nintendo.

"A qualidade dos jogos cresceu muito e um dos fatores que tornou isso possível é que tanto o PC quanto o PlayStation, o Xbox e agora o Switch possuem arquiteturas comuns", disse Huang. "Todos usam GPUs modernas, shading programável, são características tecnicamente semelhantes."

Ainda há sim algumas diferenças entre os chips do PC, PS4, XO e do Switch, mas todos usam uma arquitetura similar. "Por causa disso, os produtores podem desenvolver games para uma base instalada muito maior com um mesmo código e, por conta disso, têm a oportunidade de aumentar os valores de produção dos jogos," concluiu ele.



Nintendo Switch promete ser o grande hype de 2017 e a expectativa é grande, gigantesca mesmo. E a Nintendo sabe capitalizar muito bem isso com seu grande ícone: o novo *Super Mario* deve ser o game de lançamento do console híbrido da Big N.

"Não me surpreenderia se *Mario 3D* fosse jogo de lançamento que acompanhe a Switch em vez de *Zelda*... É tudo o que direi por enquanto," disse Emily Rogers, uma das especialistas que conhece bem os bastidores nintendistas. "Isso não significa que *Zelda* não vá ser ou que não possa ser um dos jogos de lançamento. Mas *Mario 3D* está mais avançado no seu desenvolvimento do que as pessoas pensam. E não é só especulação: baseio-me nas coisas que tenho ouvido nos últimos três ou quatro meses. *Mario 3D* está praticamente pronto."

> Fernando Souza Filho

em conquistar apoio das thirds, o console inevitavelmente terá o mesmo fim que o Wii U. Vale destacar que durante a apresentação inicial em outubro, a Nintendo mostrou uma lista enorme de apoiadores do console, mas também vimos algo parecido quando o Wii U surgiu em 2011. Ou seja: não significa nada.

Mais importante ainda é o fator preço, visto que os hardwares da linha Shield, que se baseiam no Tegra, nunca conseguiram sucesso de público pelo seu alto custo. Em contrapartida, os consoles da Nintendo geralmente chegam ao mercado com um preço inferior concorrentes.

QUANTO CUSTA A BAGAÇA?

Se a Big N conseguir um preço acessível, acreditamos que o aparelho tem tudo para deslançar nas vendas. Fatalmente, o Switch será o console mais barato dessa nova leva, pois o PlayStation 4 Pro e o Xbox One Scorpio da Microsoft são



voltados inteiramente para a resolução 4K, algo que a Nintendo não está nada interessada neste momento.

Outra questão importante é com relação ao 3DS: o que a empresa pretende fazer com o aparelho? Abandoná-lo completamente ou manter o suporte para os dois sistemas? Apesar de o Switch ser mais voltado para quem curte consoles de mesa, a Nintendo não esconde o fato de querer que o público o veja como uma alternativa para quem quer um console

de bolso poderoso. A dúvida é: será que a empresa vai continuar lançando jogos de grande porte para o 3DS se o Switch tiver de ganhar versões dos mesmos jogos? Vamos imaginar que um novo *Pokémon* esteja em desenvolvimento para os dois consoles, qual das versões o público vai preferir comprar?

A Nintendo é uma das poucas empresas de tecnologia que verdadeiramente se esforça para chacoalhar o mercado, ainda que muitas das vezes em que ela tenta inovar acabamos por presenciar fails estrondosos, como o próprio Wii U. A Big N vai precisar de muito mais do que ousadia para tornar seu novo console em um campeão de vendas. O apoio das produtoras é imprescindível, bem como uma solução prática para o tempo de utilização da bateria e o aquecimento. Se assim o fizer, questões gráficas, linhas de resolução e ausência de retro-compatibilidade serão irrelevantes. 🎮



UMA VARIEDADE DE JOGOS LEGO PARA VOCÊ SE DIVERTIR NESTE FINAL DE ANO!

GAMES



LEGO MARVEL VINGADORES



PS4 PS3
XBOX ONE XBOX 360



LEGO Harry Potter COLLECTION



PS4



LEGO STAR WARS O DESPERTAR DA FORÇA



PS4 PS3
XBOX ONE XBOX 360 PC



LEGO, o logotipo LEGO, as configurações do Bloco e do Encaixe e as Minifiguras são marcas comerciais do LEGO Group. © 2016 The LEGO Group. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são propriedades de seus respectivos donos. Todos os direitos reservados.



DOIS PARA FRENTE, UM PARA TRÁS

Aposta em mudanças relativamente radicais para a franquia acerta em quase todas: com batalhas focadas em infantaria, sofre apenas com menu pouco responsivo e com batalhas com 64 jogadores cheias de problemas



Como tratar de um dos piores, mais sangrentos conflitos dos últimos 100 anos sem destilá-lo a uma série de eventos sem sentido só para agradar o jogador? Uma tarefa consideravelmente difícil estava à frente da Dice. Talvez até não tenha encontrado o ponto certo para falar sobre a 1ª Guerra Mundial, mas certamente é algo que vai mudar a franquia *Battlefield*.

O maior “problema” da 1ª Guerra Mundial é que se trata de um conflito sem lado “bom” e “ruim” claramente definidos. É uma guerra onde grandes potências mundiais neocoloniais estavam em declínio: um barril de pólvora prestes a explodir.

Em vez de adentrar nesse aspecto, a Dice optou por criar uma campanha que tenta demonstrar as diferentes facetas daqueles que lutaram na batalha e suas aspirações. O elemento funciona para as duas primeiras missões, com um “ar” mais pesado e

violento do que as outras. A partir daí, entra-se no ciclo de “complete o objetivo X, Y e complete a missão”.

Passa uma sensação estranha de que cada personagem é um sobrevivente da guerra e está lá por algum motivo, mas os sistemas do jogo garantem que a cada objetivo completado você deva receber um “tapa nas costas” e um bolo escrito “Parabéns, você é ótimo”. Rapidamente se esquece o motivo pelo qual está lá a não ser completar missões.

O espetáculo visual continua com toda a força que a Dice

mostra desde *Battlefield 1942*. Casas são destruídas em um piscar de olhos, tanques ficam sujos com a lama e a chuva. Toda atmosfera fica mais caótica do que a mistura realista de *Battlefield 4*. E, como já é de costume na franquia, isto é apreciado ao máximo nas partidas online, o ponto onde a Dice mostra seu melhor.

VOLTA ÀS RAÍZES

Battlefield 4 teve um começo de vida divertido, variado, mas ao longo do lançamento dos DLCs, eles começaram a se tornar demasiadamente fo-

cados em veículos e combate à distância. *Battlefield 1* é o mais próximo que voltamos as raízes, com infantaria usada como peça central para as conquistas.

A 1ª Guerra Mundial foi um período experimental para o confronto armado e isso se reflete nas decisões de design da Dice. Tanques são potentes, mas esporádicos, aviões fazem a sua parcela de dano, mas não são garantia de nada. Quem quer ajudar o time é melhor botar os pés no chão e correr pro ponto de captura.

Em consequência, temos o que podemos considerar um dos melhores conjuntos de mapas no lançamento desde *Battlefield 3*. Eles são focados em infantaria por meio de variados incentivos. Sempre há algo para fazer caso jogue no modo Conquista, seja capturar uma bandeira, seguir ordens do esquadrão ou manter guarda em bandeira de captura.

Decidir entre os nossos favoritos seria muito difícil,



mas Monte Grappa é um dos mais interessantes. Ele requer trabalho em equipe, força com que os jogadores usem táticas não ortodoxas e deixa veículos e aviões sempre vulneráveis. A intensidade é elevada ao 11, adaptação e improvisação tornam-se elementos cruciais.

É nele também que vemos o melhor uso dos Behemoths, unidades especiais com um alto poder de fogo. Estes vão de um trem armado com canhões, um dirigível e um monstruoso barco. Impressionantes da primeira vez que os vê até o momento que eles estão lá mais para “trazer intensidade” do que ajudar na batalha. Qualquer equipe mediana consegue destruí-los em dois ou três minutos.

No caso de Monte Grappa, um dirigível aparecia para o time que estava na retaguarda e quase todas as vezes ele caía do ar como uma bola em chamas alguns minutos depois, para a frustração dos oponentes. Uma ideia legal no papel, mas que na prática não faz o menor sentido.

Ficariamos felizes se o modo Rush e outros modos secundários, como Team Deathmatch e War Pigeons — onde você tem de literalmente capturar um pombo e impedi-lo que envie uma mensagem — tivessem recebido um terço da atenção destes Behemoths.

OUVI BATTLEFRONT?

O foco aparenta estar no novo modo, Operações. Inspirado pelo modo Supremacia do (terrível) *Battlefront*, as operações colocam os jogadores em um combate mais linear. Cada equipe deve atacar e defender um ponto de controle. Ao perdê-lo, devem recuar para o ponto de controle anterior e tentar reconquistá-lo.

Ele é capaz de resolver dois dos maiores problemas de *Battlefield* para novos jogadores: reduzir a confusão do modo conquista — que para muitos ainda é dissonante em relação ao que deve ser



feito para vencer —, e prover batalhas intensas onde todos podem se sentir úteis de uma forma ou outra.

Os mapas usados nas operações ganham nova dinâmica, rotas e táticas precisam ser repensadas para tomar os pontos. A linearidade não nos agrada tanto, já que ainda somos grandes fãs do modo conquista, mas esperamos que a Dice invista no modo. E que invista em corrigir problemas.

Mas, afinal, o que seria um lançamento de *Battlefield* sem um problema técnico ou outro, não é mesmo? Com os jogos da Dice o esquema é sempre “dois passos pra frente e um pra trás”: *Battlefield 1* fugiu à regra no quesito estabilidade dos servidores, porém mostrou problemas em outros locais.

A não ser que você tenha quebrado o cofrinho para comprar um PlayStation 4 Pro, ou joga no PC, pode esperar uma taxa de quadros instável para partidas com 64 jogadores. Bonito de se ver, mas frustrante quando disparos ou granadas jogadas não são registradas por causa de um “delay” entre a ação feita no controle e o que ocorre na tela, mesmo em servidores com o ping baixo.

O mesmo “delay” é visto em todas as plataformas durante a navegação dos menus, que parecem uma mistura de *Battlefront* com sei-lá-o-que que a Dice pensa que é usabilidade.

Editar classes é um martírio, navegar por servidores é demorado. Uma barreira foi imposta a tudo que possa fazer você entrar em uma partida com um mínimo de rapidez.

A terceira e última barreira imposta pela Dice é o “novo” sistema de classes que, de acordo com a desenvolvedora antes do lançamento, proferia maior maleabilidade para como o jogador gostaria de progredir na sua “experiência”.

BLOQUEIO DE ARMAS

A maleabilidade de fato está lá, armas são adquiridas agora por meio de War Bonds, moedas ganhadas ao subir de nível. Entretanto, algumas armas estão bloqueadas por você não ter subido de nível na classe em si. Onde você verifica isso? Uma barra localizada no topo do menu de edição de classe.

Para piorar a situação, você só ganha pontos para subir de nível caso faça uma das ações com a classe, mas fora de veículos. Acabou de capturar um ponto importante para a sua equipe como médico, mas decidiu entrar em um tanque para se proteger dos inimigos? Que pena, toda a pontuação vai para a classe Tanque.

Entendemos a necessidade de sistemas de progressão em 2016 para manter os jogadores “presos”, mas não precisava ser um simulador de como “fazer o imposto de renda”...

Battlefield 1 acaba por ser esta experiência “esquizofrênica” (sem usar o termo de forma pejorativa), em que ideias de design e mapas bem trabalhados se conflitam com uma interface mal implementada, sistema de progressão confuso e uma campanha esquecível. Em partes, é o retorno à forma que queríamos e mostra que a Dice está disposta a avançar aspectos de uma franquia cujo esqueleto já está formado e sua base sedimentada o suficiente para mudanças radicais.

Para que avanços tenham efeito, é preciso tratar de todos os problemas restantes. É destaque entre os fãs que estavam cansados do período moderno que se estabeleceu por tantos anos, mas também não crie expectativa de que será o shooter do ano. 🐼



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Dice | Editora: Electronic Arts | Lançamento: Outubro/2016

UMA HERANÇA REAL AOS FÃS LEAIS

Depois de muitos altos e baixos, Square Enix finalmente nos traz um *Final Fantasy* digno dos fãs de longa data, mas sem perder os jogadores de primeira viagem: esse foi um dos tiros mais certos da última temporada



Final Fantasy XV pode representar, para alguns, a despedida do modelo tradicional de RPGs — com combates conduzidos por turnos e inúmeros elementos de estratégia —, introduzindo o jogador aos sistemas mais dinâmicos, focados na ação, tão populares nos jogos mais recentes do gênero. O jogo em si, anunciado há 10 anos como *Versus XIII* (uma segmentação indireta de todo o pano de fundo de *Final Fantasy XIII*), mudou bastante daquilo que estávamos habituados a ver em trailers cinematográficos de algo que, agora sabemos, nunca seria lançado.

Para começar, ao contrário dos seus predecessores, *FFXV* não introduz as mecânicas de jogo com muita fanfarras. De uma forma direta e, por vezes bruta, você assume o controle do príncipe Noctis Lucis Caellum, herdeiro do trono de Lucis, a caminho de seu casamento com a amiga de infância Lunafreya Nox Fleuret, herdeira do Império

de Niflheim. Essa caminhada é acompanhada pelos seus companheiros Gladiolus Amicitia, Ignis Scientia e pelo extremamente irritante Prompto Argentio. Então, o príncipe descobre que seu futuro sogro executou uma armadilha que destruiu sua cidade natal, matando seu pai, o rei Regis. Agora, Noctis & cia. devem percorrer todo o vasto mundo de Eos em busca de armamentos sagrados, usados pela sua linhagem real, para reconquistar o trono e reconstruir Lucis.

OS PERSONAGENS

Um dos pontos característicos de *Final Fantasy XV* é como ele se preocupa em desenvolver seus personagens principais: isso se sobressai na relação entre os quatro amigos que, em vez de se valerem de um enredo como a única sustentação de seu relacionamento, engajam em conversas idilicamente mundanas, comuns a amigos que nós temos na vida real. Viajando pelo mundo, eles dormem em

hoteis de beira de estrada, comem em restaurantes de postos de gasolina e, em meio à vida selvagem, acampam e trocam piadas ruins em meio ao fogo. Cada um tem uma habilidade especial, que reforça essa relação: Ignis cozinha para o grupo em acampamen-

tos, Prompto é o fotógrafo que registra momentos do dia a dia, Noctis é um exímio pescador e Gladiolus é o explorador nato da turma.

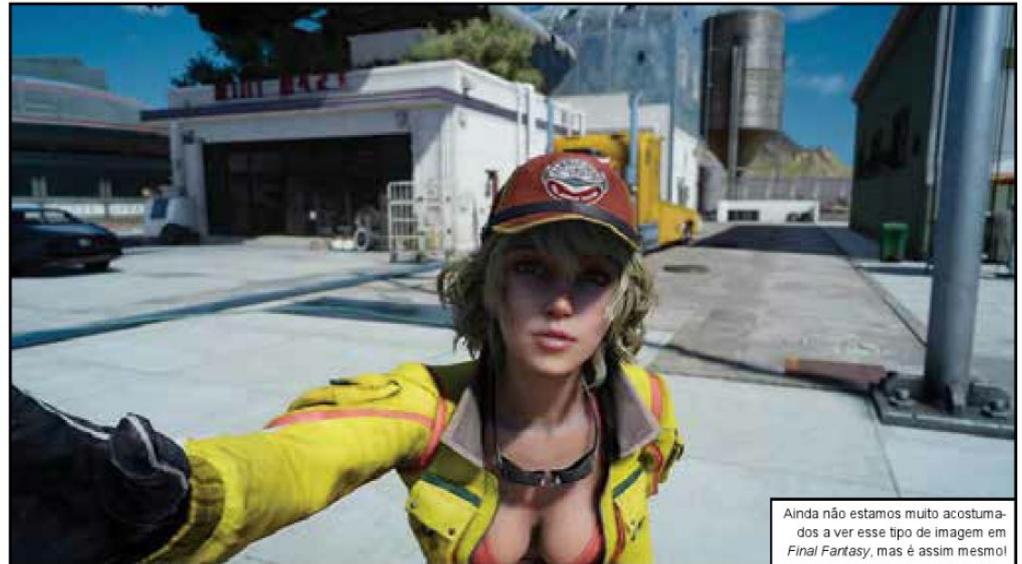
Parece besteira dedicar tanto espaço a atividades complementares dos personagens, mas a Square Enix



amarrou-as de uma forma que você não tem como não mencioná-las: experiência e pontos de habilidade que, em outros títulos da série, conferem o famoso level-up rapidamente, não podem ser coletados até que você leve seu grupo para dormir, seja em acampamento, seja em hotéis. Isso traz uma nova visão de como implementar uma estratégia em um RPG: à noite, os monstros são bem mais fortes. Aí vem o dilema: continuo na estrada ou é melhor descansar e continuar com o nascer do sol?

COMBATE SIMPLISTA

O combate é onde *FFXV* ganha destaque: simplista em execução, apenas Noctis é controlável pelo jogador, mas o príncipe se vale de usar todos os tipos de armas do jogo, o que sugere uma adequação dos oponentes ao seu estilo de combate, forçando-o à constante adaptação. Com um botão para executar combinações, um para defender/esquivar e outro para teleportar-se em direção ao oponente (ou para fugir da luta se a coisa ficar feia), é possível encadear ataques entre Noctis e seus amigos, criando novas possibilidades, mais dano aos monstros — e animações incrivelmente



Ainda não estamos muito acostumados a ver esse tipo de imagem em *Final Fantasy*, mas é assim mesmo!

belas, um testemunho à fluidez e sincronia que os quatro amigos possuem entre si.

Três detalhes pesam contra o combate, porém: a câmera trabalha bem em ambientes bem abertos, mas em locais mais enclausurados é comum ela se movimentar sozinha em busca do melhor ângulo e acabar parando atrás de uma parede, impedindo a visão do jogador sobre o que está acontecendo na batalha. Fora isso, a Square reduziu demais a variedade de magias: você conta com fogo, gelo e trovão (e suas variações de grau já conhecidas por quem é fã: “ira”, “aga” e “aja”) e efeitos diferenciados podem ser obtidos conforme você “mistura” itens à energia elemental que Noctis pode coletar de pontos específicos do mapa. Sim, você “cria” magias e elas são consumíveis, tal qual os itens. O problema é que a luta com armas se resolve tão bem que não há qualquer incentivo para que o jogador tente ser um bom mago.

E, finalmente: as notórias invocações tornaram-se incrivelmente aleatórias em *FFXV*. Eu mesmo não percebi muito bem o que faz uma invocação dar as caras: a princípio, parece que elas aparecem quando a sua situação é extremamente perigosa, ou se há um desnível muito grande entre você e seu oponente. Mas tive ocasiões nas quais eu estava indo bem,

encarando monstros subdesenvolvidos e, de repente, o comando de Summon aparecia na tela, sem razão alguma.

Final Fantasy XV preza pela abertura de seu mundo, recheado de atividades auxiliares e side-quests que não só trazem mais experiência e habilidades, mas também reforça a proximidade entre os personagens. É interessante observar os pontos de vista de cada um durante uma caçada, com a inteligência artificial do jogo fazendo com que os personagens não controlados pelo jogador reavaliem suas estratégias em tempo real. Os três companheiros de Noctis, por exemplo, são perfeitamente capazes de derrubar monstros sozinhos.

O BOM E VELHO CID

Adicione isso à possibilidade de customizar o visual dos personagens, adquirir e modificar armas com o velho Cid (um nome constante em todos os jogos da franquial!) e atividades menos perigosas, como corrida de chocobos, e temos aqui um jogo que presta homenagens mais do que devidas aos seus precursores, mas sem medo de arriscar coisas novas para introduzir novos jogadores.

Vale aqui uma dica: sempre que passar em uma loja, veja se ela oferece as trilhas de outros *Final Fantasy* para você ouvir em seu carro no jogo.

Todas as músicas de todos os jogos da franquial — de *Final Fantasy 1* até *Dissidia*, passando pelos online *XI* e *XIV* e até spin-offs — estão lá!

Enfim, a Square Enix finalmente acertou a mão ao trazer um jogo denso, com um mundo gigantesco que pede para ser explorado, sem a linearidade chata de *Final Fantasy XIII*. É basicamente uma roadtrip com seus melhores amigos, na qual você explora, coleta, compra, come, vende, dorme, vive. Contudo, não chega a ser perfeito por pura bobagem da produtora: se os elementos mágicos se mantivessem intocados em vez de virarem itens consumíveis, certamente esse jogo teria o prestígio de *Final Fantasy VII*. Ninguém é livre de cometer erros, mas é bom ver que a Square está aos poucos chegando onde deve. **9,0**



Plataformas: PS4, XO | Estúdio/editora: Square Enix | Lançamento: Novembro/2016

MAFIA III

▶ Rafael Barbosa

E LÁ SE VÃO 10 ANOS DE ATRASO...

Eis aqui um game que segue os padrões dos outros títulos da franquia, investindo em uma história bem forte, mas que acaba apresentando mecânicas simplórias e que, sejamos sinceros, são pouco interessantes pra série

Temos aqui um jogo bacana, mas que não consegue aproveitar todo o seu potencial. Quando a franquia surgiu, em 2002, a jornada de Tommy Angelo chamou a atenção dos gamers por sua narrativa interessante ao trazer mecânicas similares de outros grandes títulos de mundo aberto da época.

Essa fórmula passou a ser a base dos capítulos seguintes da série, mas embora a narrativa da franquia continue forte, sua jogabilidade ainda a segue os mesmos moldes de 14 anos atrás. E se elas já se mostravam ultrapassadas em 2010, quando acompanhamos a trajetória de Vito Scaletta, imagine agora!

Mas seria uma injustiça dizer que a Hangar 13 apenas “seguiu uma fórmula” em *Mafia III*. Para uma desenvolvida trabalhando em seu primeiro jogo, o estúdio californiano conseguiu trazer ideias interessantes e até mesmo surpreendentes ao título.

O game se passa em New Bordeaux, que é uma representação muito interessante



de Nova Orleans no final dos anos 1960, retratando com fidelidade a arquitetura, a musicalidade e principalmente as ideologias presentes nos EUA da época. Cada um dos seus distritos tem características próprias, com arquiteturas e rotinas diferentes, já que quanto mais nos aproximamos

da região central e mais rica da cidade, mais eficiente é o policiamento no local e menos pessoas negras andam pelas ruas, o que ajuda a retratar a desigualdade social da época.

JÁ VIMOS ISSO POR AÍ

Controlamos um jovem negro em uma década na qual o

racismo atuava explicitamente na sociedade e isso é demonstrado durante todo o game, tanto em suas animações quanto no seu gameplay, seja pela forma como as pessoas brancas nos encaram na rua, pela desconfiança dos policiais ou pela forma como somos tratados em alguns estabelecimentos comerciais.

Mas o game retrata também aspectos positivos da época, como sua musicalidade, reunindo alguns dos maiores clássicos da década e que embalam a aventura de forma impecável.

Não é difícil encontrarmos um momento onde a música parece se encaixar perfeitamente com o que está acontecendo em tela, e isso não acontece somente durante as cutscenes, mas também durante a jogatina. Imagine-se passear de lancha pelo rio ouvindo *Rollin' on a River*, do Creedence Clearwater Revival...



A recriação da New Orleans dos anos 1960 é um dos pontos positivos do jogo

O casal toma uma "geral" apenas por ser negro... A arte imita a vida!



Felizmente, a narrativa do game é tão forte quanto sua ambientação. Acompanhamos a história de Lincoln Clay, um jovem negro que acaba de voltar da Guerra do Vietnã. Após voltar a se envolver com o crime, é traído pela Máfia local, que mata todos aqueles com quem um dia se importou, dando início a uma sangrenta trajetória de vingança.

A história do game é ambientada como se fosse um documentário, onde alguns dos personagens que encontramos durante o jogo narram os acontecimentos e dão suas opiniões sobre a história de vingança pessoal de Lincoln.

BELAS ATUAÇÕES

O roteiro do game explora seus personagens de forma competente, o que aliado a um ótimo trabalho de dublagem e atuação, rende alguns momentos verdadeiramente emocionantes. Lincoln também é retratado com cuidado, para que o jogador conheça sua natureza leal e perigosa, entendendo as motivações por trás de suas ações.

Infelizmente, a jogabilidade é o grande "calcanhar de Aquiles" do game. Basicamente, nosso objetivo é assumir o

controle dos diversos distritos da cidade e entregá-los a nossos subordinados, aumentando nossa influência e ganhando vantagens durante o gameplay, o que poderia ser interessante se as missões não fossem tão repetitivas.

Estamos sempre fazendo as mesmas coisas durante todo o jogo, cumprindo missões que se resumem basicamente a matar um monte de gente até eliminar o capanga principal, destruir uma carga, roubar dinheiro, diminuindo a influência criminosa no local até que possamos eliminar o chefe do bairro.

Não demora muito para sentirmos aquele sentimento de repetição e a única coisa que nos impede de deixar o game de lado é a sua história e o sistema combate competente, que traz uma quantidade de armas satisfatória e um modo de furtividade simplório, mas que dá conta do recado, resultando em combates divertidos mesmo que sem muita profundidade.

FALTA MAIS INTERAÇÃO

O que realmente incomoda em *Mafia III* é o fato de não termos outra forma de interagir com a cidade que não seja atirando

em alguém. New Bordeaux deveria oferecer mais ao jogador do que matanças incessantes e montes de itens colecionáveis e no final, a cidade é tão interessante quanto uma pintura: você pode apreciar sua beleza, mas nunca via chance para interagir com ela.

Apesar de todo o trabalho necessário para construir a cidade e criar um clima ideal para ela, não existe motivo para *Mafia III* ser ambientado em um "mundo aberto", o que é um desperdício gigantesco de um cenário que tem tanto a oferecer visual, musical e culturalmente.

MECÂNICAS SIMPLISTAS

A Hangar 13 se concentrou demais em mecânicas simplórias e pouco interessantes, em vez de sistemas que facilitassem a vida do jogador ou que tornassem a experiência divertida. Por que eu me importaria de uma pessoa chamar a polícia quando roubo um carro, se quando as autoridades chegarem eu já estarei longe? De que adianta um homem me ameaçar quando eu entro em seu comércio se eu faço isso apenas por alguns instantes para recarregar minhas vidas? Estes são apenas alguns

exemplos das mecânicas bobas que estão presentes no game e digo sem peso na consciência que trocaria todas elas pela possibilidade de pilotar uma moto em vez de usar apenas carros, comprar uma roupa legal ou simplesmente usar um fast travel para atravessar longas distâncias para cumprir uma missão que já estou cansado de fazer.

Andar por uma cidade enorme procurando alguém para matar poderia ser suficiente em 2002, mas não é mais assim. *Mafia III* precisa se atualizar, aprender com seus erros e evoluir sua fórmula, afinal, ela já está "batida" há pelo menos 10 anos. 



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

RESPEITO À TRADIÇÃO OLD SCHOOL

É um mundo aberto ambientado no universo nostálgico da série de anime dos anos 1990, que usa elementos de RPG old school pra colocar você dentro da trama simplista. E os fãs não querem nada além disso mesmo



Este é um jogo abertamente direcionado aos fãs. Se você é um DBZfan, não tem nem o que discutir: corra atrás de *Xenoverse 2* e delicie-se com essa visão fiel do anime, com seu incrível sistema de desenvolvimento dos personagens. Mas se você é apenas um fã de games em geral e nem conhece muito bem a série *Dragonball Z*, então a coisa pode parecer mais complicada. Pra falar a verdade, é bem provável que você não veja nem muito sentido nesse game.

É FEITO PARA FÃ

Dragonball Xenoverse 2 é um projeto ambicioso, pois propõe levar o fã de DBZ a um mergulho imersivo profundo no mundo da série, exigindo um empenho ímpar para você acompanhar e entender o sistema de progressão de seu personagem. Mas é um projeto feito com apenas com o fã em

mente, por isso, até o sistema de combate se torna uma estratégia de tentativa-e-erro se você não conhece bem o estilo *DBZ*.

É fato que *Dragonball Z* foi a porta que abriu o mercado ocidental para o mundo das animações japonesas dos anos 1990 e o início dos anos 2000, mas mesmo após tanto tempo continua sendo um dos animes mais influentes desse nicho. E você já parou pra se perguntar qual a razão desse sucesso? Pense comigo: certamente jamais foi por causa de seus enredos quase sem sentido... Sim, a causa do sucesso foram as lutas! Elas eram absurdamente exageradas e completamente caricatas.

É exatamente por isso que não importa se estamos falando de *Super Saiyans* ou de *Xenoverse*, é exatamente a mecânica das lutas o segredo do sucesso de *DBZ* e nenhum game que use a marca pode

deixar de considerar esse detalhe. *Xenoverse 2* arranca um "Uau!" dos antigos fãs e um "Nhééé" de quem não conhece esse histórico da série.

○ TAL OPEN WORLD

Um mundo aberto ambientado no universo nostálgico de *Dragonball Z* usa elementos de RPG old school para colocar você dentro da trama simplista da série. OK, eu usei a palavra "simplista" pra pegar bem leve, afinal, a história se resume a salvar os heróis da Time Patrollers de vilões gratuitamente perversos que querem destruir o mundo. Pronto, acabou. Qualquer coisa além disso é papagaiada de posar.

Como é tradicional no estilo anime, não adianta vir com chutinhos e soquinhos comuns. Aqui você só é efetivo com combos, super-ataques e golpes tão exagerados quanto aquelas luzes que brilham em cada soco. Aliás, você já viu

golpe que brilha? Eu sempre imaginei que os criadores desses animes devem ter passado por Chernobyl e visto algo assim por lá. Não tem outra explicação...

Cada personagem tem seu próprio inventário de golpes, como o Hyper Explosive Demon Wave de Piccolo ou a Sprit Bomb de Goku. O segredo é saber usa na hora certa, entendendo o que pode afetar mais seu adversário, dependendo das fraquezas dele. Por conta desse detalhe, cada embate é único em *Xenoverse 2* e não adianta apertar todos os botões indiscriminadamente para acertar qualquer golpe no adversário. Simplesmente não funciona assim.

É exatamente por isso que insisto no ponto de que *Xenoverse 2* não "encaixa" com novatos ou curiosos: é preciso conhecer e entender a alma da série para conhecer e entender como o game



Xenoverse 2 tem um louvável respeito à história da série.

funciona. Não adianta, por exemplo, fazer um game do Superman como aquela coisa horrenda que a Electronic Arts lançou em 2006 se ele não tem nada a ver com o personagem, não tem a alma dele. *Xenoverse 2* segue o caminho inverso, respeita a alma de *DBZ*, sabe lidar com isso de maneira inteligente, por isso tem o respeito de seus fãs.

Mas *Xenoverse 2* não é um jogo hermético e você pode sim se arriscar nele mesmo sem conhecer esse universo. É por isso que o conselho número zero é entrar de cabeça no modo de treino, pois ele até nos ajuda a explorar melhor

Conton City até no intervalo entre as missões principais. Há inclusive as missões de treino, que ensinam você a bater seu oponente de maneiras bem específicas e, à medida que você é bem-sucedido, ganha novas habilidades e novos golpes para usar nas batalhas.

Isso também abre o campo para você desenvolver habilidades especiais, que podem fazer toda diferença durante uma luta. Você precisa entretanto saber o que está fazendo, saber diferenciar o que é um golpe de ataque e o que é um de defesa, pois muitas vezes seu personagem pode desenvolver mais habilidades

de um do que de outro. E isso obviamente pode ser um fator determinante para uma vitória consagrada ou uma derrota humilhante em uma luta.

É TUDO IGUAL, SIM!

Não espere variedade nas missões singleplayer, pois essa não é a alma da série. A “missão” quase sempre se resume a ir a algum lugar e derrubar todo mundo — e isso está completamente de acordo com o espírito de *DBZ*. Não adianta querer inventar, mesmo que após algumas horas a gente comece a cansar dessa mecânica.

A pouca inventividade também é espelhada no multi-

player, que só tem os modos versus e cooperativo, que você pode intercalar com as Missões Paralelas. O problema é que mesmo essas missões também são muito repetitivas. O melhor mesmo é investir no modo versus: é só pancadaria.

Mas também no multiplayer o cenário não é favorável a novatos: o jogo não é amigável pra quem tá chegando agora. A Bandai Namco parece partir do princípio de que se o cara chegou até aqui é porque ele já conhece bem como funciona tudo em *DBZ*. Não é bem assim que deveria funcionar.

De qualquer modo, é no geral um jogo muito bonito, mas que é indicado para quem já conhece a série. **96**



Tem que entender a luta: chutes e socos aleatórios não levam a nada



7,5

Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio/ editora: Bandai Namco | Lançamento: Novembro/2016

O HACKTIVISMO DO MUNDO GAMER

Enfim temos um jogo que sintetiza bem o hacktivismismo moderno, porém, o caminho até ele ainda é tortuoso e com falhas que não podem ser ignoradas – ainda que o fator “diversão” passe quase imune a esses incômodos

É difícil descrever um jogo tão ambíguo como *Watch Dogs 2*. Por um lado, ele certamente representa um enorme salto em melhorias se comparado ao seu predecessor. Por outro, comete novos pecados que, tal qual o primeiro jogo da série de “ciber-ação” da Ubisoft, poderiam ser evitados com um pouquinho mais de apreço pelo desenvolvimento final. Você quer elogiar o conjunto da obra, mas pedaços aqui e ali minam a experiência como um todo.

Começando pelo pano de fundo: *Watch Dogs 2* nos coloca

nas vestes de Marcus Holloway (vulgo “Retr0”), um hacker extremamente habilidoso que vive sob a filosofia de proteger as informações e privacidade dos usuários. Essa história já o colocou em confronto direto com a Blume Corporation, vilã do primeiro jogo que retorna ao antagonismo da série com uma versão melhorada de seu sistema operacional – aqui chamado de ctOS 2.0.

O problema: o ctOS, publicamente, realiza o sonho bastante real das chamadas “smart cities” – hubs interconectados, controlados

à palma da mão por dispositivos portáteis, extrapolando a comodidade do usuário final para níveis nunca antes vistos. Por baixo do pano, porém, o sistema está reunindo dados de cada cidadão e, com isso, vendendo informações antes sigilosas para grandes corporações como a rede social Nvite ou a gigante tecnológica Nudle – óbvias sátiras a duas empresas do nosso cotidiano – manipulando o comportamento e a vida das pessoas de forma que ela ganhe muito dinheiro em cima disso. Tudo está atrelado de alguma forma ao

ctOS, quando não controlado diretamente por ele.

No meio disso tudo está o DedSec, grupo hacktivista que também figurou no primeiro jogo e funciona aqui mais ou menos pela ótica do seu avô compreendendo o Anonymous: um bando de moleques com seu próprio espacinho hacker, com seus planejamentos hackers de ações hackers para, por meio de hackers, derrubar o sistema e expor a Corporação Blume como o demônio que ela de fato é.

Os personagens são caricatos, amáveis e facilmente relacio-

Esse é o grupo DedSec: dá pra confiar em todo mundo?



náveis. O treloucado Wrench e suas interações com Marcus e o autista Josh mostram um time que, ainda que focado em um objetivo comum, não se leva tanto a sério a ponto de caírem na mesmice do “blablabla... vingança... blablabla... sistema corrupto” que fez de Aiden Pearce um protagonista tão clichê e facilmente esquecível no primeiro *Watch Dogs*.

Ambientado em uma reprodução fiel de San Francisco, *Watch Dogs 2* também oferece uma série de atividades extras para se distrair do enredo principal: existe a versão do jogo para o Uber (com direito a brigas com taxistas), corridas de kart e drones (sofríveis com uma câmera que não funciona, independente da divindade para qual você se devote) e até uma caça de pontos turísticos/artísticos para publicação de



selfies ou fotos mais bacanas na rede social ScoutX, a versão da Ubisoft para o Instagram (mas que apenas seus amigos do DedSec comentam seus feitos).

De uma forma geral, tudo funciona. Mas, como diz o ditado, o demônio reside no detalhe: o enredo nos passa a ideia de que o DedSec é um grupo furtivo, vivendo à margem da sociedade e nem mesmo os familiares de seus membros sabem de suas afiliações. Então... Por que eles comentam, abertamente, serem parte do grupo hacktivista no ScoutX? Ou terem uma própria logomarca amplamente “marketeadada”? Na vida real, qualquer CTO de uma empresa atacada por eles certamente os acharia antes que você pudesse escrever o meme “foi ráquer” no Facebook.

Aliás, “furtividade” em *Watch Dogs 2* é algo que só existe no marketing da Ubisoft: novamente, não me entendam mal, pois o jogo é bastante divertido, mas a sensação passada é a de que, embora a publisher francesa venda esse jogo como “ciberstealth”, essa parte da furtividade não foi totalmente desenvolvida. Você não pode, por exemplo, esconder corpos de guardas que você nocauteie ou mate, o que por mais vezes do que o tolerável acaba criando situações desnecessárias de combate. É comum você ter a vontade de entrar e sair de uma área restrita sem que

ninguém te note, apenas para ter alarmes soando porque algum desavisado tropeçou num guarda que você nocauteou. Hoje em dia, jogos que se prezam a tocar nesse gênero permitem que você ao menos esconda o corpo.

QUER SER STEALTH

Não que a Ubisoft tenha dado algum encorajamento para você ser furtivo: o objetivo do jogo é, segundo o próprio DedSec, cumprir missões para que você ganhe cada vez mais seguidores. Contudo, não há qualquer incentivo a ser um fantasma em tais empreitadas: você não ganha extras por entrar e sair sem ser visto. E, com base nisso, é mais fácil ainda você simplesmente entrar atirando e derrubar todo mundo, para só então cumprir objetivos sem ser incomodado. O prêmio é o mesmo.

Isso é mais profundo nas missões multiplayer cooperativas: na primeira que participei, estava preocupado em ser o ninja hacker, apenas para ver meu parceiro online esvaziar um lança-granadas a torto e a direito. O objetivo foi cumprido antes que eu saísse da minha cobertura.

Vale ressaltar que durante a semana que ficamos jogando para fazer esse review, eventos de PvP (jogador contra jogador) estavam desligados pela Ubisoft, que informou estar trabalhando na experiência de jogador contra jogador. Como

apenas as missões cooperativas estavam disponíveis, alguns recursos multiplayer não puderam ser avaliados e, portanto, não refletem na opinião demonstrada aqui.

De uma forma geral, *Watch Dogs 2* diverte bastante. Certamente é uma melhoria significativa de seu predecessor e toca em assuntos que empresas de TI da vida real adoram abordar: Internet das Coisas, Smart Cities, Big Data, All in One Device, Indústria 4.0 – todos os conceitos reais da TI moderna são usados em um enredo que, seguido à risca, cativa e inspira até o mais leigo no assunto a se informar melhor. Contudo, da mesma forma que o ctOS oferece algum benefício para agir na surdina, *Watch Dogs 2* tem urecursos que adicionam valor à experiência como um todo, mas que ficam fracos quando analisados caso a caso. **8,0**



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

MUITO MELHOR DO QUE O PRIMEIRO

Ele vai muito além do que esperávamos e mostra-se como o jogo que merecíamos desde o início da franquia, com maior personalização e campanha divertida, apesar de alguns esporádicos problemas de conectividade



Usar o termo “injustiçado” talvez seja um pouco demais dadas as impressionantes vendas do primeiro *Titanfall*, mas o jogo da Respawn Entertainment fez pouco em prender os jogadores por mais de algumas horas. Mas, e *Titanfall 2*? Ah, sim, esse aí mostra o que a desenvolvedora formada por ex-funcionários da Infinity Ward é capaz de fazer.

Titanfall 2 segue a mesma metodologia de design do antecessor, no qual o jogador deve ser o centro das atenções e não deve ser um espectador mediante os momentos mais impressionantes das partidas. Por conta disso, a campanha é uma das mais divertidas que jogamos em 2016.

Divertido pode ser um termo brando, mas ainda é o melhor para descrevê-la. Você se sente parte da ação a todo momento, seja durante a

descida para um planeta desconhecido, seja ao consertar uma torre de satélite para pedir reforços ou destruir robôs gigantes — a marca registrada da franquia.

Não há uma grande profundidade na história, ainda mais para quem não acompanhou os passos do antecessor e não entende exatamente as facções presentes no conflito. O que é estabelecido é a criação de um “lore” para futuras sequências. Nada fora do esperado, tendo em vista que a primeira “campanha” de *Titanfall* foi uma fraca tentativa de misturar partidas online com história. Não deu certo.

LINEARIDADE FORTE

Para uma campanha tão linear quanto a de *Titanfall 2*, a Respawn certamente criou muitos cenários onde existem diferentes soluções. Há como ser ligeiramente furtivo, ir

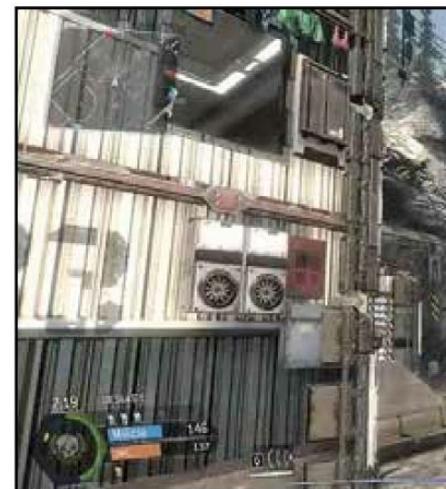
com tudo para cima ao correr pelas paredes, jogar granadas, shurikens que pegam aliado ou pedir para seu robô aliado — Tone — “decimar” a horda de inimigos.

A medida que progredíamos, era sorriso atrás de sorriso: às vezes não dava para acreditar que tínhamos tanto controle sobre a batalha. Ficávamos naquela ansiedade de que em algum ponto o jogo nos ia tirar o controle para mostrar uma cinemática bonita e isso raramente ocorria. O jogador deve se impressionar com o que ele é capaz de fazer, e não ficar impressionado com o que o jogo é capaz de mostrar. Se depender de nós, estamos mais do que contentes com esta opção.

A jogabilidade retém uma fluidez que poucos jogos conseguem sequer chegar aos pés: todo movimento, ação, arma é calculada para tirar o máximo

de apreciação por parte do jogador. Seja um rifle de longo alcance, uma submetralhadora ou um lança-granadas, você não se sente encurralado por ter escolhido um estilo que foge às regras.

Titanfall 2 incentiva o jogador a procurar soluções diferentes para situações, visto em melhor forma na enormi-



dade de modos de jogos online e agora um expandido sistema de classes e Robôs.

Onde o antecessor foi duramente criticado pela “falta de conteúdo”, neste temos aos montes. Quer jogar uma partida apenas contra pilotos, ou quem sabe robô contra robô, captura de pontos? Pode! A lista de modos só cresce. Em cada um deles, nos víamos incentivados a escolher uma arma diferente, uma aproximação diferente a um problema no combate.

A ação frenética faz com que ele supere, em grande maioria, o que o antecessor fez. Os refinamentos a movimentação são sutis para quem nunca jogou a série, mas impactante para os veteranos. A adição de um gancho que permite com que o jogador vá de um lado ao outro do mapa em questão de — literalmente — segundos. De todos os shooters que testamos este ano, poucos trazem tamanha alegria de prender um gancho no oponente enquanto ele ejeta de seu robô e desferir um soco que o faz voar para o canto do mapa.

Com o advento do gancho, os mapas multiplayer se tornaram mais amplos e, consequentemente, mais dinâmicos em questão de táticas e estratégias. Aqueles que não se adaptaram rapidamente à constante mudança estão fadados a falhar completamente.

Não há como entrar em *Titanfall 2* com uma mentali-



Conheça bem os mapas e as armas para ter melhores resultados

dade de *Call of Duty* ou outro shooter frenético onde apenas uma arma vai servi-lo por horas e mais horas. Para contrabalancear o gancho, você pode usar furtividade, usar uma lâmina para marcar inimigos no mapa ou — se for bom de mira — eliminá-los com um rifle de longo alcance.

É uma decisão de design considerada por nós um tanto ousada, já que se desprende de tantos sistemas que vemos repetidamente em shooters. As primeiras horas de jogo foram quase um martírio para aprendermos que correr, pular pelas paredes e tentar a sorte não equivalia uma vitória. Era preciso entender o inimigo.

MAPAS BEM GRANDES

Assim que começamos a desbloquear novas armas, testar novas opções, usar os flancos para pegar os desavisados, vimos os quão interessantes podem ser os mapas de *Titanfall 2*. Eles são mais focados em qualidade e transformação dentro de um mesmo ambiente do que variedade, o que é um pouco decepcionante.

Por maiores que sejam os mapas, a Respawn ainda consegue manter uma taxa de quadros fixa em 60 quadros por segundo e, junto com *Overwatch*, consegue prover um dos controles mais responsivos que vimos em um shooter. Raramente sentíamos que uma derrota foi por

conta de um problema do jogo, mas sim de não compreender as táticas e os robôs usados pela equipe inimiga.

Claro, não podemos nos esquecer dos robôs, ou titãs, como são chamados no jogo. Ultrapassando nossas expectativas mais uma vez, eles estendem a noção da Respawn de prover maneiras não peculiares para o combate e ainda atingir uma variedade de estilos de jogadores.

Ronin, por exemplo, é um frágil robô especialista em causar alta quantidade de danos e se esquivar de ataques de maneira sublime. Já Scorch, armado com um lança-granadas, cria barreiras de fogo e dispõe de armadilhas incendiárias para criar pequenas zonas de controle no mapa. Ion, apesar de considerado “recomendável” para novatos, já tem um ótimo arsenal com minas anti-titãs e um laser devastador disparado de seu peito que é carregado a medida em que causa dano ou ajuda a equipe atingir a vitória.

Nosso preferido fica para Legion, uma poderosíssima máquina de guerra armada com uma minigun e um escudo móvel que manejado por um bom jogador, consegue tirar um ótimo proveito das situações e armadilhas colocadas por outros titãs.

A modalidade Titãs vs. Titãs fica muito mais divertida dessa

vez. Não é mais um jogo de gato e rato, meus companheiros de equipe fechavam as avenidas principais de certos mapas com armadilhas, tentávamos flanqueá-los, encurralá-los. Era aquela vontade de apontar na tela e falar “Está vendo? Era isso que eu queria do *Titanfall 1!!!*”

Sinceramente não queremos que *Titanfall 2* se torne outro “injustiçado”, ainda mais em um ano com tantos shooters. Inovação, refinamento, melhorias e praticamente tudo o que a comunidade pediu para a Respawn está presente na sequência.

Se você nunca jogou, corre e não perca essa chance. Se você já é fã do anterior, não vai ter do que reclamar. Que a Respawn continue a franquia e nos traga ainda mais momentos emocionantes. 🎮



Não entre aqui com mentalidade de Call of Duty, não vai rolar!



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Respawn Entertainment | Editora: Electronic Arts | Lançamento: Outubro/2016

ESPETACULARMENTE SOMBRIO, BELO

Quem diz que sequências não superam os jogos originais precisa muito viajar pelas cidadelas escuras e prédios abandonados desta espetacular continuação do jogo de 2012 – que já era muito bom, diga-se de passagem...

Existem diversas formas de você encarar esta sequência do jogo de 2012, mas em nenhuma delas é possível escapar da afirmação de que *Dishonored 2* é ainda melhor do que o primeiro. E olha que essa afirmação é forte, pois o primeiro *Dishonored* já era muito bom por si só.

O que temos aqui é um brilhante trabalho do estúdio fan-cês Arkane, que usa as ações furtivas de maneira inteligente em missões com excelente design de fases, ambientadas em um belíssimo universo tão sombrio quanto fascinante. Além disso, salta aos olhos o fato de o design não abusar do hiperrealismo das faces dos personagens, que por conta disso acabam ganhando uma dramaticidade inesperada e intensa, especialmente nas cenas mais pesadas.

O game em si mistura um pouco de RPG com ação e exploração, mas seu forte mesmo está na ação furtiva. Atravessar uma mansão cheia de escadas e quartos ou mesmo uma cidadela cheia de prédios abandonados já é uma tarefa instigante por si só, por



conta dos inimigos espalhados pelo cenário, porém, o desafio maior aqui é fazer isso abusando do stealth, ou seja, não ser detectado, não deixar que alertas sejam dados. E, os mais difícil de tudo, não matar ninguém (deixar o inimigo desacordado pode).

A missão da Mansão Clockwork consegue resumir tudo isso e se transforma não apenas na melhor do jogo, mas possivelmente uma das melhores já desenvolvida em um game desse tipo.

A ação começa 15 anos após os dramáticos acontecimentos

do primeiro jogo, depois que a cidade de Dunwall afundou em uma infestação de ratos que lembra muito a história real da Peste Negra, que matou mais de 75 milhões de pessoas na Europa, na Idade Média. Agora Emily Kaldwin reina na região no lugar de sua mãe, a imperatriz que foi assassinada no início do primeiro game. Ao lado dela está Corvo, seu pai, que foi protagonista do *Dishonored* de 2012.

Mas o jogo mal começa e já tem o primeiro golpe, com Emily sendo deposta pela bruxa Delilah (que apareceu nos pacotes de expansão do primeiro game) e pelo Duque de Derkonos. De cara, com 5 minutos de jogo, você já tem que decidir se vai jogar com o Corvo ou com Emily.

Corvo agora fala, mas já jogamos com ele no primeiro game, quando ele não pronunciava nenhuma palavra. Desta



A gente vê cada coisa estranha nos prédios sombrios de Dunwall...

vez optamos por jogar com Emily, que tem habilidades novas e é perfeita para stealth.

Deste ponto em diante, o enredo talvez não seja tão profundo como foi o primeiro, porém, as missões e a própria ambientação estão absolutamente empolgantes. Tanto a cidade de Dunwall quanto a impenetrável mansão do Duque de Serkonos, assim como a “cidade grande” Karnaca e os trajetos pela água, estão todos cheios de side-quests, itens para looting e desafios de todo tipo. Fuçar em prédios abandonados, em portas trancadas, porões e laboratórios abandonados: tudo é viciante na exploração dos cenários.

LABIRINTOS LOUCOS

De uma certa forma, os mapas parecem labirintos que não se contentam em fazer você ir do ponto A ao B. Na verdade, há sempre três ou quatro formas de se explorar um local, passar por inimigos e pegar itens pelo cenário antes de se chegar ao objetivo final de uma fase. Chega a ser insuportável a vontade de começar tudo de novo em cada fase, só para experimentar formas diferentes de avançar na ação. Aliás, é isso que é conhecido como “fator replay”: você não se contenta em apenas cumprir as missões, dá sempre vontade de tentar tudo de novo seguindo caminhos diferentes.

E é neste ponto que temos que dar um destaque especial

Este é o exato momento em que acontece o golpe que depõe a imperatriz



para a missão da Mansão Clockwork. Não é apenas o design com brilhante profundidade 3D ou os puzzles que tornam a ação stealth tão impressionante por aqui: o que vicia mesmo é saber que existem inúmeros caminhos escondidos, portas secretas e quartos lacrados que você pode explorar, fuçar, pegar itens e se divertir atacando guardas pelas sombras, sem ser visto por ninguém.

Na verdade, temos uma leve impressão de que essa missão na mansão Clockwork recebeu um cuidado especial extra dos desenvolvedores franceses, pois nenhuma outra fase do jogo tem o nível de detalhes que vemos por aqui — ainda que todos os outros levels tenham seus próprios atrativos, e são sempre muito bons, sejamos justos.

O Grand Palace do Duque de Serkonos também tem suas salas secretas, mas nesse ponto já estamos mais determinados a cumprir a missão principal da fase e os desenvolvedores tiveram sensibilidade e “timing” para entender isso.

Até a disposição dos itens coletáveis em cena já parecem melhor organizados pra otimizar o avanço. É neste ponto que a gente aplaude de pé os desenvolvedores que sabem exatamente o momento em que o espírito do jogador vai mudar de foco durante a ação.

É neste ponto também que começamos a explorar mais profundamente as habilidades especiais de Emily. A Far Reach (que leva a personagem para lugares altos, quase como um teleporte) e a Dark Vision (detecta inimigos através da

parede) já são conhecidas, mas a novidade que empolga é Domino. Funciona assim: como um “efeito dominó”, você ataca um inimigo e acerta os que estão em volta dele. Você põe fogo em alguém e as chamas se espalham pelos guardas que estão perto. Mais louco que isso só o Doppelgängers, no qual você troca de lugar com alguém para confundir seus inimigos.

De maneira geral, é um jogão que entra tranquilamente na lista dos melhores lançamentos de 2016 junto com *Uncharted 4: A Thief's End*, *Fifa 17*, *Final Fantasy XV*, *Mafia III* e alguns outros ótimos títulos. Sinceramente, depois do final de *Dishonored 2* (calma, não daremos spoilers!), já estamos babando para saber quando teremos uma Parte 3. 🎮



Far Reach é a habilidade de fazer mini-teletransporte para lugares mais altos



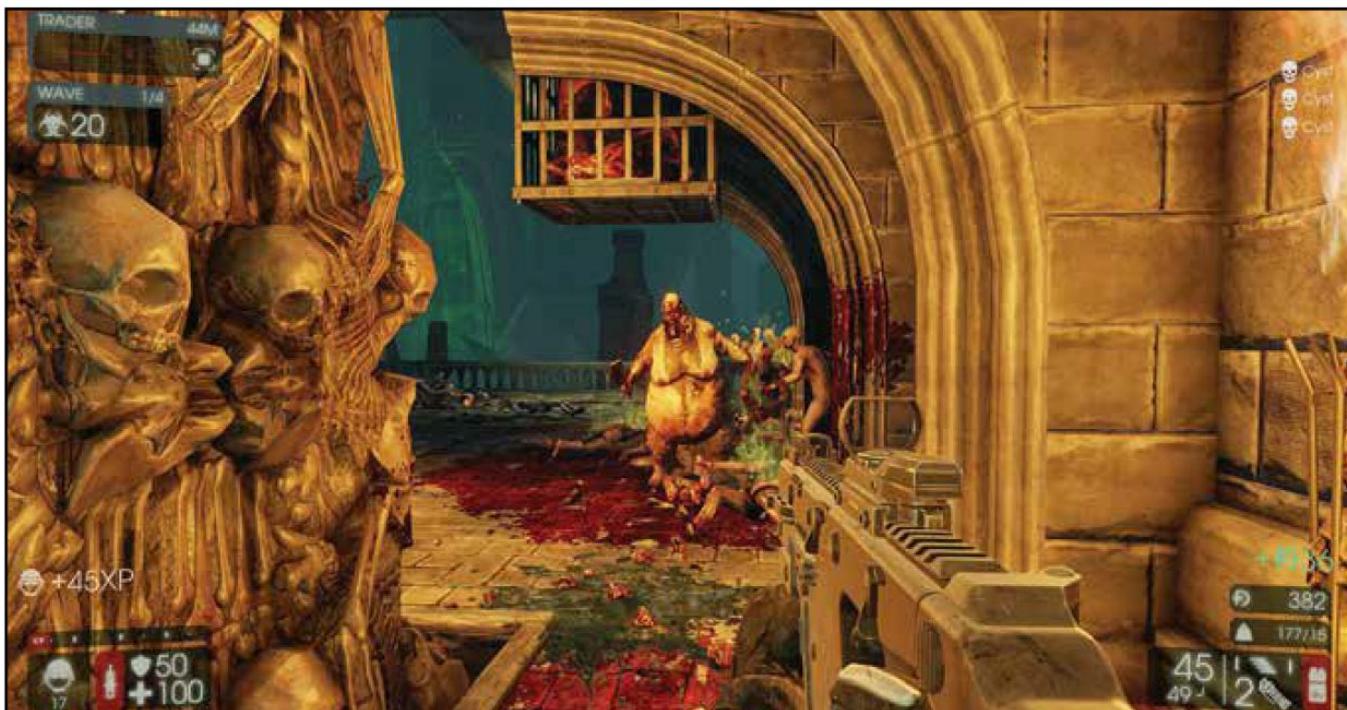
Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Arkane | Editora: Bethesda | Lançamento: Novembro/2016

KILLING FLOOR 2

▶ Fernando Souza Filho

É MUITO SANGUE PARA TODO LADO

Depois de um bom tempo no Early Access, versão para PS4 desembarca na PSN trazendo gameplay viciante, um bellissimo visual colorido e muito vibrante. E muito sangue. O que seria desse tipo de jogo sem sangue...?



Depois de alguns problemas durante a fase de desenvolvimento em que o jogo esteve no Early Access do Steam, muita gente chegou a imaginar que o produto final poderia não ser aquilo tudo que a gente pensava. Mas esse *Killing Floor 2* que chegou no final de novembro ao PS4 não é apenas muito melhor do que o que vimos no Steam, mas também duas vezes mais viciante.

O enredo aqui aborda um laboratório de biotecnologia que cria uma mistura de mutantes com zumbis que se transformam em “soldados” contra os quais você deve lutar. Como é tradicional nesse tipo de jogo, o enredo é bem meia-boca e só serve para justificar a pancadaria e as matanças de zumbis. A diferença aqui é que o gameplay e as mecânicas de combate são tão legais e tão eficientes que ninguém nem vai lembrar do enredo.

Esses monstros geneticamente modificados são

chamados de Zeds e é contra eles que você lutará sozinho (no modo singleplayer) ou com amigos (no multiplayer online).

É altamente recomendável fazer o modo de treinamento solitário em uma das instalações oferecidas. Eu escolhi a fazenda, pois oferece um cenário meio campestre que combina bem com os zumbis. É uma excelente forma de pegar os macetes dos ataques, principalmente contra uns zumbis obesos que soltam uma gosma verde.

Os ataques acontecem em hordas, com um número determinado de zumbis. Basta matá-los todos e receber como recompensa o upgrade de suas armas e de suas habilidades. Ao final de 10 ondas de ataques, você vai enfrentar um ou dois chefões. E aí o bicho pega pra valer.

Basicamente, o jogo se resume a isso mesmo: ataques de hordas. Você pode tranquilamente gastar horas e horas

cortando cabeças de zumbis no modo singleplayer, mas o legal mesmo é jogar junto com os amigos. De uma forma ou de outra, é impossível não se divertir com *Killing Floor 2* — a não ser que você seja do tipo que exige um enredo para seguir. Mas, nesse caso, melhor passar longe deste game.

AS CLASSES

Você pode optar por uma das 10 classes oferecidas no jogo, que aqui são chamadas de Perks. Berserker, Commando, Demolitionist, Field Medic, Firebug, Gunslinger, Sharpshooter, Support, Survivalist e S.W.A.T. são as opções. Escolhi Survivalist pelas diversas possibilidades de customização do personagem. E me diverti demais com isso.

Os monstros são divididos em tipos diferentes, tendo desde os mais básicos que parecem zumbis (os Clots) até os musculosos que usam motosserra no lugar do braço (os Scrares). E tem ainda o

gordão que solta gosma verde, quase uma prévia dos chefões de cada fase.

As cores vibrantes do jogo ajudam a dar mais efeito à “sanguinolência” dos embates graças ao motor gráfico Unreal Engine 3, que também oferece animações sensacionais dos terríveis monstros.

É jogo para você se divertir por muito tempo. Aliás, tem horas que imagino ser impossível se cansar dele... 🎮



8,5

Plataformas: PC, PS4 | Estúdio: Tripwire Interactive | Editora: Deep Silver | Lançamento: Novembro/2016

UM MUNDO MUITO MAIS APAIXONANTE

Universo carismático e apaixonante, design de personagens soberbo, trilha sonora única, sistema de combate viciante, com múltiplos finais e caminhos espertos. Só peca por ser graficamente idêntico ao seu antecessor



É impossível negar que hoje em dia é *Persona* quem domina praticamente quase toda a visibilidade de *Shin Megami Tensei*, icônica e tradicional série de RPGs. É um spin-off da demoníaca série da Atlus foi totalmente recriada em 2006 e segue até hoje como uma das franquias mais populares do gênero. Dizer isso, entretanto, não é defender que a série principal da franquia está obsoleta, pelo contrário: *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse*, exclusivo para 3DS, prova o ponto e vai além.

Correndo paralelo ao *Shin Megami Tensei IV* lançado também para o portátil no início de 2013, *Apocalypse* acompanha Nanashi e Asahi, melhores amigos que buscam ser Hunters no que restou da megalópole Tóquio após a chegada de demônios terríveis. Apesar de valer a pena ter jogado o título anterior, a nova

versão se ergue sozinha e em poucas horas situa o jogador ao universo sombrio e insólito de forma que não há retorno.

Visualmente falando, o novo título está próximo ao seu antecessor, e ainda assim o jogo se destaca mais do ponto de vista artístico. Talvez pelo abandono a qualquer pretensão com o que é “normal”, os menus do game, o estilo dos personagens e até mesmo a trilha sonora entrelaça muito mais com o design soberbo do eterno mestre Kazuma Kaneko (o traço dos demônios de game continua uma das coisas mais belas, por mais paradoxo que seja escrever isso!) e o veterano Masayuki Doi.

Mas não é só isso que impressiona. Ainda que o sistema de luta esteja bastante similar ao que se espera de qualquer título da franquia, todas as já comentadas decisões tomadas em prol da total imersão do jogador fazem deste título in-

dispensável. E enquanto listar tudo facilmente tomaria algumas páginas aqui da revista, já dá para se contentar citando o sistema de side-quests muito mais intuitivo, as fusões de demônios (sim, você leu certo!), agora mais abrangentes, que permitem uma manipulação muito maior das habilidades de seus companheiros tinosos, assim como a obtenção de figurinhas antes impossíveis.

CHEGA MAIS, BRO!

O sistema de parceiros também deixa o jogo muito mais rico, permitindo que personagens únicos do enredo auxiliem o seu durante a batalha, totalmente controlados pela I.A., cada um com seu próprio leque de habilidades e fraquezas. Na conta final, acaba sendo crucial escolher o melhor parceiro para cada situação, uma vez que eles não participam totalmente da batalha (o alvo principal con-

tinua sendo você), mas apenas com a cooperação deles é possível desencadear o All-Out Attack, que invoca o mais forte dos danos e bloqueia um turno de seus inimigos. Estratégia é a vida na vida pós-apocalíptica.

Carregando a tradição dos múltiplos finais, *Shin Megami Tensei IV: Apocalypse* é daqueles raros jogos que instigam a vontade de vê-lo até o fim quantas vezes forem necessárias até pegar todos os mínimos detalhes do enredo e o caprichado universo. 



9,0

Plataforma: 3DS | Estúdio/editora: Atlus
| Lançamento: Setembro/2016

ARAGAMI

▶ Fernando Souza Filho

ISSO É AÇÃO FURTIVA DE VERDADE

Jogo do estúdio espanhol Lince Works leva o gênero stealth a um patamar diferente ao premiar quem consegue atravessar (mesmo!) as missões sem matar ninguém. Com visual de graphic novel dos anos 1980, é um deleite!



Sou fã de jogos de ação stealth, preciso admitir. De *Splinter Cell* até *Metal Gear Solid*, *Shinobido*, *Assassin's Creed* ou *Thief*, todo game que premia o jogador que usa a ação furtiva torna-se imediatamente viciante para mim. *Aragami* leva esse “vício” a um patamar adiante.

Criação do estúdio Lince Works, de Barcelona, o jogo é de uma beleza típica de quadrinhos de graphic novels europeias. E a ambientação foi muito bem estruturada para colocar você nesse mundo de sombras, misticismo e assassínatos silenciosos.

Você é um Aragami, um espírito que é invocado para cumprir uma vingança. E é assim que você começa o jogo: após a invoação de uma bela jovem que se diz aprisionada por forças malignas, você simplesmente “surge”. Aqui não há motivações políticas ou ideológicas nem longas histó-

rias ancestrais: você tem que seguir os caminhos orientados pela imagem holográfica da tal garota e literalmente fatiar alguns inimigos.

Para cumprir suas missões, você consegue se teleportar de um ponto a outro do cenário. Isso seria um facilitador enorme se não fosse por um pequeno detalhe: você foi criado das sombras, a luz tira suas forças. É preciso estar sempre nas sombras para recarregar as energias, fazer ataques furtivos e sumir da frente dos inimigos. O problema é que o grande prêmio aqui é cumprir as missões sem matar ninguém.

NÃO VENHA PRA LUZ

Enquanto você avança em cada missão, vai ganhando habilidades extras, como criar campos de sombras (onde há luz) e incinerar corpos de inimigos. Essas são habilidades que se mostram cruciais

logo no início do jogo, pois há diversos lugares com poucos cantos sem luz e você não consegue carregar os corpos dos inimigos que elimina — ou seja, incinerá-los é a melhor forma de evitar que outros inimigos achem os corpos e dêem um alerta pedindo reforços.

Aragami leva muito a sério essa história de ação furtiva, pois os inimigos possuem espadas que emitem luz e basta um único raio para que você morra. Não tem como revidar, pois o protagonista é feito de sombra: basta um ataque e você já era. São mais ou menos 10 horas de campanha singleplayer com tensão do primeiro ao último minuto.

Cada vez que se consegue avançar uma fase, há algum tipo de recompensa. Isso permite melhorar suas habilidades, ainda que a própria ação vá ficando mais difícil. O fato é que os cenários são muito bonitos, esbanjam aquela cara

de graphic novel dos anos 1980, mas não adianta fuçar muito pelos cantos pois os caminhos em cada etapa são muito bem delineados.

No geral, é um jogo delicioso tanto por seu belo visual quanto pelo gameplay que instiga o jogador e tentar todas as estratégias possíveis de ação furtiva antes de partir pro ataque. Viciante! 🕹️



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Lince Works | Editora: Merge Games | Lançamento: Janeiro/2017 (PS4/Brasil)

GARANTINDO AS FESTINHAS DE 2017

Nova edição do game de dança da Ubisoft não apresenta muitas novidades em relação à edição lançada no ano anterior, mas tem um repertório que justifica a fidelidade que os fãs da série tanto cultivam nesses anos



Anova edição do game de dança da Ubisoft não tem praticamente nenhuma novidade de gameplay e nem de modos de jogo, mas mantém sua solidez como título dedicado a um nicho muito específico de público. Na verdade, se você apenas usa o *Just Dance* para as festinhas de aniversário e nem presta muita atenção nessas histórias de gameplay, gráficos e modos de jogo, não vai dar a menor bola para o fato de ele ser idêntico à versão 2016.

Muda o repertório, é claro, e tem a novidade de ter Anitta como uma das atrações. Não vamos entrar no mérito da nulidade do talento da “cantora”, mas é sim bem legal ter uma artista brasileira entre os destaques do jogo que tem Britney Spears, Justin Bieber, DJ Snake e até Queen (em que pese ser um pecado mortal colocar o nome da banda britânica ao lado desses outros “artistas”).

E como o setlist é de fato a maior atração para o público-alvo do jogo, não faltam sucessos bem atuais, como *Cake by the Ocean* (DNCE) e *Into You* (Ariana Grande) ao lado de hits de algum tempo atrás, como *Dragostea Din Tei* (O-Zone) e *Hips Don't Lie* (Shakira). Muda também os temas das músicas, obviamente: *What is Love* (Ultraclub 90) parece um karaokê dos anos 1990, enquanto *Cake by the Ocean* tem mergulhadores no fundo de um oceano.

UM POUCO DE ROCK

Vale mencionar ainda que o lado mais rock'n'roll da música se faz presente com *Don't Stop Me Now*, do Queen, e a versão de *I Love Rock'n'roll* do Fast Forward Highway. Mas não é bem essa a “vibe” do público-alvo de *Just Dance*, a gente sabe.

São ao todo 40 músicas (e outras podem ser desbloqueadas online no *Just Dance*

Unlimited) e você pode baixar um app para usar seu smartphone como controle. Isso é muito bom para quem tem um PS4, por exemplo, pois essa é a única alternativa para quem não tem uma PS Camera ou um PS Move com seu console.

O que há de realmente diferente aqui é o modo *Just Dance Machine*, no qual você precisa colocar combustível em um disco voador usando suas habilidades de dança. Particularmente, minhas “habilidades” nesse campo não encheriam nem um pneu de bicicleta, mas vale pela diversão que ele proporciona. Você precisa fazer bonito em cinco tipos diferentes de dança em um curto espaço de tempo. A intro tem belas cutscenes.

O fato é que *Just Dance* tem um tipo de consumidor bem particular e de certo modo nem faz mais muito sentido ter uma versão física do jogo. O cara que gosta de rock vai ouvir o que o AC/DC lançou há

um mês ou há 30 anos do mesmo jeito, mas o fã de Ariana Grande vai considerar “velho” um hit dela lançado há seis meses. Nesse contexto, faz mais sentido investir no *Just Dance Unlimited* como futuro da série, pois é nele que as músicas são adicionadas automaticamente em uma conta online, independente do que é lançado em mídia física. 🎮



Plataformas: PC, PS3, PS4, Wii U, X360, XO | Estúdio/editora: Ubisoft | Lançamento: Outubro/2016

QUASE UM ARQUIVO X EM SILÊNCIO

A explosão criativa nos videogames vem sob muitas formas, mas o já clássico cult *Virginia* prefere se ater a uma narrativa dos cortes para causar sua própria revolução – e da forma mais competente possível e imaginável

A controvérsia inerente aos recentes “walking simulators” tem tomado novas formas. *Dear Esther* (talvez seu progenitor?) nasceu de um mod da Source Engine de *Half-Life 2*, alcançando sucesso em seu nicho e atingindo o grande público por intermédio da “boca pequena” – seja ela boa ou má. Já *Virginia*, a exemplo de *Firewatch* e *Gone Home*, é pensado desde sua gênese em quebrar paradigmas impostos por videogames.

Assumindo-se uma história montada a partir de fatos no mundo do jogo, não estranhe a trama fragmentada trazer cortes abruptos, nos colocando, sem sobreaviso, num momento totalmente novo e, por consequência, surpreendente. *Virginia* toma forma no começo dos anos 1990 e começa envolto em mistério: uma mão fecha uma caixa dentro dum armário; corte para uma mulher no alto de seus 30 anos a se observar no espelho; essa mulher, Anne Tarver, está prestes a ser condecorada agente do FBI.

É tudo muito rápido e sagaz, e a primeira pessoa corrobora para o tom onírico da obra: nem sempre é fácil distinguir o sonho (ou pesadelo) do que é de fato real.



MISS SIMPATIA

Quando Anne assume tal identidade, abandonando o batom e toda sua vida passada, essa nova realidade torna-se a cidadezinha no interior de Virginia, Kingdom. Ela e sua parceira, Maria Halperin, devem investigar um caso de desaparecimento. A Laura Palmer de *Virginia* é Lucas, mas o garoto (ainda?) não foi encontrado morto às margens de algum rio.

Traçar paralelismos entre *Virginia* e a obra quintessencial de David Lynch, *Twin Peaks*, não é só importante, como essencial. Talvez o melhor caminho para entender a

profunda, exótica e metafórica trama apresentada no jogo.

A partir de então, acompanhamos uma rotina dia a dia para explorar a cidade, encontrar pistas, interagir com moradores locais e descobrir o que diabos aconteceu com Lucas. Mas como toda história de suspense investigativa, a reviravolta vem do primeiro ato: Anne precisa, em concomitância, investigar a vida de sua parceira.

Os motivos? Disso, da importância do bisão ao cruzar a estrada a noite, do pássaro Cardeal vermelho e das metáforas encontradas no sono de Anne, fazem parte das conexões a serem estabelecidas pelo jogador no mundo de jogo e fora dele. No melhor estilo Mulder e Scully? Nada é por acaso... Não acredite em absolutamente ninguém.

Mas talvez você pense estamos lidando com um jogo repleto de diálogos intensos e tomadas de decisões difíceis. Não, não mesmo. *Virginia* sequer traz conversas. O silêncio dos personagens dá vasão à observação dos detalhes. Aliás, se o diabo está mesmo nos

detalhes, em *Virginia* ele não só reside ali, como atua nas entrelinhas de forma até certo ponto cruel. Nos momentos de navegação livre, explorar o cenário traz maior compreensão de mundo de jogo numa perspectiva pouco comum, infelizmente.

O videogame como mídia vive uma verdadeira (e necessária) revolução narrativa e *Virginia* se apresenta como expoente nessa luta contra clichês, gêneros, personagens estereotipados, salvagens de mundo e misoginia. É uma obra importantíssima. 🎮



As investigações aqui têm cara de *Twin Peaks*

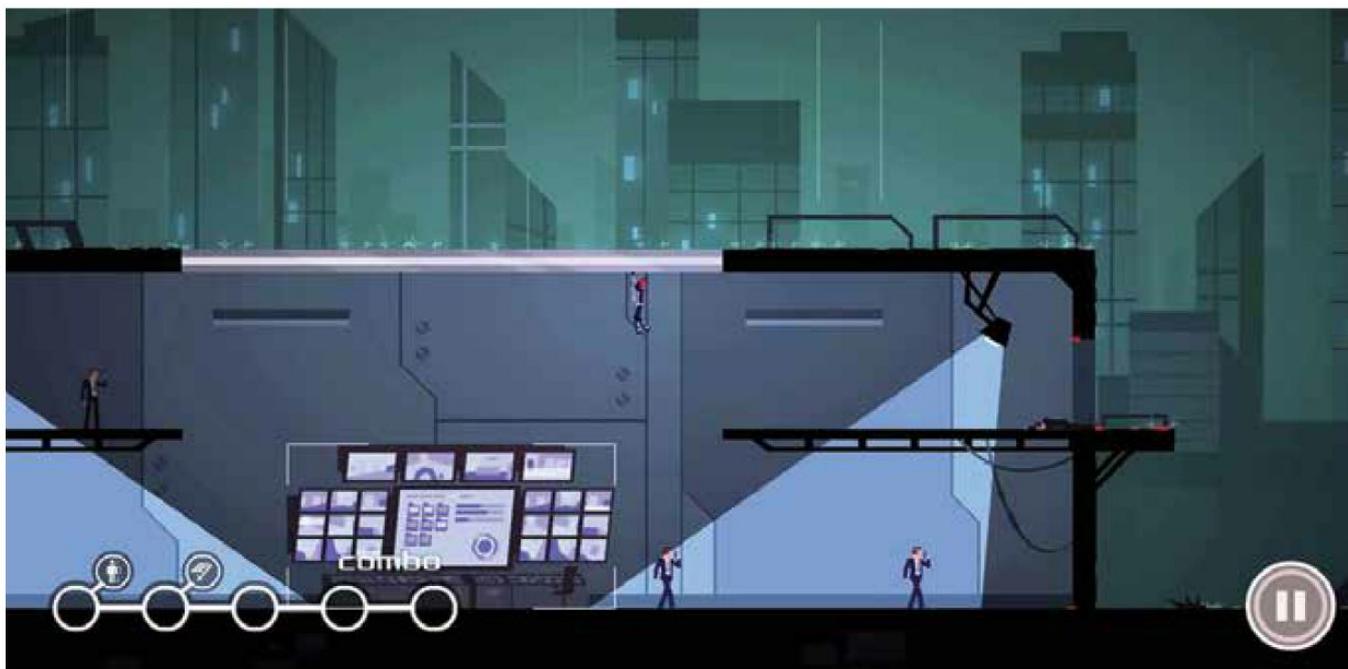


9,0

Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Variable State | Editora: 505 Games | Lançamento: Setembro/2016

UM VOO SOLO QUE VEM DA POLÔNIA

As semelhanças com *Gunpoint* são inevitáveis, mas o projeto solo do desenvolvedor polonês Tomasz Wactawek faz bonito com seu gameplay de ação furtiva 2D de avanço lateral: há sempre uma opção para se esconder



Tomasz Wactawek é um desenvolvedor polonês que trabalha no estúdio Flying Wild Hog (das séries *Hard Reset* e *Shadow Warrior*), localizado na região da Varsóvia, Polônia. *Ronin* é uma espécie de “projeto solo” que Wactawek criou em 2014 para um concurso europeu de games indies, mas não ganhou prêmio algum. Ainda assim, ele decidiu lançá-lo em 2015 para PC. O jogo desembarca agora no PS4 e nos próximos meses também estará disponível para o PS Vita.

A primeira versão do game, lançada em 2013 pela editora Suspicious Developments, era parecida demais com *Gunpoint*. O fato é que tanto *Ronin* quanto *Gunpoint* partem de um mesmo engine, o popular GameMaker, e acabaram tomando muitos rumos parecidos. Posteriormente, Wactawek promoveu diversas alterações para que houvesse uma diferenciação maior e o resultado foi muito bom, como vemos nesta versão pra PS4.

O enredo é bem simples: Ronin é uma jovem que perdeu o pai de maneira misteriosa e a única pista é uma foto dele junto com alguns amigos, antes de sua morte. Ela parte então em uma jornada de vingança para matar os cinco prováveis responsáveis pela morte do seu pai.

Por conta disso, o jogo tem cinco capítulos: em dois deles, a missão é infiltrar-se em prédios e sabotar instalações; nos outros três, é matar todo mundo. Cada capítulo tem suas próprias fases.

CORRA PRO LADO

Apresentando um gameplay de ação furtiva 2D de avanço lateral, o jogo tem cenários futurísticos simples, mas bonitos, com cores marcantes. Você pode hackear terminais de computador, escalar paredes e fazer ataques furtivos, sempre de olho na ação dos inimigos. Apesar de ter basicamente sua ação focada no stealth, o jogo tem embates sim — e bem sangrentos! —,

ainda que seja na base da ação por turnos.

Na maioria das situações, a ação furtiva vai apenas até um certo ponto, depois disso você tem que partir pro confronto direto mesmo. Nessa hora, o segredo é saber equilibrar as ações: como se tratam de ações por turno, tenha em mente que o ataque inimigo acontece em três fases: mira, tiro e recarga de munição. Você precisa agir nos intervalos entre esses três, seja atirando ou seja pulando de um lado para outro, pois seus movimentos são limitados.

A partir do momento que você cumpre as missões, ganha novas skills (habilidades) para avançar, que ganham um maior grau de dificuldade quando você avança. Até atirar adagas e teleportar-se no cenário são possíveis se você adquirir as habilidades certas. No entanto, você só consegue as habilidades mais legais se atravessar as fases sem matar civis, derrubando apenas os guardas inimigos.

O design de fases é muito bom e os cenários são variados, mas os inimigos não têm muita variação entre si. Ainda assim, é um jogo bem divertido que você gasta um bom par de horas tentando descobrir o melhor modo de entrar nos prédios, cortar a cabeça dos inimigos e hackear os sistemas de segurança. Além do mais, ele traz como bônus as histórias em quadrinhos do game (em inglês) para você acompanhar o enredo todo. **7,5**



Plataformas: PC, PS4, PSV | Desenvolvedor: Tomasz Wactawek | Editora: Devolver | Lançamento: Novembro/2016

FARMING SIMULATOR 17

▶ Fernando Souza Filho

VÁ LÁ CUIDAR DA SUA FAZENDA, SÔ!

A oitava edição do jogo do estúdio suíço Giants Software impressiona pela qualidade dos belíssimos cenários apresentados no PlayStation 4, mas mantém um gameplay quase simplório que lembra bem os tempos do PS2

Existem determinados nichos de mercado, como os simuladores, que despertam nossa curiosidade. Logicamente que não estamos falando de hypes estapafúrdios e passageiros, como o “simulador” de bode (*Goat Simulator*, do estúdio Coffee Stain), e sim de uma série longa que começou em 2008 e chega agora à sua oitava edição. *Farming Simulator* não tem grandes campanhas publicitárias, sequer tem grande apelo comercial, mas tem fãs fieis, já vendeu mais de 4 milhões de cópias e todo ano tem um título novo saindo do forno.

O estúdio suíço Giants Software solta agora a versão 2017 do game, que mais uma vez esbanja beleza nesse mundo aberto do campo e da fazenda, com cenários rurais encantadores. Mas, não se iluda, se você não conhece o jeito da série, *Farming Simulator 17* vai parecer confuso e sem sentido. Mas é divertido.

O simulador de fazendas do estúdio suíço não é uma aberração engraçadinha como o “simulador” de bode, pois aqui é um projeto sério, tem profundidade, reconstrói em



detalhes o ambiente rural. Você vai precisar plantar, fertilizar, cuidar das colheitas e, para tanto, terá que cuidar da terra e das edificações de sua fazenda (celeiros, despensas), bem como de seu maquinário (tratores e veículos-acessórios) e até dos funcionários que ajudarão a cuidar de todo o empreendimento.

OLHO NAS FINANÇAS

Assim como em *The Sims*, o game exige tempo e paciência para ver o progresso de suas ações. E justamente por ter uma mecânica diferenciada e bem lenta, não espere que o jogo aja como um título de ação, por exemplo. É preciso manter um olho na terra e outro nas finanças, pois contratar mais gente ou comprar uma máquina nova para fazer

o trabalho mais rápido pode deixar sua conta bancária virtual zerada. E não adianta fazer como determinados políticos brasileiros, que gastam sem controle e quando chega a conta pregam o calote puro e simples, pois em *Farming Simulator 17* você precisa agir com responsabilidade. Até uma adubadeira ou uma serra elétrica devem ter suas compras bem programadas para não abalar suas finanças.

Com tantas nuances diferentes que precisam ser consideradas, a recomendação principal aqui para quem está jogando a série pela primeira vez é não pular de jeito nenhum a fase tutorial que abre o jogo. É aqui que você descobrirá como o game funciona e como ele “pensa” o desenvolvimento de sua fazenda.

O segredo é pegar os matices de como administrar as suas finanças. A partir do momento que você faz sua primeira colheita, é preciso vender o que foi colhido em locais certos nas cidades vizinhas, dependendo do tipo de produto que você está oferecendo. Mas para chegar a esse ponto, prepare-se para passar pelas mesmas tarefas repetitivas de arar e fazer a manutenção de suas plantações.

Quem está acostumado com jogos de ação talvez ache estranho a calma exagerada do gameplay, no entanto, estamos falando de um simulador de fazenda, não poderia ser diferente! Os cenários são lindos, coloridos e ficam ainda melhores no PS4, ainda que a jogabilidade pareça saída diretamente da geração do saudoso PS2. 



Dirigir os tratores na fazenda é um troço legal demais!



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio: Giants Software | Editora: Focus Home Interactive | Lançamento: Outubro/2016

CAINDO NA PRÓPRIA SUA ARMADILHA

Game desenvolvido pelos brasileiros do Tower Up Studios tenta conquistar no carisma, mas tropeça demais em armadilhas típicas do desenvolvimento: movimentação e controle ruins, armas que causam pouco impacto...

Wells é aquele tipo de jogo que olha a gente no fundo dos olhos e pede para você gostar dele. Mas você sabe muito bem que não dá. Desenvolvido pelos brasileiros da Tower Up Studios, ele chega com uma premissa boa, mas tropeça em todo o resto. A história gira em torno do personagem George Wells em uma busca de vingança por aqueles que tentaram matá-lo na cidade de Percepolis: direta ao ponto, como os jogos de plataforma dos anos 1990 que o inspiraram.

O tema steampunk em si é estranho, inconsistente, como se cada pedaço fosse montado por alguém e ninguém parou para prestar atenção na imagem final. Os inimigos possuem uma estética similar, mas completamente destoante do cenário. Além do mais, há uma certa rigidez na forma como movimentam ou atacam.

Acontece o mesmo com o protagonista, mas de maneira contrária. Wells passa uma sensação de que você está em um planeta onde a gravidade atua de maneira diferente à da Terra. Basta apertar o botão de pular e você parece que está na Lua.



ATIRAR E ATIRAR

Falta por parte do jogo um melhor diálogo entre a interação do personagem com o ambiente. Você não se sente entusiasmado a destruir os inimigos, tampouco com uma sensação de desafio ou perigo. Carece de algum tipo de emoção. Tome como exemplo a primeira missão, ambientada na cidade: os inimigos que vêm em sua direção raramente alteram o padrão de ataque ou fazem algo a mais para nos incentivar a continuar.

Um inimigo raramente é posicionado em um local de vantagem para que o jogador

repense as táticas. Atire, atire, atire. Só.

O ato de disparar uma arma, quando visto da forma mais simples possível, trata-se de gerar uma ação que dá um retorno audiovisual na tela, mas em Wells isso não gera impacto. É olhar para um conjunto de inimigos e saber que você vai repetir a mesma ação que fez no anterior e ter os mesmos resultados. Esse efeito é agravado até mesmo com o uso de novas armas: raramente sentíamos alguma sensação de recompensa por usá-las. Ficamos com uma cara de "Peraí, é só isso...?"

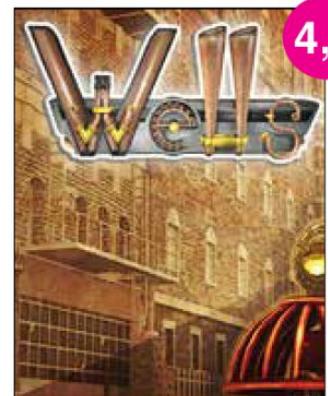
O mais longe que chega em interação com o cenário, ou quebra-cabeças, é apertar uma alavanca ou pular entre plataformas. A física confusa e muitas vezes o jogo não computava que o personagem estava agarrado a uma das alavancas. Quando isso se repete pela 15ª vez no mesmo local e sob as mesmas condições...

Ironicamente, Wells se sai melhor quando o assunto são os chefões, sempre presentes no final de cada fase. Se colocássemos os chefões e o restante do jogo em uma

balança, eles se equivaleriam. O trabalho que faltou de refinamento no combate com os inimigos tradicionais aparece neles. São variados, divertidos, desafiantes. Em uma missão, estamos no combate com uma fortaleza voadora, em outra, com uma baleia-robô. O quanto legal é isto?

Com três horas de duração, não queremos atribuir a mediana experiência de Wells aos desenvolvedores. É importante lembrar da dificuldade constante que é desenvolver jogos no Brasil e, apesar das falhas, é um passo para que o próximo game seja melhor. 

Eis aqui um projeto que abre espaço para um futuro brilhante para o estúdio



Plataformas: PC, XO | Estúdio/Editora: Tower Up Studios | Lançamento: Outubro/2016

PRAZER AS COM MISSÕES LINEARES

Após sucesso no PC, a Fatshark traz seu game cooperativo do universo *Warhammer* para os consoles com uma ótima conversão, missões dinâmicas, ênfase em classes especializadas, mas um sistema de loot frustrante



Pegue um pouco de *Left 4 Dead*, misture com *Warhammer* e adicione muito sangue. Essa é a fórmula para *Warhammer: End Times – Vermintide*, o game de ação co-op lançado originalmente em 2015 para PC e que agora dá as caras no Xbox One e no PlayStation 4. Se essa combinação soou estranha, não se preocupe, ela funciona.

Ambientado na cidade de Ubersreik, tomada por uma raça de ratos conhecida como os Skaven, *Vermintide* não tem vergonha de mostrar que o seu foco está muito longe de ser a história, que é contada entre missões medianamente estruturadas. A não ser que você seja aficionado por *Warhammer*, você não entenderá nada dos motivos que trouxeram os Skaven a atacar a cidade nem do que se trata o evento conhecido como End Times.

Enquanto o homônimo jogo da Valve fazia questão de adaptar os personagens para um estilo mais voltado para se adaptar a todos os jogadores, *Vermintide* segue uma estrutura mais rígida. Com cinco personagens disponíveis, cada um deles se sobressai em uma área. O anão, por exemplo,

é um especialista em criar controle sobre a batalha, enquanto o Witch Hunter é uma ótima escolha para quem prefere atacar de longe ou quer ser o melhor de todos quando o assunto é matar ratos.

Cada missão é razoavelmente linear, mas extremamente prazerosa de ser jogada mais de uma vez. O posicionamento dos inimigos é gerado aleatoriamente. É preciso estar sempre atento para armadilhas, ataques de grupos de Skavens e Skavens especiais — como um capaz de jogar bombas de veneno ou um rato gigante similar ao Tank de *Left 4 Dead*.

INIMIGOS BÁSICOS

Enquanto a inteligência artificial dos inimigos é básica, mas competente o suficiente para criar situações de perigo, o mesmo não pode ser dito para os bots que acompanham aqueles que decidirem enfrentar as missões sozinho. Parece que a única regra que sabem é “joguem-se em meio a um grupo de inimigos e morram o mais rápido possível para irritar o jogador”, um grupo de quatro pessoas é essencial para ter o mínimo de sucesso na dificuldade normal.

Se por um lado a rigidez das classes produz chances de especialização, ela também apresenta outro problema de *Vermintide*: o sistema de loot. Apesar de melhor do que no PC, o avanço nas missões em dificuldades mais altas é tão dependente da habilidade do jogador quanto a arma ou armadura que utiliza. Elas podem ser criadas em uma forja ou obtidas ao completar missões. Existe um desequilíbrio entre o equipamento e as chances de obtê-lo. Tivemos de voltar para a mesma missão inúmeras vezes na torcida de que algo bom viesse. Por mais que gostássemos delas, a mentalidade havia mudado para “quem sabe agora eu pego uma espada boa”.

O modo de sobrevivência Last Stand, disponível para dois mapas e disponível apenas após atingir certo ponto da história, é uma alternativa viável ao processo, mas não escapa da também dependência do equipamento.

Outro ponto que não pode ser tão relevante, mas certamente merece destaque é a qualidade da excelente conversão. Para quem já jogou no PC não vai ficar desapona-

tado em ver que o tempo de carregamento e detalhes dos cenários estão bem próximos à versão de console.

Jogos puramente cooperativos nesta geração estão em baixa, *Vermintide* acaba, portanto, por ser um bom “tapa buraco” para quem quer uma ambientação peculiar nos consoles e tem um grupo de amigos dispostos a longas horas para conseguir a melhor espada, machado, arco etc.

Se não, é ao menos muito divertido o suficiente para umas 12 a 15 horas de muita matança de ratos. Só tenha paciência com os bots — por favor, OK? 🐹



Plataformas: PC, PS4, XO | Estúdio/editora: Fatshark Interactive | Lançamento: Outubro/2016

A LONGA ESPERA ENFIM TERMINOU

Após 10 anos na mesa de planejamento, *Owlboy* finalmente chega às prateleiras. Mas valeu a pena esperar tanto tempo pelo lançamento deste projeto do D-Pad Studio? É exatamente isso que vamos desvendar agora!



O final de 2016 trouxe três jogos cujo tempo de desenvolvimento chegou a 10 anos, algo raríssimo na indústria dos games. Mas em meio a projetos milionários e atrelados a grandes estúdios, como *Final Fantasy* e *Last Guardian*, está um título independente, feito por um estúdio pequeno, que se dedicou a um jogo por quase uma década unicamente pelo amor que tinha pelo seu projeto e por acreditar no seu potencial.

Owlboy reflete não só a dedicação dos seus criadores, mas também todo o seu processo de criação, levando para sua narrativa e para suas mecânicas um pouco das experiências e sentimentos que fizeram parte do desenvolvimento deste adventure/plataforma.

“União” é o principal assunto tratado no game, que conta a trajetória de um pequeno garoto-coruja chamado Otus. Apesar de pertencer a uma

orgulhosa e antiga linhagem, o jovem não consegue fazer muito mais do que voar, embora esta habilidade permita que ele explore um mundo que aproveita bem a verticalidade de sua movimentação. Mas a habilidade oferece poucas vantagens na hora de enfrentar os perigos da jornada.

AJUDA DOS BROTHERS

O jovem encontra amigos que o ajudam a superar suas adversidades ao combinarem suas habilidades únicas. Com apenas um apertar de botão, Otis passa a carregar seus companheiros e utilizar seus ataques para derrotar os adversários, de forma que estamos sempre trocando entre os personagens e nos adaptando a cada desafio que o game nos impõe.

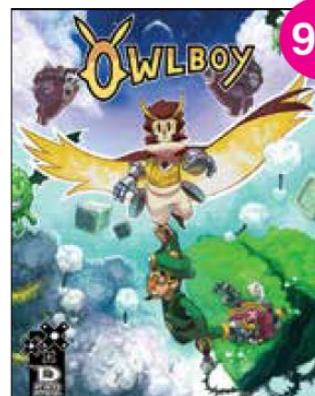
Enquanto vemos esses heróis embarcarem em uma jornada épica, ficamos encantados com a beleza e a complexidade

daquele universo, representado na forma de uma pixel-art cheio de detalhes presentes não apenas nos cenários, mas também nos seus personagens. Otus é mudo, mas o jogo consegue transmitir com perfeição o que o pequeno sente através de suas expressões e gestões, o que faz com que ele não precise de palavras para se comunicar com seus amigos e, principalmente, com o jogador.

O game se preocupa em dar um pequeno arco narrativo para cada um de seus heróis, mostrando que embora dividam uma experiência em comum, cada um deles tem que lidar de seu jeito com as alegrias e tristezas proporcionadas por esta jornada. Temos momentos épicos e felizes, mas também lidamos com sentimentos de exclusão e perda de forma leve, graças ao seu sutil senso de humor.

Ao lidar com conceitos como

união e cooperação, além de sentimentos como alegrias e perda, o game transmite uma mensagem poderosa que reflete a experiência vivida pelos membros da D-Pad Studios durante o desenvolvimento de *Owlboy*. A jornada claramente não foi fácil, mas esperamos poder jogar outros títulos desenvolvidos pelo estúdio no futuro, mesmo que precise esperar mais 10 anos. **9,0**



Plataforma: PC | Estúdio/editora: D-Pad | Lançamento: Novembro/2016

MMA FEDERATION

Tá fazendo bonito no Android e no iOS o game *MMA Federation*, jogo de luta que leva para seu smartphone a ação do MMA, que está tão em voga no mundo dos esportes de luta da vida real. A versão brasileira do game permite lutas em PvP (jogador contra jogador) e inclui renomadas academias e lutadores nacionais, como Dedé Pederneiras, Emerson Falcão, Márcio Pontes (equipe Nova União) e Jaqueline Marques, a ring girl mais sexy do Brasil, segundo a editora do jogo. Outra atração interessante é a participação dos irmãos Piologo, humoristas conhecidos pelo programa Partoba. *MMA Federation* promete ser uma mistura de jogos de luta com estratégia e e-sports, permitindo que você treine offline antes de encarar as lutas online. Em fevereiro de 2017, teremos o primeiro campeonato brasileiro do jogo, cujo vencedor ganha não apenas um prêmio de R\$ 10 mil, mas também um avatar oficial dentro do próprio game.

Plataformas: Android, iOS | **Editora:** 360 Studios | **Lançamento:** Outubro/2016 (update)

► Fernando Souza Filho

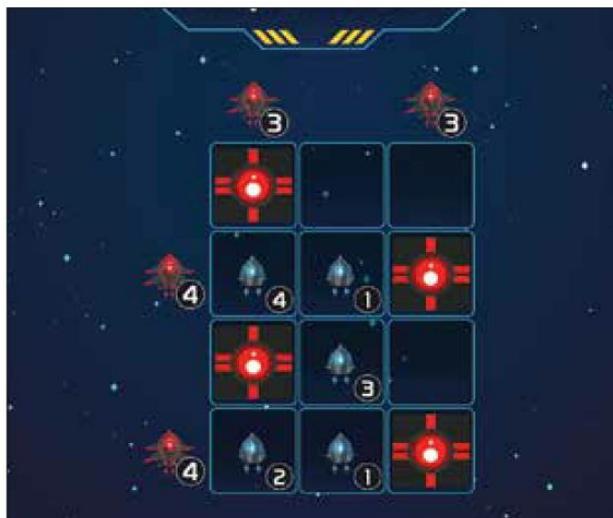


2001 SPACE PUZZLE

Projeto cearense do estúdio Advance mistura quebra-cabeça deslizante com sudoku. Quer saber se isso funciona? Sim, e muito bem! Trata-se de *2001 Space Puzzle*, jogo free para iOS e Android. Com cinco opções, o jogo começa com a Seleção de Mundos, que tem 80 fases diferentes, separadas em quatro mundos. A partir daí há mais quatro opções: gerador de fases, para o jogador configurar parâmetros e gerar uma fase automática; modo editor, para o jogador usar sua criatividade para projetar uma fase e compartilhar com outros jogadores; modo comunidade, para o jogador acessar fases projetadas por outros jogadores; e modo competitivo, para o jogador disputar com outros jogadores a melhor colocação. NOs quebra-cabeças do game vão ficando cada vez mais desafiadores e, à medida que se avança nas fases, fica difícil de parar de jogar *2001 Space Puzzle*. Muito bom!

Plataforma: Android, iOS | **Editora:** Advance Design | **Lançamento:** Outubro/2016

► Demétrio Valente



ANIMAIS FANTÁSTICOS

Simultaneamente ao lançamento do filme homônimo, nos mobiles temos o game *Animais Fantásticos e Onde Habitam* (*Fantastic Beasts: Cases From The Wizarding World*), lançado tanto para iOS quanto para Android. Desenvolvido pelo estúdio britânico Mediatonic e lançado no Brasil pela Warner, o jogo é inspirado no mundo mágico de J.K. Rowling (não precisa apresentar quem é a figura, né?), no qual você é um recruta da Divisão de Animais do Departamento para Regulamentação e Controle de Criaturas Mágicas do Ministério da Magia. Procurando por pistas em locais icônicos para quem está familiarizado com o universo de Rowling, como o Beco Diagonal, o Caldeirão Furado e Hogsmeade, o jogador vai se deparar com misteriosos incidentes envolvendo criaturas mágicas. Você também poderá compartilhar suas experiências no mundo bruxo e seguir outros recrutas logando no Facebook para ver o progresso dos amigos e até oferecer uma mãozinha nos casos em que isso for necessário.

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

► Fernando Souza Filho



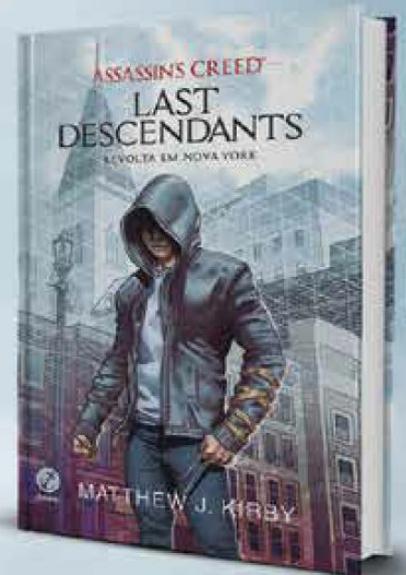
MATTHEW J. KIRBY

— ASSASSIN'S CREED® —



LAST DESCENDANTS

REVOLTA EM NOVA YORK



OWEN FINALMENTE CONSEGUIU
UMA FORMA DE VISITAR SEUS
ANTEPASSADOS. MAS O QUE ELE
ESTÁ PRESTES A DESCOBRIR PODE
MUDAR TODA A SUA VIDA.



/GaleraRecord



/galerarecord



/galerarecord



www.galerarecord.com.br



UBISOFT



Galera

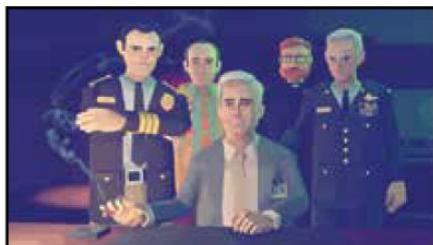
Galera Record
Assassin's Creed

STEAM

► Lucas Moura

VIRGINIA

Você já teve a sensação de que as histórias nos jogos não prendiam mais ou eram mais fracas do que pareciam à primeira vista? *Virginia* vem para mostrar que a capacidade de prender o jogador vai muito além do que ter “conteúdo”. É a história do desaparecimento de um garoto que dá o pontapé inicial para uma investigação em uma cidade pequena e uma jornada de autoconhecimento da protagonista. Curto, capaz de ser terminado em duas horas, ele sufoca e deixa seus olhos grudados na tela com um ritmo eletrizante do começo ao fim. Ele aposta em uma fórmula de narrativa pouco convencional no meio, com ênfase nos detalhes e nos traços faciais ao invés de entregar tudo de bandeja. Deixa elementos a imaginação e faz o que muitos jogos deveriam fazer: instigar a capacidade de sonhar, de decifrar o que ocorre na tela. O jogo merece sua atenção.



Editora: Variable, 505 | Lançamento: Setembro/2016

TOXIKK

Temos aqui um título que pode não impressionar alguns jogadores mais novos, mas definitivamente faz um estilo para a galera que prefere um estilo de shooter mais old-school. Com seis mapas disponíveis, uma enormidade de mods e uma comunidade bem ativa, *Toxikk* se apoia nos pilares de *Quake* e *Unreal Tournament 99* para estabelecer a sua jogabilidade. Partidas rápidas, mapas que requerem um certo grau de conhecimento para antecipar a movimentação do inimigo e armas criativas. O melhor de tudo é que você não precisa se comprometer a pagá-lo de cara: uma versão gratuita está disponível para testes com dois dos mapas e os principais modos de jogo — como partidas entre equipes e capture a bandeira. Vale apontar que é uma versão realmente gratuita e não com aquelas artimanhas free to play cheias de “moedas” e pacotes de skins.



Editora: Reakkor | Lançamento: Setembro/2016

HALCYON 6

Em uma peculiar mistura de *Xcom* com gerenciamento de base, *Halcyon 6: Starbase Commander* mostra que não é preciso de um sistema complexo para gerar tensão no jogador. Após obter uma estação alienígena abandonada há séculos, os humanos agora enfrentam uma ameaça vinda de outra dimensão e facções inimigas sedentas para roubar os recursos e conhecimento deles. Como o comandante você deve então estabelecer relações com essas facções, expandir a base e gerenciar a frota. O sistema de combate é simples e divertido. A tensão é gerada em torno da forma que o inimigo usa as mesmas armas contra você e expõe as suas fraquezas. Quando menos perceber, estará com duas naves a menos e uma que necessita de reparos urgentes. Se você gosta de estratégia por turnos, não diz “não” a um desafio grande e é amante de navinhas, não deixe de dar uma olhada.



Editora: Massive Damage | Lançamento: Setembro/2016

NINTENDO eSHOP

► Filipe Salles

PIXELMAKER

Diferente da maioria do que está presente na eShop, *PixelMaker* não é um jogo, mas sim uma ferramenta especializada na criação de desenhos e imagens em pixel-art. O software permite usar as ferramentas do 3DS nestas criações, independente de serem recriações ou trabalhos originais. É possível compartilhar suas criações através do Miiiverse, assim como dar zoom em alguns elementos da imagem ao mesmo tempo que vê o trabalho completo na tela de cima. Também é possível exportar as imagens no formato PNG para cartões SD.



Editora: Nostatic | Lançamento: Outubro/2016

ECTOPLAZA

A premissa de *Ectoplaza* é a de tocar o maior terror possível. Mas não da maneira que vemos em jogos ou filmes de terror ou suspense, aqui o negócio é disseminar o caos sem freio! No papel de fantasmas muito irritados, você deve causar o máximo de destruição possível por cerca de 15 fases e seis tipos diferentes de jogo. Os fantasmas são controlados por um sistema de carga e arremesso, como se estivesse atirando a partir de um estilingue. É possível se juntar a mais três jogadores para disputar quem faz mais pontos nos minigames de *Ectoplaza*.



Editora: Syndicate Atomic | Lançamento: Outubro/2016

STEAMWORLD HEIST

Do mesmo estúdio responsável por *SteamWorld Dig*, *SteamWorld Heist* finalmente aparece no console de mesa da Nintendo, apesar de ter sido lançado no final do ano passado para 3DS. Diferente do antecessor, *Heist* o coloca no papel de um capitão pirata espacial, devendo abordar espaçonaves inimigas em um esquema de estratégia por turnos. Apesar disso, os tiros são controlados em tempo real em vez de usar algum sistema por probabilidade. Quem possuir *SteamWorld Heist* para 3DS ou qualquer edição de *SteamWorld Dig* ganha um desconto nesta compra.



Editora: Image & For | Lançamento: Outubro/2016

PLAYSTATION NETWORK

► *Fernando Souza Filho*

SMALL RADIOS BIG TVs

Esse projeto do pequeno estúdio indie canadense Fire Face Corporation já chama nossa atenção de cara por causa do título do jogo. Mas o enredo é que é demais: você precisa explorar uma fábrica abandonada de fitas cassetes para encontrar algumas que possuem uma passagem para mundos virtuais. As fitas possuem imagens em 3D arcaico da era do videocassete, mas que é justamente através deles que você faz a viagem. Quanto mais fitas você coletar, mais mundos pode encontrar — o que consequentemente o levará a ter também novos métodos para viajar entre eles. É um jogo pequeno (menos de 200 MB), que custa R\$ 30,00, mas que começou como um puzzle free para PC em 2014 e agora chega em versão full no PS4. O game é divertido, coloridão, mexe com nossa imaginação e, como não odia deixar de ser, tem uma trilha sonora sensacional.



Editora: Adult Swim | Lançamento: Novembro/2016

SPIDER

A aranha caça sua presa em uma localidade chamada Blackbird Estate. Essa é a única “certeza” de *Spider: Rite of the Shrouded Moon*, pois todo o resto fica por conta de sua imaginação nesta sequência de *Spider: The Secret of Bryce Manor*, de 2009. Seu objetivo aqui é sobreviver tecendo suas teias e comendo insetos, enquanto explora os lugares secretos de uma mansão. Quanto mais insetos comer, mais rápido se abre o portal para a fase seguinte. Dependendo da plataforma que você escolher jogá-lo, o game usa geolocalização para saber se onde você está na vida real é dia ou noite — e isso afetará até os puzzles oferecidos. Ainda que a premissa como um todo seja muito esquisita, o game é divertido, muito bonito (os cenários são lindões!) e viciante. Afinal, quem não gosta de jogar como uma aranha? Bom... Ninguém, né... Mas ainda assim é divertidíssimo.



Editora: Tiger Style | Lançamento: Outubro/2016

ROOT LETTER

Conhecido carinhosamente pelos fãs como “*Phoenix Wright* mais sério”, *Root Letter* é uma visual novel japonesa que marca a estreia da Kadokawa Game Mystery, subdivisão da Kadokawa Games. No jogo, você precisa descobrir o que aconteceu com Fumino Aya, uma garota que desapareceu misteriosamente há 15 anos, após receber uma carta. A ação tem elementos de aventura, quando você interroga a pessoas que conhecem Aya; e de simulador, quando você tenta recriar as ações de Aya antes de seu desaparecimento. Aos poucos, você percebe que muita gente está mentindo sobre o paradeiro de Aya, mas o difícil será determinar quem são os mentirosos, pois há vários finais distintos para o enredo. O jogo é todo ambientado em Shimane, que na vida real está localizada ao norte do Mar do Japão.



Editora: Kadokawa, Pqube | Lançamento: Novembro/2016

XBOX LIVE

► *Rafael Barbosa*

AXIOM VERGE

Finalmente essa aventura espacial chegou ao Xbox One, após marcar presença no PC e no PS4. Controlamos um cientista que acorda em um estranho mundo alienígena após um acidente em seu laboratório, dando início a uma jornada onde exploraremos um vasto mundo no melhor estilo *Metroidvania*. Um ótimo game, com um nível de desafio sólido e ambientação interessante, com destaque para as armas que usamos no título e que trazem divertidas habilidades que fazem com que o jogador possa explorar todos os ambientes deste game.



Editora: T. Happ | Lançamento: Setembro/2016 (XO)

ZENITH

Este RPG de ação traz uma mistura inusitada entre algumas das mecânicas mais populares do gênero e uma boa dose de ação para quem curte esse estilo tão específico. Controlamos aqui um mago que, após diversas aventuras, busca se estabelecer em algum lugar sossegado, o que nunca é fácil em um mundo fantástico povoado por personagens pouco ortodoxos e até mesmo meio malucos. Então, prepare-se para equipar itens em inventários, utilizar magias e enfrentar inúmeros inimigos, afinal é para isso que aventuras fantásticas existem.



Editora: Badland Indie | Lançamento: Setembro/2016

FIREWATCH

Fico feliz em ver que *Firewatch* chegou ao Xbox One, afinal, o título da Campo Santo traz conceitos narrativos que estão fora dos padrões que normalmente encontramos no mundo dos games. Essa história se passa em 1989, onde controlamos Henry, que inicia um trabalho temporário como vigia de incêndios nas florestas do Wyoming, nos Estados Unidos. O game é praticamente uma aventura narrativa onde o foco está no relacionamento construído entre Henry e sua chefe, Delilah, em uma jornada de alto descoberta que vale a pena ser vivenciada.



Editora: Campo Santo | Lançamento: Setembro/2016 (XO)

ESSE GRANDE DESAFIO DE ENSINAR

Ensinar uma disciplina como Game Marketing é um desafio enorme quando se encara turmas que na imensa maioria das vezes já trabalha nesse mercado e busca apenas um aperfeiçoamento: veja uma experiência pessoal para isso

Há quatro anos virei professor de uma nova disciplina chamada Game Marketing. Entender de mercado de jogos, público-alvo, cadeia produtiva, gamificação e os principais aspectos dos jogos como plataforma de comunicação são alguns dos tópicos abordados durante as aulas, onde mesclamos teoria e muita prática.

Tenho encarado cada turma, cada aluno e o desafio de plantar e expandir os games dentro das oportunidades de negócios aqui no país e mundo afora como uma nova forma de aprendizado.

Os interesses são os mais diversos, pois em uma pós-graduação a maioria das pessoas já trabalha em seu segmento de

formação e busca aprimorar conhecimentos e networking durante esse período. Chegam bem cansados para as aulas e encaram mais 3 horas e meia de conteúdo e atividades divididas em dois períodos com um pequeno intervalo.

O objetivo final é ser aprovado, após dois anos de curso, para poder se posicionar no competitivo mercado de trabalho com um título de “pós-graduado”. Se antigamente isso era um diferencial, hoje é algo quase como o idioma inglês dentro dos currículos: fundamental para qualquer posição nas empresas.

Entender o seu público é o passo número um para ensinar ou palestrar. Ter também habilidade de modificar o previamente

planejado e adaptar-se à realidade é um importante recurso que, a cada grupo de alunos, eu venho aprendendo a utilizar e venho aperfeiçoando cada vez mais.

Em determinada aula, percebi que a turma estava mais dispersa, cansada e com pouco grau de fixação do conteúdo. Durante o intervalo alguém comentou que naquela semana eles tinham reposto outra aula e que aquela quinta-feira era a terceira vez que iam à pós-graduação. E, para “ajudar”, uma chuva torrencial nos acompanhou durante aquela longa semana, fazendo com que o cansaço e estresse se multiplicassem. Vendo aquela situação e me colocando no lugar da classe, eu pensei que a melhor opção seria deixá-los ir e na próxima aula aceleraria o conteúdo para não prejudicar o programa da disciplina. Foi um acordo que durante a avaliação final foi muito comentado — a sensibilidade de ouvir e tomar uma atitude em prol da classe. E o mais legal foi que na aula seguinte todos estavam lá mais animados e dispostos.

Como gamers jogamos pra nos divertir, como designers jogamos pra saber como divertir e como marqueteiros jogamos pra saber como comunicar pela diversão



QUESTÃO DE METODOLOGIA

Pouca coisa mudou na forma como ensinamos. As metodologias, a forma de avaliação: tudo é igual ao que as gerações passadas viveram. Pouco se usa a tecnologia dentro da sala de aula. Esse é o desafio da academia: trazer a tecnologia e as novas formas de ensino para expandir o aprendizado de maneira mais interativa.

O medo da prova tem que ser substituído pelo desafio de passar de fase, progredir, assim como fazemos nos games. A comunicação entre professor e aluno deve ser incentivada ao extremo para que o aprendizado e a troca de experiências e feedbacks sejam parte da jornada. É meio óbvio falar isso, mas o conteúdo é igual para todos e cabe ao professor gerenciar essa variável de maneira inteligente.

O lado bom de ensinar sobre Game Marketing como disciplina é que o tema desperta curiosidade nos alunos que, ao término do curso, entendem que como gamers jogamos para nos divertir, como game designers jogamos para saber como divertir e como marqueteiros jogamos para saber como comunicar pela diversão. 🎮

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

NOVA GERAÇÃO DE VR PARA OS PCs

A nova geração de realidade virtual para computadores é absurdamente emocionante – mas também assusta!

Já vimos com o HTC Vive que a realidade virtual oferece uma abordagem diferente aos jogos se controladas via sensores de movimento. Antes fora dessa onda, o Oculus Rift recebeu recentemente o Oculus Touch, um par de controles que permitem uma detecção livre dos braços para transportá-la aos games. Enfim, o mundo da realidade virtual para PCs agora está completo.

Um dos primeiros games a se beneficiar desse novo recurso é o pós-apocalíptico *Arizona Sunshine*, que tem versões tanto para o HTC Vive, quanto para o Oculus Rift. Situado no deserto de Arizona em um calor de rachar o crânio, o jogador assume o papel de um sobrevivente que, para seguir vivo, precisa mostrar suas habilidades em estourar miolos de mortos-vivos. E a sensação de realidade vai muito além dos belos efeitos visuais que você vê na tela, mas, principalmente pelo que você não vê, mas consegue sentir.

John Coleman, diretor de desenvolvimento de negócios na Vertigo Games deu ao blog da NVidia uma definição interessante sobre o mundo em realidade virtual. Ele acredita que ao entrar em um mundo virtual e você ter em mente que aquilo é um jogo, os seus olhos dizem que estão em outro lugar. E não importa o quanto você diga a si mesmo que você está em um game: quando você se vira e vê zumbi babando na sua cara, mostra a competência dessa tecnologia em assustar de uma maneira nunca antes vista nos games.

Em um mundo VR como o de *Arizona Sunshine*, você realmente deve ficar atento a quem vê à frente ou pelas costas.



E isso se estende inclusive à falta de informações na tela. As armas reais não têm contadores de munição, então, quando você ouve o clique de um compartimento vazio, você tem que recarregar fisicamente e de forma rápida. Isso tudo faz com que a sua reação de estar sendo massacrado em um mundo tomado por zumbis seja ainda mais desesperadora.

ESPORTES DO FUTURO EM VR

Outro exemplo dessa nova geração de games em VR é *Ripcoil*. Trata-se de um intenso e futurista esporte de lançamento de discos. Graças ao sensor de movimento, o jogador tem uma sensação de controle ainda maior, afinal, é a velocidade com que ele movimentar os braços que determina o quão rápido será o lançamento do disco contra o oponente. Na hora de defender, o livre movimento dos braços transforma o jogador em um verdadeiro goleiro, tendo que, por exemplo, se equi-

librar em um hoverboard e esticar completamente os seus braços para segurar um ataque adversário.

O VR é a realização da ficção científica. E quem é o próprio produtor do *Ripcoil*, Glen Egan. O executivo disse que o VR faz com que a ficção científica e o gameplay caminhem lado a lado. A realidade virtual oferece a sensação presencial definitiva e, sem a inclusão do sensor de movimentos do Oculus Touch, seria difícil ter nesse game a mesma diversão e adrenalina do que ao mover o corpo em busca da vitória.

E o que dizer de *The Unspoken*? O jogo que causou filas na última BGS por oferecer o único combate multiplayer em VR da feira tem como missão transformar o jogador em um mago em meio a batalhas de feitiços na escuridão de becos de uma cidade grande. E, tão natural quanto deslizar os dedos para soltar um hadouken em *Street Fighter*, o jogo promete elevar a batalha de magias a uma nova potência.

Não resta mais dúvidas: o VR veio definitivamente para ficar. Nos PCs, onde a tecnologia de realidade virtual oferece a melhor e mais avançada experiência de jogo com o visual sem igual, o jogador terá a dimensão de que não há nada melhor do que sentir o controle total sobre seus movimentos no jogo.

E como a imersão da realidade virtual tem como objetivo te transportar para um mundo paralelo, tome muito cuidado. Pode ser que você não queira mais voltar das emocionantes tardes no Arizona.





Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

Editor-Chefe/Arte
Fernando Souza Filho
redacao@egw.com.br

Apoio de Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Demétrio Valente, Fellipe Camarossi, Filipe Salles, Hugo H. Pereira, Igor Andrade, Leandro Rizzardi, Lucas Moura, Makson Lima, Rafael Arbulu, Rafael Barbosa, Rafael Peccioli Moreno, Renato Andion, Rodrigo Brasiliense, Thiago Ávila

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Atendimento ao leitor
(11) 2369-0982
(segunda a sexta, das 9h às 17h)
contato@tambordigital.com.br

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



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

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

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

Nesta edição colocamos algumas mensagens muito legais que recebemos ao longo dos últimos meses através de nossa comunidade no Facebook.

O "ABANDONO" DO KINECT

Quando comprei meu primeiro Xbox, sempre ficava imaginando que bugigangas a Microsoft iria inventar para vender como acessório. Quando saiu o X360, eu relutei em comprar porque a grana estava curta, mas como sou "caixista", acabei gastando o que sobrou do meu dinheirinho com ele só para ter o Kinect. Imaginei que com a chegada do Xbox One o Kinect iria se tornar a estrela da sala de estar, com dezenas de bons jogos que usam seus recursos. Comprei o console Xbox One, mas sem o Kinect. Não existe um único jogo que justifique a compra do Kinect – e *Just Dance* não conta porque não sou dançarino e nem gosto de dançar. É engraçado como as fabricantes às vezes simplesmente parecem abandonar suas criações, como já foi com PS Eye, PS Move e agora com o Kinect. E como ficam os panacas que gastaram dinheiro com isso? Bom, nós, esses panacas, ficamos hoje como os compradores do *HoloLens* e do *Morpheus* ficarão daqui a alguns anos: com cara de idiotas.

Marlon Siqueira (via Facebook)

A GAMER E O MACHISMO

Como jogadora, sempre sofro online encheção de saco de moleque que não arruma mulher (desculpem-me a sinceridade) e por isso só uso nicks masculinos em multiplayer. E por isso sempre gostei de personagens femininas, fortes, sem a apelação ridícula de um *Soul Calibur* ou de um *Dead or Alive Xtreme*. Lara Croft se encaixa nisso e vocês não apelam pra sexismo barato na **EGW**, respeitam essa personalidade não apelativa da Lara. Parabéns! Acabam de ganhar uma leitora assídua!

Ariana W. (São Paulo/SP)

NÃO GOSTO DE JOGAR ONLINE

Gostaria de parabenizar e agradecer à **EGW** pela longevidade, afinal, não é qualquer publicação que se mantém há tanto tempo no mercado editorial do Brasil. Por culpa (muito grata!) de vocês, acabei comprando muitos jogos que realmente gostei – ou por terem uma boa história, uma boa jogabilidade ou pela bizarrice. E gostaria de dar uma sugestão: por que vocês nunca fizeram uma matéria sobre os shoot'em ups ou não publicam um especial como aqueles dos beat'em ups e sidescrollers? Poxa, títulos como *R-Type*, *Galaga*, *Thunder Force*, *Ray Storm*, *Philosoma* (comprei a continuação por causa da revista e não me arrependi, apesar de o jogo não ser o

melhor do mundo), *Thunder Storm FX*, *Ikaruga* merecem ser lembrados. A meu ver, é uma forma de arte dentro da miríade neocultural que são os videogames. Outra coisa: por que não fazer uma matéria sobre os gamers que gostam de jogar, mas que não gostam de fazê-lo online? O pessoal que não gosta de DLCs (meu caso incluso!), pois preferia a época em que só se precisava zerar ou cumprir requisitos para se ter extras. Desejo a todos e à revista sucesso e muitas edições pela frente, que com certeza continuarei comprando.

Atian Barros (por e-mail)

AQUELA DÚVIDA CRUEL

Gosto muito da **EGW** e queria que ela fosse quinzenal. Mas aí é pedir demais, né? Mas queria que pudessem me ajudar em uma escolha. Sou um PC gamer desde os 12 anos de idade e, naquela época, ainda não existia o DRM (sistema de autenticação digital). Isso hoje me atrapalha muito na hora de comprar jogos originais, pois sempre procuro uma alternativa de burlar o DRM. Não considero isso pirataria, porque compro o produto original, não revendo e nem faço cópias. Tem o *GTA V* para PC, sou muito fã dessa franquia, mas meu PC nunca vai rodá-lo. Quero montar um PC novo, e é aí que entra minha dúvida: monto um PC novo e faço com o *GTA* igual aos outros jogos de PC (comprando o original e usando um crack para não ter que ficar online toda vez que for jogar) ou compro um PS4, que não tem problema de DRM (é só colocar o jogo e rodar)? Sei que vocês podem me dizer para comprar um daqueles planos básico de internet, mas eu não compro porque não sou fã de ficar conectado todo tempo e acho chato toda hora que for jogar ter que entrar na Steam, uPlay ou Origin para poder jogar. Meu PC é 100% offline só para jogos, por isso acho que deveria pegar um PS4, mas, como já disse, sou PC gamer.

J. S. Lima (por e-mail)

SÓ NA ESPREITA

Sinto tudo meio parado em relação a bons lançamentos de games. Até agora, apenas três títulos se destacaram: Pra quem foi fominha de adquirir os novos consoles em seu lançamento (como esse bocó que vos fala) só resta esperar as pérolas anunciadas na E3. Só meu PC anda a pleno vapor com jogos que deixei pra trás devido ao frisson dos novos consoles. Comprei até uma GeForce nova para esperar os excelentes shooters que irão bombar no ano. Ainda assim, tá complicado pagar quase R\$ 300,00 por um jogo de console. Poderia ficar mais barato, ne?

Davilson G. Benato (Bauru/SP)

SARAIVA GAMES

PARA ALCANÇAR O NÍVEL DE SUPER SAYAJIN, VÁ CORRENDO PARA A SARAIVA.



Reviva a história de Dragon Ball, viajando no tempo e mudando momentos históricos.



Os gráficos de nova geração levam a experiência do anime para o console.



Novos personagens e batalhas contra chefões em missões cooperadas com até 6 jogadores.

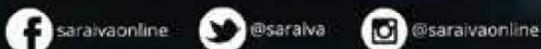


Uma nova cidade central sete vezes maior que o primeiro jogo, com capacidade para até 300 jogadores on-line no mesmo servidor.



Mais profundidade no sistema de criação de personagem.

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



Consulte a classificação indicativa. Este produto está disponível para a venda no site saraiva.com.br ou em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar o preço do produto entre loja física e virtual. Consulte a disponibilidade do produto e as lojas participantes antes de comprar. ©BIRD STUDIO / SHUEISHA, TOEI ANIMATION. ©2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

DEIXE SUA MARCA



FIFA 17



COM A TECNOLOGIA
FROSTBITE™

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE

 /easportsffabrazil

 /eafifabr

 /wbgamesbrasil



© 2016 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and Ultimate Team are trademarks of Electronic Arts Inc. Official FIFA licensed product. © FIFA and FIFA's Official Licensed Product Logo are copyrights and/or trademarks of FIFA. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. The Premier League Logo © The Football Association Premier League Limited 2006. The Premier League Logo is a trade mark of the Football Association Premier League Limited which is registered in the UK and other jurisdictions. The Premier League Club logos are copyright works and registered trademarks of the respective Clubs. All are used with the kind permission of their respective owners. Manufactured under license from the Football Association Premier League Limited. No association with nor endorsement of this product by any player is intended or implied by the license granted by the Football Association Premier League Limited to Electronic Arts. All other trademarks are the property of their respective owners.



FIFA 17

