

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2

Zumbis chegam em mais um jogo, em tabuleiro e até em incrível seriado de televisão

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



DOSE DUPLA PARA REINICIAR A SÉRIE

ASSASSIN'S CREED UNITY & ROGUE

Dossiê completo do **lançamento duplo** que fez os fãs tremerem
Conheça a nova arma feita com projeto de **Leonardo Da Vinci**
Os **easter eggs** mais legais que você nem sabia que existiam

NOVAS SEÇÕES!

Só jogos para smartphones/tablets e os destaques do mês nas redes PSN, Xbox Live, Steam e Nintendo eShop

DEAD ISLAND 2

Produtor explica como os zumbis saíram da ilha e chegaram a Los Angeles

REVIEWS

Fifa 15, Sombras of Mordor, Destiny, The Sims 4, Driveclub, Super Smash Bros.

Tambor

ISSN 2175-2285



CASE

00157

№ 157 R\$ 14,90

9 772175 226004

WWE 2K15



12

PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360



© 2005-2014 Take-Two Interactive Software e suas subsidiárias. Todos os direitos reservados. 2K, o logo 2K e Take-Two Interactive Software são todas marcas e/ou marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. NBA e as identificações de times membros da NBA são propriedade intelectual de NBA Properties, Inc. e dos respectivos times membros da NBA. © 2014 NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e o logo "PS" Family são marcas registradas. "PS3" e "PS4" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas as demais marcas são de propriedade de seus respectivos donos.

f saraivaonline @saraivaonline +saraivaonline vendas 4003-3390

saraiva.com.br

NBA 2K15

CURADORIA MUSICAL DE PHARELL WILLIAMS



#YourTimeHasCome



PS4 PS3 XBOX ONE XBOX 360 BETTER WITH KINECT

© 2005-2014 Take-Two Interactive Software e suas subsidiárias. Todos os direitos reservados. 2K, o logo 2K e Take-Two Interactive Software são todas marcas e/ou marcas registradas de Take-Two Interactive Software, Inc. NBA e as identificações de times membros da NBA são propriedade intelectual de NBA Properties, Inc. e dos respectivos times membros da NBA. © 2014 NBA Properties, Inc. Todos os direitos reservados. "PlayStation" e o logo "PS" Family são marcas registradas. "PS3" e "PS4" são marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Todas as demais marcas são de propriedade de seus respectivos donos.



Saraiva

EDITORIAL

Lançamento de *Assassin's Creed* é tão icônico de final de ano quanto especial de Natal do Roberto Carlos. Mas dessa vez tem algo diferente. Na verdade, tem um caminhão de coisas diferentes. A Ubisoft solta neste final de ano dois novos títulos da série de uma só vez: *Assassin's Creed Unity* e *Assassin's Creed Rogue*. O primeiro sai apenas para a nova geração de consoles (XO e PS4), enquanto o segundo sai para X360 e PS3. E ambos estarão disponíveis para PC. As novidades que eles trazem, porém, são tão interessantes que montamos um verdadeiro dossiê para você saber o que o espera: são 15 páginas com entrevista, novas armas, personagens esquecidos, figuras históricas reais e até uma seleção de easter eggs para quem é fã da franquia.

Mas este final de ano não é especial apenas para caixistas e sonystas: os nintendistas têm muito o que comemorar. A Nintendo completa 125 anos de vida e fizemos um especialzão contando a história da Big N.

Outra novidade que começa já nesta edição são as três seções novas que estreiam agora:

REDES Trará sempre os principais destaques do mês das redes Xbox Live, PSN, Nintendo eShop e Steam: os jogos mais legais, as promoções etc.

MOBILES Agora virou seção fixa para falar de games lançados para smartphones e tablets. Os reviews de jogos para mobile agora têm seu canto próprio na revista.

UIA! Para fechar a edição de cada mês, essa seção trará produtos curiosos e divertidos a cada edição.

Fernando Souza Filho



THE EVIL WITHIN™



O MAL
TOMA
CONTA

18

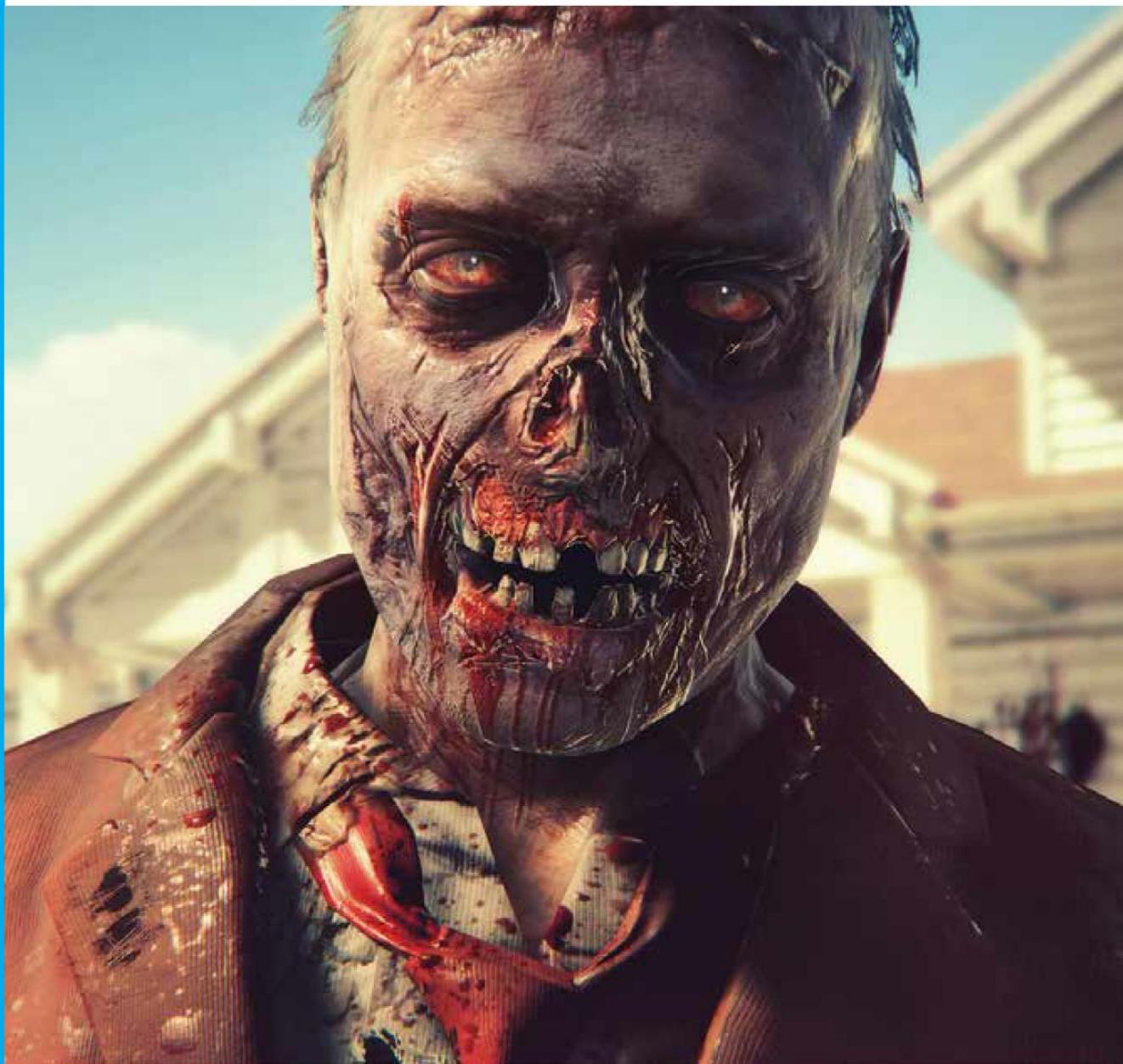
© 2014 Sony Computer Entertainment America LLC. "Playstation", "PS3", "PS4" e os logotipos da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Imagens meramente ilustrativas. Produtos vendidos separadamente.



DEAD ISLAND 2

O apocalipse zumbi deixa a ilha tropical fictícia e invade a Califórnia real, mas a diversão mesmo estará no modo multiplayer

> *Fernando Souza Filho*



Em 2011, quando o primeiro *Dead Island* foi lançado, o hype era o trailer de pré-lançamento, possivelmente um dos mais bonitos e mais comentados de todos os tempos. Quando o game saiu, muita gente se sentiu um pouco frustrada, reclamando que os gráficos não eram tão fantásticos como no trailer. Quem não se deu ao

trabalho de jogar, perdeu a chance de ter contato com um dos gameplays mais divertidos já feitos pela Deep Silver. Depois veio o frustrante *Riptide*, que pecou justamente pelo gameplay pouco inspirado. Agora chegou a hora de apagar os erros, reforçar os acertos e partir para uma nova empreitada: *Dead Island 2*.

Em vez das paradisíacas ilhas

fictícias de Banoi, agora a praga dos zumbis chegou à Califórnia. As ruas de Los Angeles e de San Francisco ficarão infestadas de mortos-vivos e as Forças Armadas norte-americanas literalmente “fecharam” a região, deixando-a sob rigorosa quarentena. E é essa nova realidade que você vai ter que encarar no jogo, seja na solitária diversão do singlepla-

yer, seja com até mais sete amigos no multiplayer.

A Deep Silver aposta alto nesse segundo episódio, por isso passou o desenvolvimento do game para o estúdio alemão Yager – vale lembrar que o estúdio Techland, que fez o primeiro *Dead Island*, também começou a fazer o segundo, mas deixou o projeto para se dedicar integralmente a *Dying Light*, da Warner.

E ninguém melhor para nos contar as novidades do que o próprio diretor de criação do jogo. Com a palavra, mr. Lauble!

EGW: Por que a Techland abandonou o desenvolvimento de *Dead Island 2* de maneira tão repentina?

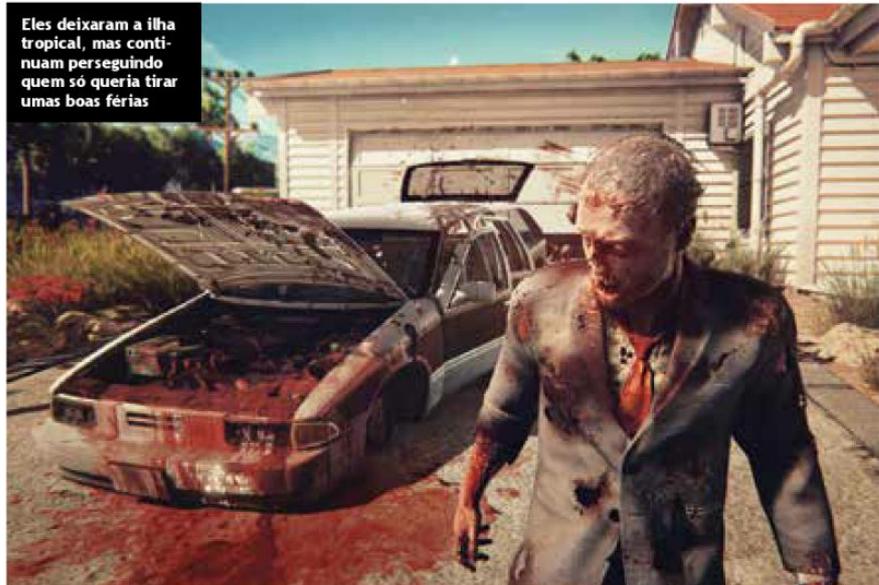
Jan Eric Lauble: Quando começamos a planejar *Dead Island 2*, a ideia era trazer uma visão completamente nova para o projeto e, para tanto, precisávamos de um estúdio que compartilhasse esse espírito de mudança. Foi assim que acabamos fechando com o Yager.

O primeiro *Dead Island* foi inteiramente feito com o engine Chrome 5, mas agora o Yager usou Unreal 4 para *Dead Island 2*. É uma mudança radical. Como manter o espírito e a identidade original após uma mudança tão profunda?

Aqui na Deep Silver, temos uma equipe multidisciplinar responsável exclusivamente por estudar e cuidar da identidade da franquia. Eu faço parte dessa equipe também e nossa missão é fazer com que cada novo episódio seja fiel à identidade da série, tanto na parte visual quanto sonora e até no gameplay. Além disso, a maioria do pessoal do Yager já era fã de *Dead Island* mesmo antes de pegar o projeto para fazer, ou seja, nem precisou muito esforço para que eles tivessem esse cuidado especial com a identidade da franquia.

Dead Island vendeu mais de 5 milhões de cópias. Há uma certa pressão interna para repetir esse sucesso?

Sim, claro que sim, mas não de uma maneira negativa. Para nós, é importante não apenas repetir isso, mas também melhorar o jogo de maneira que *Dead Island 2* seja



um sucesso ainda maior em todos os seus principais aspectos.

Os trailers do primeiro e deste segundo *Dead Island* são fantásticos, possivelmente um dos melhores dos últimos anos. Vocês parecem investir bastante nos trailers de seus lançamentos – muito mais do que a maioria das publishers atuais. Qual a importância deles para o marketing de um produto desse porte?

Nós queremos que os jogadores tenham uma experiência inesquecível com os jogos da franquia *Dead Island*, seja nos combates viscerais, seja nos multiplayers com features únicas. Os trailers precisam refletir esse espírito, essa visão de que estamos oferecendo algo realmente diferenciado. O trailer de *Dead Island 2*, por exemplo, já mostra logo de cara o que o jogador vai encontrar por lá.

Dead Island 2 só estará disponível para a next gen [PS4 e XO] e para PC. Isso foi uma escolha deliberada ou uma necessidade técnica por conta das limitações do PS3 e do X360?

Foi uma escolha que fizemos assim que começamos o desenvolvimento do projeto. Queremos criar um game sem ficarmos preocupados com determinadas limitações técnicas, como o tamanho do mundo aber-

to ou a quantidade de zumbis que podem estar simultaneamente em um cenário. Nossa escolha foi pura e simplesmente para poder usar todo o potencial de hardware da nova geração de consoles.

Em vez da ilha tropical fictícia, agora temos uma reprodução real da Califórnia. É uma forma de criar uma empatia maior com seu público alvo?

Não necessariamente. Um dos lemas principais da franquia *Dead Island* é “O paraíso encontra o inferno”. A ideia é pegar um lugar bonito e ensolarado e transformá-lo em um caos com o apocalipse zumbi. Quando começamos a discutir o desenvolvimento do game, queríamos escolher um lugar onde as pessoas vão para tirar férias, que tivesse locações clássicas para serem invadidas por zumbis, como Hollywood e a praia de Venice.

A equipe parece bem empolgada com o modo multiplayer para oito jogadores. O que ele trará de novidade?

De fato, o modo multiplayer desse jogo é o nosso maior orgulho, pois conseguimos limpar coisas desnecessárias e criamos uma experiência única para você jogar com os amigos em um mundo aberto muito bonito. Cabe a você decidir se nesse modo você jogar de maneira cooperativa, competitiva ou se simplesmente quer passear pelo lugar e fugir dos zumbis. Você pode, por exemplo, ajudar grupos de outros jogadores a defender uma casa que está sendo atacada por zumbis; Ou ainda você pode ajudar a perseguir um jogador que roubou suprimentos. 🎮



“O modo multiplayer desse jogo é o nosso maior orgulho, pois conseguimos limpar coisas desnecessárias e criamos uma experiência única para você jogar com os amigos”

Jan Eric Lauble

Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Yager | Editora: Deep Silver | Lançamento: 2015

WAKFU

START

MMORPG de estúdio francês chega ao Brasil prometendo fazer tanto barulho quanto *Dofus*

> Demétrio Valente

Launched originally in 2012, the MMORPG *Wakfu*, with action based on turns, comes officially to Brazil. Developed by the French studio Ankama Games, the game is available both for Windows and Mac and Linux.

The story begins a thousand years after the events of the first game, *Dofus* (see article about it in *EGW* n° 156), wrapped up by the success of the spin-off *Islands of Wakfu*, launched in 2011 for Xbox Live Arcade. A curious story of love of an ogre serves as the background for the turn-based battles of the game, which are similar to those of *Dofus* and *Dofus Arena*. The difference here is that there is a greater interaction with the scenario (it's even possible to hunt wild animals!), which did not exist in the previous title.

Differently from the majority of RPGs of this genre, *Wakfu* offers to players the main spells for the battles already in the initial phases of the game.

A VOZ DA AÇÃO

The focus of Ankama with this launch is to conquer a slice of the Brazilian market, as the company in Brazil, Paulo Leonardo Fernandes, who also was director of Aeria and Riot Games.

EGW: Você vê a evolução da série comparando o jogo atual com a série

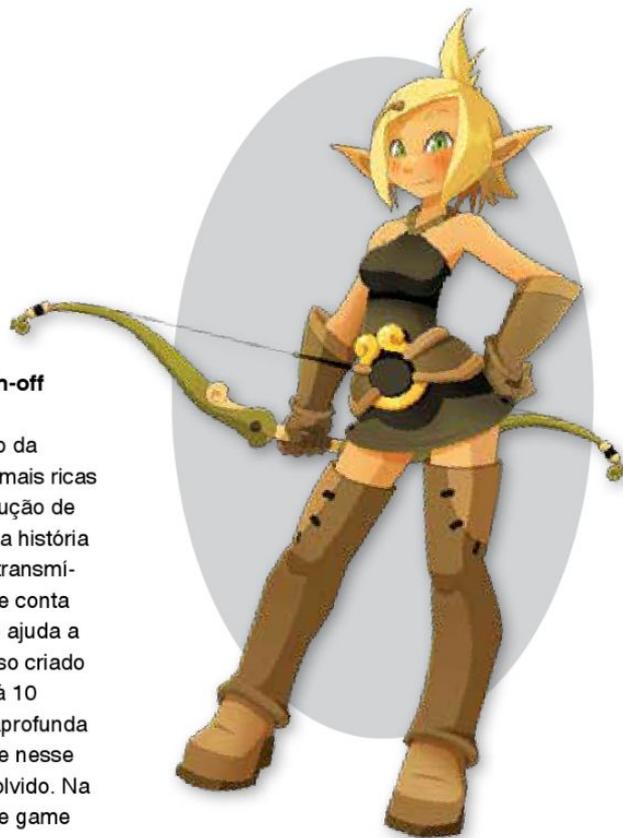
original de TV de 2008 e o spin-off *Islands of Wakfu*?

Paulo Fernandes: A construction of the story of Krosmoz is one of the richest that Ankama has created, and the evolution of *Wakfu* is the unfolding of this story through the use of the concept of transmedia, in which each different media tells a part of the story. All this helps to explore very well this universe created by the founders of Ankama for 10 years. The more people get involved with the characters, the environment and this universe, the more people get involved. In my opinion, this is what this game brings of more gratifying.

Muitos fãs defendem que o sucesso de *Wakfu* não se deve apenas às arenas, mas decorre em grande medida da diversão de caçar animais selvagens.

O que você acha disso?

One of the first things we identified in our players is the passion they have for everything that involves this project. For this, we decided to reward them with new features, which is a possibility of molding the universe of the game. Here, all the resources – fauna, flora – are finite, limited: if the player does not preserve them, they disappear from the game, impacting directly missions, side quests and even the main story. For this, to maintain the balance of the environment



of the game, we try to orient the user to explore the environmental resources in a responsible way, even replanting and cultivating the flora so that the landscape becomes even richer.

Qual sua expectativa para o crescimento da base de fãs brasileira de *Wakfu*?

We already have a base of fans very loyal in Brazil, for this, our effort now is to guarantee access of quality to services, support of high standard, activities engaged by the local community and access anticipated to new contents.

O outro jogo da Ankama, *Dofus*, completa agora 10 anos de vida. Quais os planos da empresa para mantê-lo no topo com os fãs brasileiros?

The story of *Dofus* and *Wakfu* is far from ending, many chapters are still to be written and I am very happy to always repeat this for the people. In practical terms, this means that we will continue investing and perfecting the game, adding regularly new contents.

Qual o maior desafio para a Ankama no mercado brasileiro?

Conquering new partners for distribution of our content, including games, toys and films.



Plataformas: PC | **Desenvolvedora:** Ankama | **Editora:** Ankama/Square Enix | **Lançamento:** 2012 (França) e 2014 (Brasil)

ASSASSIN'S —CREED— UNITY

11.11.2014



 [FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL](https://www.facebook.com/ubisoft.brasil)



FRANÇA, 1789
O POVO ACORDOU



ROLLERCOASTER TYCOON WORLD

Parques de diversões e montanhas malucas agora para dividir com os amigos dentro ou fora das redes online: é uma verdadeira volta ao passado da série

> Flávio Croffi



A série *RollerCoaster Tycoon* é obrigatória para aqueles que gostam de um bom jogo de estratégia. Lançado originalmente em 1999, o título rapidamente fez sucesso e ganhou sequências como os excelentes *RollerCoaster Tycoon 2*, *3*, *3D* e o *4*, lançado apenas para dispositivos móveis. Agora, a Pipeworks Software apresenta *RollerCoaster Tycoon World*, um título completamente novo, que oferece não só missões para um jogador, mas também modalidade multiplayer e microtransações.

Um dos principais pontos de diversão da série está na variedade de brinquedos, itens e estabelecimentos, que o jogador pode usar e customizar completamente. Alguns dos últimos títulos lançados, porém, não caíram no gosto dos fãs tradicionais, e o trabalho da Pipeworks é justamente resgatar os saudosistas. Para isso, eles revelaram que a ideia é recriar a jogabilidade dos primeiros games com gráficos totalmente remodelados e muito mais recursos para serem explorados.

Será possível, por exemplo, regular a velocidade dos brinquedos, selecionar cores e até definir o preço dos cachorros-quentes vendidos em barraquinhas.

Haverá também uma grande variedade de temas para ser usados nos parques, como os Estados Unidos dos anos de 1950, Sci-Fi, Pirata, Faroeste, assim como suas lojas específicas e brinquedos exclusivos.

OS BRINQUEDOS SÃO DEMAIS!

Os brinquedos, é claro, permanecem como o ponto forte, sendo que há uma grande variedade deles, entre os mais "leves", os aquáticos e os mais perigosos e cheios de adrenalina, além das montanhas-russas, que podem ser incluídas no parque pré-montadas ou construídas do zero. Será possível até experimentá-las em primeira pessoa.

A palavra "World" do título também representa uma novidade: há uma modalidade multiplayer. Não será obrigatória, pois o jogador pode fazer suas próprias

missões offline, mas é uma alternativa para quem quer mais interação. Uma das possibilidades do modo online é compartilhar um parque dividido em quatro territórios e montá-lo junto de quatro amigos. Além disso, você também pode explorar parques de outras pessoas online, e compartilhar projetos de montanha-russa por toda a internet.

Na parte de gerenciamento, a ideia é trazer menus intuitivos e até uma tabela chamada Park Pulse, na qual podemos conferir opiniões sobre o parque por parte dos clientes que o visitam.

A Pipeworks Software parece se esforçar bastante para dar a atenção merecida a este game, que deve resgatar as muitas horas de diversão que os primeiros títulos da série proporcionaram. Trata-se da conhecida mecânica com a adição de algumas novas ideias que podem funcionar muito bem. 🎮

.....
Plataforma: PC | **Desenvolvedora:** Pipeworks Software |
Editora: Atari | **Lançamento:** 2015



É ANIVERSÁRIO
DA NAGEM.
FAÇA A FESTA.



35472-4
XBOX ONE COM KINECT MICROSOFT
• Conteúdo da embalagem: console Xbox One, sensor Kinect para Xbox One, controle sem fio, cabo HDMI

SUPER DESCONTO
DE R\$ 300,00

DE R\$ 2.299,00
POR R\$ 1.999,00 À VISTA
OU 10X DE R\$ 199,90 SEM JUROS - CADA



37204-8
XBOX 360 250GB C/KIN + 3 GAMES
• Conteúdo da embalagem: Console Xbox 360, sensor Kinect, fonte de alimentação bivolt, cabo de vídeo AV, controle sem fio

SUPER DESCONTO
DE R\$ 200,00

DE R\$ 1.399,00
POR R\$ 1.199,00 À VISTA
OU 10X DE R\$ 119,90 SEM JUROS - CADA



37203-C
XBOX 360 SLIM 4GB BV + FIFA 14
• Conteúdo da embalagem: Console Xbox 360 slim, fonte de alimentação bivolt, cabo de vídeo AV, controle sem fio

SUPER DESCONTO
DE R\$ 140,00

DE R\$ 899,00
POR R\$ 759,00 À VISTA
OU 10X DE R\$ 75,90 SEM JUROS - CADA



35470-8
GAME PS3 GRAN TURISMO 6
R\$ 89,00 À VISTA
OU 6X R\$ 14,83 SEM JUROS



36852-1
GAME PS3 WATCH DOGS
R\$ 169,90 À VISTA
OU 6X R\$ 28,31 SEM JUROS



35035-4
GAME PS3 BATTLEFIELD 4 EDIÇÃO LIMITADA
R\$ 99,00 À VISTA
OU 6X R\$ 16,50 SEM JUROS



35036-2
GAME XBOX BATTLEFIELD 4 EDIÇÃO LIMITADA
R\$ 99,00 À VISTA
OU 6X R\$ 16,50 SEM JUROS



33940-7
GAME XBOX FIFA 14
R\$ 79,00 À VISTA
OU 6X R\$ 13,16 SEM JUROS

Acesse já: www.nagem.com.br

Ofertas e preços promocionais válidos apenas no site, no período de 10/09/2014 a 30/09/2014 ou enquanto durarem os estoques, prevalecendo o que ocorrer primeiro. Forma de pagamento: à vista (boleto) ou parcelada nos cartões Hipercard, American Express, Mastercard, Visa e Diners. Para maiores informações, consulte: www.nagem.com.br - Os produtos aqui anunciados podem sofrer problemas de disponibilidade devido a imprevistos de consumo. Imagens meramente ilustrativas.

NAGEM[®]
.com.br

XBOX LIVE

> Flávio Croffi



MIGHT & MAGIC: FORGOTTEN WARS

Jogos de cartas são um caso de ame ou odeie. Se você é um veterano que curte *Magic: The Gathering* e procura por uma diversão a mais com jogos semelhantes, é uma boa pedida. Claro que não se compara a *Hearthstone*, que abocanhou esse mercado recentemente, mas não deixa de ser um título interessante, que proporcionará muita estratégia e boas batalhas aos amantes das cartas de poderes especiais e criaturas lendárias.

Editora: Ubisoft | Lançamento: Julho/2014 | Preço: US\$ 10



VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR

Um drama de guerra que deixa no chinelo muitas obras cinematográficas. A história comovente, junto à direção de arte e aos visuais lindos, faz de *Valiant Hearts* um dos melhores jogos do ano. É uma surpresa agradável, que apesar de não trazer inovação no gameplay proporciona muita diversão e uma experiência audiovisual única. Sem falar que já valeria a pena usufruir deste game apenas por sua incrível trilha sonora.

Editora: Ubisoft Montreal | Lançamento: Junho/2014 | Preço: US\$ 15



BATMAN: ARKHAM ORIGINS - BLACKGATES

Esta é uma versão "de bolso" de *Batman: Arkham Origins*. Ela traz o morcegão novamente em embates com criminosos e vilões, mas em uma perspectiva de jogo de aventura 2,5D. A chave do gameplay está na exploração dos cenários: o visual não é espetacular, mas as dublagens e a história são interessantes, assim como os momentos de ação. Vale a pena para quem curte o herói da DC e já terminou as aventuras anteriores.

Editora: Warner Games | Lançamento: Abril/2014 | Preço: US\$ 5

NINTENDO eSHOP

> Filipe Salles



THE KEEP

The Keep é um RPG em primeira pessoa inspirado nos clássicos dos anos 1990. Com um esquema de controles por toque, as batalhas mano a mano são simples e dão destaque às magias, realizadas por meio da organização de runas. Como em um RPG clássico, seu objetivo é atravessar um calabouço fedorento para ter a chance de salvar o reino. Mas não pense que é só pegar o machado e balançá-lo por aí, pois a missão preza por aventureiros mais cautelosos.

Editora: Cinemax | Lançamento: Setembro/2014 | Preço: R\$ 29,99



YU-GI-OH! ZEXAL WORLD DUEL CARNIVAL

Um dos card games mais famosos do mundo chega aos portáteis da Nintendo. O novo episódio de *Yu-Gi-Oh!* desembarca pela primeira vez no 3DS, trazendo 12 histórias distintas que acompanham a primeira temporada do anime. Além de acompanhar a história da série, os duelistas de plantão podem aproveitar as 5.700 cartas para montar seu baralho. Infelizmente, o título não conta com nenhuma opção multiplayer, seja local ou online.

Editora: Konami | Lançamento: Setembro/2014 | Preço: R\$ 35,00



STREET FIGHTER 2010: THE FINAL FIGHT

Até chegar ao sucesso de *Street Fighter II*, a Capcom falhou duas vezes. Em 1987, com o primeiro *Street Fighter*, e depois com *Street Fighter 2010: The Final Fight*, uma versão futurística do antecessor. O título fracassou ao tentar convencer com um Ken cibernético e, para atrapalhar mais ainda, o jogo não tinha semelhança alguma com o anterior. Só não entendemos ainda por que o ressuscitaram no 3DS.

Editora: Capcom | Lançamento: Setembro/2014 | Preço: R\$ 8,99

PLAYSTATION NETWORK

> Fernando Souza Filho



STYX: MASTER OF SHADOW

Este é um jogo indie com padrão mainstream, inclusive no tamanho (5,5 GB). Trata-se de uma "prequel" do já clássico *Of Orcs and Men*, de 2012. Aqui, o primeiro Goblin, que se chama Styx, quer roubar um artefato valioso na Torre de Akenash. Ele é o mestre máximo nas artes do roubo, do assassinato e dos ataques furtivos, por isso, humanos e elfos passarão por maus momentos com o primeiro Goblin de todos. O jogo está disponível desde a primeira semana de outubro com desconto para assinantes do PS Plus.

Editora: Focus Home | Lançamento: Outubro/2014 | Preço: R\$ 54,89



HOTLINE MIAMI

O jogo é de 2012, mas agora foi disponibilizado gratuitamente na rede PSN. O cenário aqui é uma Miami alternativa, ambientada no ano de 1989, com gameplay desenvolvido no capricho pela dupla Jonatan Söderström e Dennis Wedin. A ação é do gênero 2D top-down, ou seja, não se avança para as laterais, mas para cima ou para baixo. Essa perspectiva permite que o jogador aja com extrema violência. Apesar de os personagens serem bem pixelizados, é impossível não ficar chocados com o nível de violência e sangue da ação.

Editora: Devolver Digital | Lançamento: Outubro/2012 | Preço: Grátis



CALL OF DUTY: NEMESIS

Este é o quarto pacote de expansão de *Ghosts*. Com 5,3 GB, ele inclui quatro novos mapas multiplayer, além do capítulo final de *Extinction*, missão ligada à história principal de *Call of Duty: Ghosts*. O primeiro mapa é Goldrush, uma mina abandonada cheia de lobos selvagens; o segundo é Dynasty, que apresenta um vilarejo chinês em que você pode usar o Harrier Air Strike, de *Modern Warfare 2*; o terceiro é nosso favorito: Subzero, uma base submarina canadense abandonada em uma região gelada ao extremo.

Editora: Activision | Lançamento: Setembro/2014 | Preço: R\$ 30,90

STEAM

> Lucas Moura



ALIEN: ISOLATION

Influenciado pela ambientação do primeiro filme da série, você joga na pele de Amanda Ripley, a filha de Ellen Ripley, que está em busca da mãe. O Alien dessa vez apresenta um perigo real: temos que nos esconder, fugir e evitar a todo custo qualquer contato direto com ele. Recomendamos um bom fone de ouvido, pois o áudio está sensacional. O som ambiente da nave espacial e o barulho da movimentação do alien são de arrepiar.

Editora: Sega | Lançamento: Outubro/2014 | Preço: R\$ 55,99



LEGEND OF GRIMROCK II

A continuação do RPG indie de 2012 está ainda mais ambiciosa. Os jogadores controlam um grupo de viajantes que tiveram seu barco destruído e acabaram na ilha de Nex. *Grimrock II* conta com 30 novos monstros, melhorias na inteligência artificial, sete classes de personagens e mudanças no sistema de progressão. A Almost Human promete uma duração de cerca de 20 horas para a campanha principal do game.

Editora: Almost Human | Lançamento: Setembro/2014 | Preço: R\$ 40,99



CIV: BEYOND EARTH

Considerado um sucessor espiritual de *Alpha Centauri*, *Civilization: Beyond Earth* altera a estrutura da série *Civilization* e foca na exploração de um planeta alienígena. Uma das novidades dessa versão são as unidades que ficarão na órbita: os jogadores poderão enviar satélites para rastreamento. Para se adaptar à nova ambientação, a Firaxis, desenvolvedora do game lançado pela 2K, promete exploração de novas ideias para a série.

Editora: 2K | Lançamento: Setembro/2014 | Preço: R\$ 99,00

THE PRE-SEQUEL



Nisha, a bela guerreira se destaca no jogo

Enquanto Athena conta com um escudo que pode ser usado tanto para proteção (jura?!?) como para arremessos no melhor estilo Capitão América, Claptrap... Bom, como descrever suas habilidades? O robô tagarela pode tanto virar um navio pirata (!) como usar poderes do arco-íris (!!!). Ou ainda – nosso favorito! – simplesmente começar a quicar pateticamente pelo cenário sem qualquer motivo aparente.

Para entender um pouco mais sobre como funcionou a criação do que promete ser o capítulo mais louco de toda a série, batemos um papo com Joel Eschler, produtor da 2K Australia, e Anthony Burch, escritor da Gearbox Software.

EGW: Esse é o primeiro *Borderlands* da 2K Australia. Foi desafiador trabalhar em uma série já em andamento?

Joel Eschler: Como fãs da franquia, nos obrigamos a exceder as expectativas. Apesar de a Gearbox estar conosco em cada passo do desenvolvimento e nos ajudar a seguir o cânone estabelecido, também queríamos trazer algo de novo à série. Assim, graças ao conhecimento de combate que adquirimos em *Bioshock* e *Tribes*, revigoramos a jogabilidade com uma mecânica de baixa gravidade. Ah, e claro, aproveitamos para encher a lua de Pandora com vários australianos doidões [risos].

Como a baixa gravidade afetou o balanceamento das armas?



“Juntamos a mobilidade extra com armas loucas de laser e criogenia: tudo isso acelera muito o ritmo da partida. É bem melhor assim.”

Anthony Burch

Anthony Burch: Dar aos jogadores novas mecânicas para o uso das armas sempre foi nossa prioridade, e levar o jogo à lua realmente ajudou a conferir ao tiroteio aquele sentimento de novidade. Agora, em vez de a ação seguir aquela fórmula manjada de correr entre coberturas, o jogo envolve dar pulos duplos por aí, voar com o jetpack e tentar acertar pancadas aéreas nos inimigos o mais rápido possível. Juntando a mobilidade extra com armas loucas de laser e criogenia, ou até mesmo destruindo o capacete de oxigênio inimigo... Tudo isso acelera muito o ritmo da partida. Você não fica mais sentado atrás de uma caixa esperando a energia recarregar. Você pula da torre, soca o chão para atordoar os inimigos, congela os que ainda restam e depois os quebra com um soco de robô.

É muito legal ver que o senso de humor continua tão bom – ou até melhor – quanto a tradição da série pede. Há alguma piadinha da qual vocês se orgulhem muito?

Burch: Adoro a missão paralela Space Slam, porque ela tem uma piada que...

Olha, eu não vou soltar spoilers, mas basta dizer que era uma ideia muito engraçada e muito boba que o Trey Davenport teve, e que foi tornada ainda mais engraçada e boba por Zach Ford, que encaminhou o material para Drew Mobley torná-la ainda mais engraçada e boba e que, finalmente, chegou até a mim, que a reescrevi para ficar ainda mais engraçada e boba [risos].

***Borderlands* sempre contou com um ótimo roteiro. Já pensaram em levar a série para outras mídias, como desenhos ou seriados?**

Burch: Estamos abertos a qualquer coisa. *Borderlands* conta com um universo muito divertido para se brincar e temos muitas, muitas histórias que ainda gostaríamos de contar.

Será que uma dessas histórias é sobre o Claptrap? Quando veremos um *Tales from Claptrap*?

Burch: Enquanto eu estiver por aqui... Bom, nunca [risos].

Plataformas: PC, PS3, X360 | Desenvolvedora: 2K Australia, Gearbox Software | Editora: 2K Games | Lançamento: Outubro/2014

BAYONETTA 2

Non-Stop Climax Action da melhor qualidade: ele vai mostrar toda a força do Wii U

> Bruno Rubio



Provando que nem só de *Smash Bros.* e *Hyrule Warriors* vive o fim de ano do Wii U, a esperada continuação de *Bayonetta* é outro forte título que chega nos últimos meses de 2014. E chega exclusivíssimo para o console da Nintendo.

Neste novo capítulo da saga das Umbra Witches, seguiremos a personagem-título, a bruxa invocadora de demônios capilares, na busca por salvar sua melhor amiga Jeanne, cuja alma foi aprisionada no Inferno. Durante a jornada alguns rostos conhecidos do primeiro jogo

aparecerão, bem como personagens inéditos, como o misterioso garoto Loki e o Lumen Sage (clã inimigo das Umbra Witches) mascarado que vimos enfrentando a protagonista logo nos primeiros trailers do game.

Os jogadores que não estão familiarizados com o estilo do jogo original podem acreditar que a definição "Non-Stop Climax Action" (traduzido livremente como "ação de climax ininterrupto") é um exagero de marketing. Bastam apenas alguns minutos, logo nos momentos iniciais, para concluir que a impressão é

equivocada, mas que o exagero mencionado está lá. Não no marketing, mas em todo o resto.

MAL DÁ PARA RESPIRAR

Tanto o primeiro quanto *Bayonetta 2* são jogos que não escondem o fascínio por sequências de ação over-the-top: em um minuto a protagonista está com uma roupa de gala saltando em cima de um avião em movimento, e não muito depois vê-se em uma épica batalha aérea contra um demônio gigante.

Assim como a própria personagem



Não precisa abusar do Witch Time para vencer as lutas, viu?



principal, o jogo não se leva a sério demais, e isso, em vez de deixar todo o espetáculo forçado cair no patético, o leva a momentos absolutamente divertidos. O exagero também se reflete na obsessão por controles perfeitos, que segundo os desenvolvedores entram em fusão com a mente, criando uma relação praticamente simbiótica entre jogador e game. O objetivo não é apenas derrotar os inimigos, mas fazê-lo de uma forma que seja bela para quem joga ou para quem assiste.

Quem já é veterano na série vai poder

atestar com um sorriso no rosto que a vitoriosa mecânica se encontra praticamente inalterada: estão lá os mesmos controles, o Witch Time (modo de câmera lenta ativado por uma esquiva precisa) e as sequências de tortura. A novidade fica por conta do Umbran Climax, modo que usa a barra de magic power para aumentar a força e o alcance dos ataques, algo muito útil contra múltiplos oponentes.

Jogadores iniciantes podem usufruir do Touch Mode, em que é possível realizar todos os comandos pela tela do Game-

O jogo não se leva a sério, e isso, em vez de deixar todo o espetáculo forçado cair no patético, o leva a momentos divertidos

Pad, embora isso prejudique a precisão e a variedade de combos, além de cansar depois de um tempo. Outra forma de integrar os novatos é a inclusão do primeiro Bayonetta no pacote, felizmente baseado na versão de Xbox 360 e não na piada de mau gosto que foi a versão para o PS3.

Bayonetta continha um mar de referências a personagens e jogos da Capcom e Sega. Muito justo, então, que, ao fazer sua estreia no terreno da Big N, os easter eggs sejam relacionados à nova casa. Tanto o primeiro quanto a continuação trazem uma série de roupas novas baseadas em personagens como Link, Samus e Princesa Peach, sendo que cada um dos trajes traz sutis alterações ao game, como reproduzir chimes de *The Legend of Zelda* ou transformar sons de tiro como os de *Metroid Prime*.

Por fim, *Bayonetta 2* terá o Tag Climax, modo multiplayer local ou online para dois jogadores. Nele será possível jogar com outros personagens, como Jeanne ou Rodin, para enfrentar missões cooperativamente. Todos os halos (moeda do jogo) ganhos ao completá-las podem ser usados para adquirir itens no modo história, sendo que, quanto mais difícil a missão, maior a recompensa. 



Bayonetta 2 promete fazer seu Wii U suar...



Plataforma: Wii U | Desenvolvedora: Platinum | Editora: Nintendo | Lançamento: Outubro/2014

LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM

Com dublagem em inglês de Adam West (do seriado dos anos 1960) e em português do humorista do Porta dos Fundos Rafael Infante, novo Lego promete diversão certa

> *Paula Romano*

Em *Lego Batman 3: Beyond Gotham*, o Homem-Morcego junta forças com os super-heróis do universo DC Comics e se lança pelo espaço para impedir que o malvado Brainiac destrua a Terra. A trama segue os acontecimentos de *Lego Batman 2: DC Super Heroes*, e o vilão Brainiac possui o poder dos Anéis da Lanterna, que ele usa para encolher planetas e adicioná-los à sua insana coleção de cidades em miniatura.

Os super-heróis e os vilões mais sagazes precisam se unir e viajar para diferentes Mundos de Lanternas para deter Brainiac antes que seja tarde demais. Para tanto, são mais de 150 personagens, com poderes e habilidades incríveis, que podem ser escolhidos pelo jogador – incluindo integrantes da Liga da Justiça, como Atrocitus, Killer Croc/Cyborg e Solomon Grundy. Será possível visitar localidades icônicas, como o Hall da Justiça, a Batcaverna e a Torre de Vigilância da Liga da Justiça, e nelas o jogador é capaz de acessar lojas, salas de troféus e locais para personalizar o herói e até mesmo o veículo.

TREINANDO COM O BATMAN

O jogo promete um combate espacial empolgante e disfarces surpreendentes, além de uma divertida habilidade para controlar a mente de Brainiac – e vale mencionar também o poder dos anéis da Lanterna, que dão um toque diferente aos personagens.

O jogador poderá acessar os módulos de treinamento do Batman no Batcomputador



e participar de vários desafios, incluindo arenas de combate, corridas e labirintos.

O foco do jogo ainda está no modo cooperativo e no bom humor conhecido da série Lego. Ademais, os personagens contam com vozes de verdade para que as piadas e os diálogos sejam mais bem sustentados. No Brasil, o humorista Rafael Infante (conhecido por sua participação

em Porta dos Fundos) dubla o homem-morcego; na versão em inglês, o dublador é Adam West. Sim, o próprio!

Outra novidade é que *Lego Batman 3: Beyond Gotham* será o primeiro game da franquia a receber um Season Pass, método que permite comprar antecipadamente (e com desconto) todos os DLCs que sejam disponibilizados para o game no futuro.

O season pass vai garantir o acesso a seis pacotes com conteúdo adicional, o que inclui uma nova missão e um veículo, mais conquistas e personagens, como Mulher-Gato, Coringa, Bane e Arlequina. O *Dark Knight Pack*, o *Man of Steel Pack* e o *Batman 75th Pack* chegarão junto com o lançamento do jogo. Mais pacotes serão anunciados posteriormente. 



Tai a Bleez de um jeito "novo"

.....
Plataformas: P53, P54, Wii U, X360, XO | **Desenvolvedora:** TT Games | **Editora:** Warner | **Lançamento:** Novembro/2014

THE EVIL WITHIN



Por apenas

R\$ 199,00

 **pontofrio.com**
www.pontofrio.com.br/theevilwithin

Televentas
4002-3050

WORLDS OF MAGIC

Sucessor espiritual de *Master of Magic* chega 20 anos depois do sucesso inicial

> Lucas Moura

PREVIEWS



Em 1994, *Master of Magic*, um game de estratégia por turnos, marcaria o cenário de games para PC por conta de sua complexidade e sua ambientação medieval/fantasia. Seu lançamento influenciaria projetos como *Age of Wonders* e *Fallen Enchantress*, dentre tantos outros. *Worlds of Magic* procura reunir todos os elementos que fizeram a fama de *Master of Magic* em um pacote atualizado. Seria algo como um “sucessor espiritual”, entende?

Worlds of Magic se encaixa no subgênero 4X (Explore, Expand, Exploit e Exterminate). Imagine algo como *Civilization*, mas, em vez de controlar uma nação, você é um poderoso mago, líder de uma facção.

A versão beta que testamos conta com poucas facções e mundos disponíveis. Tudo nos lembrou demais do velho *Master of Magic*, trata-se quase de uma cópia idêntica. Cada líder tem magias variadas, assim como unidades com habilidades diferentes.

Há também a possibilidade de se criar o seu próprio líder, mas isso não é reco-

mendável para novos jogadores. Cada líder começa com 12 pontos, que devem ser alocados em atributos para liberar as magias. Na versão beta, temos 252 magias disponíveis, mas esse número subirá para mais de 400 quando o jogo for lançado.

BUGS E DESIGN ESTRANHO

Além da exploração do mapa, *Worlds of Magic* conta com combates por turnos, o que parece bem promissor. Todo combate é baseado em um sistema D20, similar ao encontrado em *Dungeons & Dragons*. No momento, ele ainda precisa de polimento devido à grande quantidade de bugs. O som atrasa, os personagens às vezes não reproduzem animações de movimento e, em duas oportunidades durante nosso teste, decidiram não atacar.

Esteticamente, *Worlds of Magic* não empolga: alguns elementos da interface poderiam ter recebido mais atenção. Claro que é um título em desenvolvimento e ao longo dos meses isso pode ser melhorado.

A mais famosa frase dita por fãs de 4X –

“Só mais um turno!” – se aplica muito bem a *Worlds of Magic*. Não vimos as horas passar, tivemos que nos lembrar que já era muito tarde e que poderíamos deixar para derrotar o oponente daquela batalha na manhã seguinte.

Tudo caminha para que *Worlds of Magic* seja de fato um verdadeiro “sucessor espiritual” de *Master of Magic*, que agrade aos fãs da franquia. O potencial está lá, agora resta à desenvolvedora adicionar o que falta e dar cabo de todos os pequenos bugs que atrapalharam a jogatina. 🐛

Plataformas: PC, Mobile | Desenvolvedora: Wastelands Interactive | Editora: Wastelands | Lançamento: 2015

**LANÇAMENTO
18 DE NOVEMBRO**

LittleBIG Planet™ 3

CONTEÚDO EXCLUSIVO DE PRÉ VENDA
Roupas customizáveis:



+ Day of the Dead



+ Samba



+ Guerreiro Maia



+ Cangaceiro



PS3

R\$ 149,00

PS4

R\$ 199,00

© 2014 Sony Computer Entertainment America LLC. "PlayStation", "PS3", "PS4" e os logotipos da família "PS" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Imagens meramente ilustrativas. Produtos vendidos separadamente.

PlayStationBR PlayStation_BR @PlayStation_BR PlayStationBR



NBA 2K15

Será que você tem o talento necessário para ser uma lenda do basquete? Então prepare-se para (literalmente) dividir a quadra com os astros da NBA

> Thomas Schulze



Já imaginou dividir os holofotes com Nenê, Varejão e Leandro? E que tal jogar pelos times de maior prestígio do mundo e inscrever seu nome na história como o próximo brasileiro a dominar as quadras da NBA? Calma, não precisa ficar anos treinando ou possuir qualquer perícia esportiva, basta tentar a sorte em *NBA 2K15*.

Afinal, se você tiver uma câmera no seu videogame, a nova tecnologia desenvolvida pela Visual Concepts escaneia seu rosto e, em cerca de 30 segundos, o coloca dentro do game.

Soa bem impressionante, mas é melhor esperar um pouco para ver se isso vai funcionar tão bem na prática quanto no papel. Quando estivemos nos estúdios da 2K na Califórnia para experimentar o game em primeira mão, ainda não dava para brincar com esse recurso, mas deu pra bater um bocadinho de bola. Então, segura aí nossas impressões.

FALTA BOOMSHAKALAKA

Temos uma boa e uma má notícia. A boa é que *NBA 2K15* deve continuar reinando soberano como o mais fiel simulador de basquetebol do mercado. Com gráficos top de linha e diversos modos de jogo, tanto off como online, não resta dúvida de que o disco vai passar meses no drive dos aficionados.

A má é que, se você está chegando agora para a festa, vai suar um bocadinho. Não estranhe se, em suas primeiras partidas, mal conseguir acertar os passes e chegar incólume ao garrafão. Dominar os dribles, então, é um exercício de dias! No fim das contas, acaba dando saudade do imediato de títulos como *NBA Jam*.

Ao menos arremessar a bola ficou um pouco mais fácil com a adição de um medidor de precisão. A partir do momento em que se inicia o arremesso, a barra começa a encher, e então é preciso soltar o botão o mais perto possível do marcador para ma-

ximizar as chances de acerto. Isso tira um pouco daquela incômoda sensação de que cada arremesso é uma loteria, mas não a ponto de nos impedir de errar a maioria dos lances livres.

Mantendo a tradição de contar com uma playlist incrível, dessa vez a seleção de faixas da trilha sonora ficou a cargo do astro Pharrell Williams, que continua fazendo todo mundo feliz ao botar de Red Hot Chili Peppers a The Black Keys para embalar os menus do game.

Além de contar com todos os times atuais da NBA, dá pra jogar com diversas equipes clássicas (tá, a gente sabe que você sempre vai escolher os Bulls de 1990) e vários times europeus, como CSKA Moscow e FC Barcelona. Para a festa ficar completa, só faltou mesmo o nosso NBB. Quem sabe no *NBA 2K16*? 

Plataformas: PC, PS4, PS3, XO, X360 | Desenvolvedora: Visual Concepts | Editora: 2K Sports | Lançamento: Outubro/2014

WWE 2K15

Quebre tudo no maior espetáculo de pancadaria da Terra: desde os anos 1960 não chegava uma notícia tão legal do mundo dos Telecatches

> Thomas Schulze



Em tempos em que só se fala de MMA e UFC, pode até parecer estranho, mas houve uma época em que o Telecatch era uma verdadeira febre no Brasil. Lá nos anos 1960, era a turma de Ted Boy Marino, Tigre Paraguaio, Múmia e Electra que fazia a alegria do povo. De lá para cá, a luta livre acabou se tornando um entretenimento de nicho e, salvo raras exceções (como esquecer do clássico *WCW vs. NWO: World Tour?*), mesmo suas inúmeras incursões pelos games passaram batidas pelo jogador brasileiro.

Mas talvez seja hora de dar uma nova chance ao wrestling. Se lembrarmos da decepção que foi *EA Sports UFC*, com todos os seus bugs e controles demasiadamente complexos, é muito bom ver que a Visual Concepts e a Yuke's desenvolveram um game de luta com jogabilidade acessível e gratificante. Testamos a versão para PS4 nos estúdios da 2K na Califórnia e podemos garantir: é o melhor jogo de pancadaria da next-gen!

MAIS REAL QUE TELECATCH

Chega a ser engraçado elogiar o realismo em um game inspirado em lutas coreografadas, mas não dá pra deixar passar batido: usando a mesma tecnologia da série *NBA 2K* para detectar rostos e movimentos, e somando mais de 40 dias de trabalho de captura, *WWE 2K15* impressiona.

Quem está por dentro do wrestling americano vai gostar de ver feras como Cesário, Goldust e Randy Orton marcando presença no game com fidelidade assombrosa. Em poucos minutos você já domina os controles e se vê realizando todos os golpes que são "marca registrada" desses reis dos ringues.

O combate dá uma esfriada na hora dos agarrões e tentativas de finalização, quando rola um minigame em que ganha quem levar o direcional para o lado certo mais rápido.

Felizmente, o recurso é usado com parcimônia e não chega a quebrar o ritmo dos combates.

Dá para curtir o quebra-pau tanto em um modo de carreira – usando-se o Creation Suite para montar sua própria lenda da luta livre e levá-la ao topo – quanto no 2K showcase, uma série de cenários que lhe permitem mudar a história do WWE.

Em nosso teste, pudemos assumir o controle do fanfarrão CM Punk e destronar John Cena na icônica luta final de Money in the Bank, de 2011.

Ficou perdido? Não se preocupe, pois antes de cada fase rola um vídeo esperto e "educativo", contextualizando a parada toda pra ninguém boiar na história de cada evento.

Pode ser tão improvável quanto o resultado desse showcase, mas quem sabe o lançamento de *WWE 2K15* não ajuda uma nova geração a descobrir o mundo da luta livre? 🐼

Plataformas: PS3, PS4, X360 | Desenvolvedora: Visual Concepts/Yuke's | Editora: 2K Sports | Lançamento: Novembro/2014

DYING LIGHT

De dia, você procura alimentos e armas nesse mundo aberto apocalíptico; à noite, precisa sobreviver aos ataques de zumbis

> Paula Romano



Em fase de produção pela Techland, de *Dead Island*, *Dying Light* segue a premissa da invasão zumbi e coloca o jogador em uma experiência de ação e sobrevivência em primeira pessoa, que se passa em um perigoso mundo aberto. O game começou a ser desenvolvido como sequência de *Dead Island*, mas foram inseridos tantos novos elementos que a produtora preferiu transformá-lo em uma nova franquia.

A principal diferença para os outros games do gênero é que o dia e a noite afetam o estilo de jogo. Durante o dia, os jogadores passam por um amplo ambiente urbano, dominado por uma epidemia, e devem procurar por mantimentos e criar armas para se defender contra hordas de zumbis que não param de crescer.

À noite, o jogador é quem torna-se a caça, pois os infectados ficam agressivos e mais perigosos. Os predadores, que só aparecem após o pôr do sol, são ainda

mais assustadores. Os jogadores devem usar tudo o que puderem para sobreviver até o primeiro raio de luz da manhã.

PARKOUR ENTRE ZUMBIS

Uma das características marcantes do jogo é a forma como o personagem se movimenta no ambiente, com um estilo inspirado no parkour. Isso possibilita que os jogadores se movimentem rapidamente pelo mundo, passando por prédios sem ser vistos, pendurando-se em paredes e até pulando em cima de inimigos.

O mundo aberto de *Dying Light* apresenta ambientes variados, muitas classes diferentes de inimigos e, como os recursos são escassos, a ameaça não está presente apenas nas pessoas infectadas. O estilo de jogabilidade mistura ataques corpo a corpo e combate a distância com armas leves e pesadas, incluindo facas, bastões, machados, malhos e outras armas de fogo para acabar com os inimigos a distância.

Dying Light permite a criação de novas armas, equipamentos muito potentes e munição especializada. Por exemplo: é possível transformar um simples bastão em uma arma com arame farpado elétrico.

Serão quatro personagens jogáveis que podem ser totalmente personalizados e melhorados para combinar com o estilo de diferentes jogadores. Há também a possibilidade de se jogar online com um multiplayer de até quatro jogadores.

Em sua pré-estreia será disponibilizado um pacote especial mod pra quem quiser jogar como um zumbi cujo objetivo é destruir personagens humanos.

Dying Light é o primeiro jogo proporcionado pelo Chrome Engine 6, o motor gráfico da Techland desenvolvido para acompanhar os consoles da nova geração, DirectX 11 e outras soluções.

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Desenvolvedora: Techland | Editora: Warner | Lançamento: Janeiro/2015

O FENÔMENO MUNDIAL
ESTÁ DE VOLTA!

JUST DANCE 2015

AGORA É SÓ DANÇAR!



f /ubisoft.brasil



PS4 PS3



BATTLEBORN

Mistura de *Borderlands* e *Destiny*, com pitada de MOBA, o jogo abusa do visual colorido, mas promete ação viciante
 > Flávio Croffi

A Gearbox revelou neste ano mais um game de tiro em primeira pessoa para seguir o legado conquistado com *Borderlands* e *Borderlands 2* (o jogo mais vendido de todos os tempos da publisher 2K Games). Assim como fizeram com a franquia steampunk, a ideia é revolucionar o modo como jogamos games de tiro em primeira pessoa. Para isso, eles prometem algumas boas novidades.

Battleborn é um título cujo foco recai sobre os personagens e o mundo em volta deles. Por enquanto, nove personagens foram revelados, e há a promessa de muitos mais (cerca de 20) quando o jogo estiver finalizado. Eles querem fazer com que cada guerreiro tenha poderes únicos e obedeça a um modo diferente de jogo no campo de batalha, o que dará à experiência um alto fator de replay. Há grande variedade de heróis, desde uma arqueira até um "arcano", mercenário ou brutamontes.

"Cada tipo de personagem que você imaginou em um FPS ganhará uma



representação em *Battleborn*", disse Randy Pitchford, presidente da Gearbox Software. "O objetivo da produção é fazer com que todos os protagonistas do game sejam vistos como astros de jogos ainda não lançados."

A UNIÃO FAZ A FORÇA

A trama se passa em um futuro distante, quando sistemas interestelares em todo o universo estão sendo destruídos e todas as espécies existentes foram forçadas a fugir para Solus, a última estrela. Então, cada criatura deve escolher a qual das cinco facções deseja filiar-se, e essa escolha precisa estar de acordo com sua crença no que aconteceu ou pode aconte-

cer – e com o modo como ela planeja lidar com a situação.

"Esta é uma história sobre a escassez de recursos. Envolve pessoas com ideais e crenças muito, muito, muito diferentes, que lutam sobre o pouco que resta para lutar", disse Aaron Linde, escritor do *Battleborn*.

Haverá diferentes modos de jogo para se aproveitar, e eles vão desde a campanha até modalidades cooperativas ou competitivas. Você pode jogar em companhia de até quatro amigos para completar missões ou competir com outros jogadores em uma espécie de arena, ao estilo MOBA (Multiplayer Online Battle Arena). Além disso, o visual segue a linha de *Borderlands*, com muitas cores, desenhos caricatos, explosões em forma de cartoon e um gráfico 3D com técnica cel-shading – o que deixa tudo semelhante a um desenho animado.

Pelo que deu para perceber até agora, *Battleborn* é uma nova empreitada semelhante a *Destiny*. Um jogo com elementos de MMO e MOBAs que possui um mundo aberto e explorável, além de modalidades multiplayer distintas, e o objetivo é manter os jogadores ocupados por um bom tempo.

A questão agora é saber se, diferente de *Destiny*, o game será lançado completo, com uma história fechada e atrativos suficientes. 🎮

Seja no modo campanha ou no multiplayer online, o estilo MOBA é bem evidente



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Gearbox Software | Editora: 2K Games | Lançamento: 2015

The SIMS™ 4

SIMS MAIS ESPERTOS.
HISTÓRIAS MAIS ESTRANHAS.



12

www.TheSims.com

©2014 Electronic Arts Inc. EA, Maxis, The Sims, and EA GAMES are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc.



ASPHALT OVERDRIVE

Spin-off da famosa série de corridas para mobile agora viaja para as missões oitentistas do sul da Califórnia: nós testamos e gostamos muito do que vimos

> *Fernando Souza Filho*

A série Asphalt é uma das mais legais e mais completas para quem gosta de disputar suas corridas de carro no smartphone e no tablet. Em sua 11ª edição, o jogo agora ganha um spin-off intitulado *Asphalt Overdrive*, que foi inicialmente anunciado na E3 deste ano, ocorrida em junho último, na Califórnia.

O grande diferencial do novo título é que ele é ambientado no cenário sul-californiano dos anos 1980, ganhando ares e cores que lembram *Temple Run* e *Subway Surfers*. A pilotagem aqui é baseada em missões nas quais você usa a mecânica de deslizar com uma mão só, o que pode ser meio incômodo no início, mas se mostra bem adequado quando você se acostuma.

São ao todo seis tipos diferentes de missões e 30 carros oficialmente licenciados, com destaque para os clássicos Lamborghini Countach e Ferrari Testarossa.

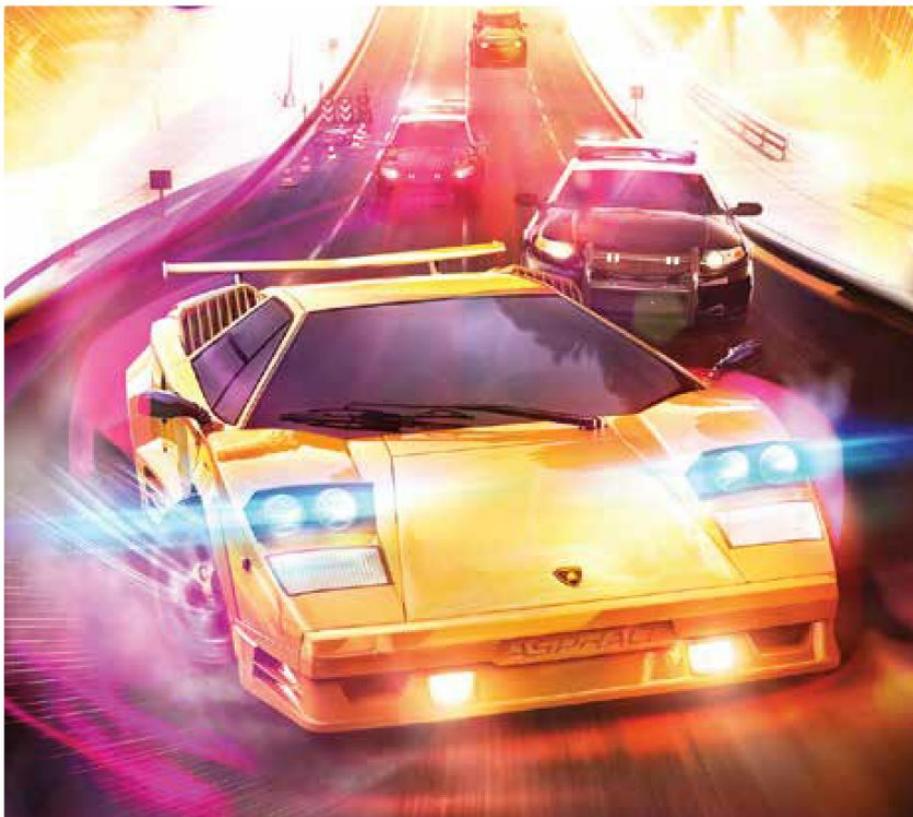
Os efeitos de luz em tempo real durante as corridas são realmente impressionantes, especialmente por se tratar de um título para mobiles.

A VOZ DAS MULHERES

Para entender melhor como funciona esse spin-off, conversamos com a gerente de produtos da Gameloft.

EGW: Qual a diferença mais significativa entre esse spin-off e os outros títulos da franquia Asphalt?

Cathy Magnien: Em *Asphalt Overdrive*, oferecemos uma nova experiência para nossos jogadores. Não é “apenas” um jogo de corrida, e sim um arcade com missões para serem jogadas em curtas sessões. Você pode jogar a qualquer momento e em qualquer lugar, mas com a mesma qualidade de produção dos outros jogos da franquia *Asphalt*. Os gráficos são incríveis,



assim como os efeitos visuais, as manobras e a jogabilidade arcade. Além disso, você poderá jogar com nossos incríveis carros licenciados.

Quantos carros no total estão disponíveis no começo do jogo?

Há 30 carros de marcas famosas em *Asphalt Overdrive*, incluindo veículos incríveis, como a Ferrari 308 GTS e o Hennessey Venom GT. Também há carros lendários como a Ferrari Testarossa e o Lamborghini Countach.

Como funcionará a conexão com o Face-

book, que vai permitir compartilhar e jogar com os amigos?

Você poderá utilizar o Facebook ou o Game Center no iOS para se conectar com seus amigos. Você pode ver o progresso e a pontuação que cada um deles obteve nas missões do jogo. Além disso, é possível conferir o placar, associar-se a gangues e participar de eventos por tempo limitado.

Asphalt Overdrive é um game gratuito. Como funciona a monetização desse projeto?

Qualquer um pode fazer o download e jogar *Asphalt Overdrive* de forma totalmente gratuita. É possível completar o jogo inteiro sem pagar nada. Se você quiser, pode gastar dinheiro para comprar ou melhorar o carro dos seus sonhos. Você também pode gastar dinheiro real para avançar de forma mais rápida no jogo. 



“Não é ‘apenas’ um jogo de corrida, e sim um arcade com missões para serem jogadas em curtas sessões. Você pode jogar a qualquer momento e em qualquer lugar, mas com alta qualidade”

Cathy Magnien

Plataformas: Android, iOS, Windows Phone | Editora: Gameloft | Lançamento: Setembro/2014

REVIEWS DE JOGOS PARA MOBILE

THE SIMPSONS: TAPPED OUT

Lançado originalmente em 2012, o jogo F2P (free to play) ganhou um "tapinha" para melhorar a performance e o resultado é esta nova versão. Os gráficos são bonitos e o carisma dos personagens, certo. Afinal, Os Simpsons já são verdadeiros ícones da cultura pop. Mas a versão em português tem pequenos "desacertos" que podem comprometer a experiência com o jogo.

A grande sacada do jogo é que você pode criar sua própria Springfield. É quase como um *Sim City* versão Simpsons. E só isso já garante a diversão, afinal, dá para fazer muita coisa antes de precisar gastar uma gracinha de verdade para comprar itens extras para a jogatina.

A melhor parte, no entanto, é invadir as Springfields criadas por seus amigos e tocar o terror por lá: colocar armadilhas, pegar dinheiro e recompensas que deveriam ser deles. Dá até para reunir seu próprio exército para invadir as cidades criadas por seus amigos. É diversão pura.

O enredo também é a cara da animação da TV: Homer Simpson causa um acidente nuclear e destrói toda a cidade. Sua missão é reconstruí-la, bem ao estilo *Sim City*.

Editora: Android, iOS | Editora: EA | Lançamento: Setembro/2014 (update)



DESPICABLE ME: MINION RUSH

Que os Minions são muito divertidos e a razão do sucesso dos filmes da série *Meu Malvado Favorito*, todo mundo já sabe. Mas o que surpreende é como ficou legal esse jogo casual F2P para mobile. Os gráficos são lindos, a movimentação flui com tranquilidade e é possível jogar diversas fases antes que a sugestão para compra de itens torne-se quase intrusiva.

A ideia aqui é reunir diversas frutas para se fazer uma geleia gigante. Não poderia ser mais "casual", certo? No entanto, os atrapalhados bonecos amarelos cumprem suas missões de forma divertida, com seu jeito estabonado. São centenas de missões para cumprir e, se você tiver o "dedo ligeiro" na touchscreen, vai conseguir avançar diversas fases antes de sentir necessidade real de comprar os itens comercializados pelo jogo, como vestimentas para os Minions, armas e power-ups.

As locações são coloridas e cheias de detalhes em 3D, com destaque para o Laboratório de Gru, o Covil do El Macho e a Praia dos Minions. Ocasionalmente, o game vai solicitar que você compre bananas. Não se assuste: essa é a "moeda" do jogo, para você gastar dinheiro real. Mas é com elas que você pode chegar a bônus bem legais.

Editora: Android, iOS | Editora: Gameloft | Lançamento: Setembro/2014 (update)



THE SIMPSONS: TAPPED OUT

Com seu visual feito em cel-shading à la graphic novels dos anos 1980/90, Homem-Aranha é antes de tudo um jogo muito, muito bonito. Os cenários têm profundidade, os personagens movimentam-se em alta resolução até no gameplay e os diálogos mantêm aquela ironia fina típica do personagem.

Este é o primeiro F2P bem "casual" do Homem-Aranha, portanto, não espere grandes variações no gameplay, ainda que os cenários de fundo sejam belos e caprichosamente cheios de detalhes, bem na linha clássica da Marvel.

Na trama, o grupo Sinister-Six abriu um portal dimensional em Nova York para invocar infinitas versões deles mesmos. Eles viajam entre dimensões paralelas, destruindo todas elas. Pra quê? Bom, isso a gente nunca vai saber direito, pois, assim como nos antigos desenhos animados, os vilões aqui só querem fazer o mal por fazer, é gratuito mesmo. Então, o jeito é combatê-los sem indagar a razão dos ataques.

No primeiro episódio, o chefe inimigo é o Duende Verde e é com ele que o pau vai quebrar. São cinco cenários diferentes de Nova York, nos quais você terá que correr, saltar e lutar no melhor estilo arcade.

Editora: Android, iOS | Editora: Gameloft | Lançamento: Outubro/2014 (update)



ASSASSIN'S

Unity e *Rogue*: um para a nova geração de consoles e outro completamente diferente para quem tem a antiga geração: descubra por que *Assassin's Creed* será literalmente reinventado neste final de ano, quando desembarca na Revolução Francesa e aumenta o número de protagonistas para a jogatina online ficar mais interativa do que nunca

> *Fernando Souza Filho*



CREED

a gangue aumentou!



[acesse.compre
noWalmart.com](http://acesse.compre.noWalmart.com)

As armas variam um pouco, mas os embates continuam emocionantes



Você sabe que o final do ano está chegando quando começam as propagandas de Natal e das novas edições do PES, do Fifa e de *Assassin's Creed*. Todo ano a Ubisoft reserva alguma surpresinha para cada novo episódio da série, mas desta vez as novidades chegam aos montes.

Para começar, não teremos apenas um novo jogo da série, mas dois: *Assassin's Creed Unity* e *Assassin's Creed Rogue*. O primeiro foi inteiramente desenvolvido para consoles da nova geração e só estará disponível para PC, PS4 e XO, enquanto o segundo vai aplacar a sede da imensa maioria dos fãs, que ainda estão firmes e fortes com seus PS3 e X360. Mas essa é apenas a pontinha do iceberg quanto às novidades que estão chegando por aí.

Tecnicamente falando, *Rogue* não traz muita novidade no design ou no gameplay.

“Os games de hoje em dia chegaram a um patamar em que mesmo o gameplay oferece uma qualidade gráfica de CG. Quem quer apresentar algo diferente precisa investir na cinematografia das cenas”

Alex Amancio

O jogo é ambientado no século 18, durante a Guerra dos Sete Anos (1752-1761), e tem como cenário de fundo as áreas geladas do Atlântico Norte e dos montes Apalaches. Até as longas viagens de navio, que fizeram sucesso em *Black Flag*, estarão no jogo – a diferença aqui é que você terá que

desviar dos icebergs durante os combates, mas se for esperto também vai usá-los para se proteger de ataques inimigos.

Com roteiro escrito por Richard Farrese, teremos a volta de personagens como Haytham Kenway e Achilles Davenport (*Assassin's Creed III*), além de Adewalé (*Assassin's Creed IV: Black Flag*). Também volta à série a caça a bichos selvagens, que aqui se concentra em animais do Ártico, como ursos polares e baleias narvais.

RUMO À REVOLUÇÃO FRANCESA

Se por um lado *Rogue* não vai trazer tanta novidade, por outro teremos *Unity*, que apresenta tanta coisa nova que ressoa como uma verdadeira reinvenção da série. Desenvolvido pela Ubisoft Montreal em parceria com outros estúdios da empresa espalhados por diferentes países, o jogo é o sétimo episódio da série *Assassin's*

Ação furtiva em festa da aristocracia francesa: isso é divertido demais!



Não, isso não é cinematic: isso é cena do combate multiplayer online





O clima revolucionário ferveu em Luxemburgo

Creed, sucessor direto de *Black Flag*, mas intimamente ligado aos enredos de *Assassin's Creed III* e de *Rogue*.

Assassin's Creed Unity é ambientado na Revolução Francesa, na turbulenta década de 1789 a 1799, e tem como protagonista Arno Dorian, que vai explorar todos os subterrâneos de Paris para cumprir suas missões. O jogo apresenta como atrativo principal a exploração do mundo aberto, que já se tornou tão característico da série. As novidades, no entanto, passam pelo novo combate corpo a corpo, chegando ao sistema renovado de ação furtiva e desembocando no esperadíssimo modo multiplayer cooperativo, que permite que quatro jogadores saiam juntos para cumprir uma missão única.

O sistema de combate também foi aprimorado, especialmente as lutas de esgrima, que agora estão mais realistas



Shao Jun

A ASSASSINA DA CHINA

A assassina Shao Jun vai protagonizar *Assassin's Creed Chronicles: China*, no começo de 2015. Quem assistiu à animação *Assassin's Creed Embers* com certeza se lembra dela. Após ser treinada por Ezio Auditore, Shao Jun retorna para Pequim em uma aventura incrível por diversos cenários da China no século 16, como a Muralha da China e a Cidade Perdida.

Com jogabilidade em 2.5D, *Assassin's Creed Chronicles: China* será lançado exclusivamente por download em 2015.

do que nunca. Além disso, agora você tem a opção de usar a Phantom Blade, uma crossbow que fica no pulso, exatamente onde estava a Hidden Blade dos títulos anteriores. Os ataques furtivos de longa distância ficarão mais divertidos do que jamais foram.

PARKOUR UP & DOWN

Até os tradicionalíssimos parkours da série foram aprimorados ao máximo, com novas mecânicas batizadas de Parkour Up e Parkour Down, que tornam mais fáceis as escaladas nas edificações parisienses.

Se por fora ficou mais fácil pular pelos telhados, do lado de dentro as interações sociais com outros personagens e até com amigos seus da vida real ficaram sensacionais: imagine que você pode entrar numa taverna, encontrar outros jogadores e planejar junto com eles uma missão. Até quatro jogadores podem participar em conjunto dessa missão.

É o tipo de coisa cinematográfica mesmo, afinal, a franquia agora vai parar nas telonas. A adaptação para o cinema da série de games *Assassin's Creed* estrelada por Michael Fassbender – o Magneto de



A sensação incrível de monitorar a cidade do alto dos prédios continua igual



Alex Amancio

X-Men: Primeira Classe – está em fase de produção pela New Regency. O filme será distribuído pela 20th Century Fox.

A Ubisoft Motion Pictures toca o projeto em parceria com a DMC Film, produtora de Fassbender. A Ubisoft, no entanto, terá um controle “criativo” sobre o filme maior do que normalmente se vê em adaptações de games em Hollywood.

Sabe-se que Fassbender interpretará o bartender Desmond Miles, mas não há detalhes sobre a trama do longa. O filme só chega aos cinemas em 2016.

ROB ZOMBIE NA ÁREA!

Enquanto isso, a trilha sonora está sendo trabalhada com todo esmero nas mãos de Rob Zombie. O cara é tudo: músico, escritor, ilustrador, roteirista e diretor de cinema. Ele já foi líder da banda White Zombie e fez trabalhos como dublador (*Liga da Justiça*, *Space Ghost*, *Homem-Aranha* e, mais recentemente, *Guardiões da Galáxia*), mas se destacou mesmo como diretor de cinema (*Halloween II*, *The Lords of Salem*, *House of 1000 Corpses*, *Rejeitados pelo Diabo*) e até de séries de TV (ele dirigiu alguns episódios de *CSI: Miami*). Para a série da Ubisoft, ele criou uma animação chamada simplesmente *Assassin's Creed Unity*, que



Rob Zombie

apresenta um panorama da Revolução Francesa, abordando como viviam os nobres e como os pobres viviam em condições miseráveis.

A animação foi feita em parceria com Tony Moore, ilustrador de quadrinhos e um dos cocriadores da série *The Walking Dead*. A narração do filme é feita por Féodor Atkine, ator francês com ascendência russo-polonesa. Ele já trabalhou em filmes como *Guerra Mundial Z*, *Ronin*, *Semana Santa*, *Spy Games*, *El Dorado* e até no setentista *O Dia do Chacal*.

“A grande sacada de *Assassin's Creed* é explorar um período histórico encaixando-o no enredo da série, por isso, a Revolução Francesa é perfeita para a história que queremos contar”

Alex Amancio

O TALENTO DO CANADÁ

De volta ao game, Arno Dorian é interpretado pelo ator canadense Dan Jeannotte, conhecido por seu trabalho no filme *Red 2* e nos dois últimos títulos de *Assassin's Creed* (*III* e *Black Flag*). O protagonista é filho de um membro do grupo Assassinos, morto quando ele era criança. Ainda na infância, foi adotado por uma família da Ordem dos Templários – seu padastro era o Gran Mestre do grupo.

À medida que cresce, Arno se apaixona por Elise De La Serre, templária que é filha de seu padastro. E é claro que aí o caldo vai desandar e o enredo descamba para traição, assassinatos e sangue, muito sangue. De modo geral, será um game bem mais difícil do que seus antecessores, como revelou o designer Benjamin Plich na mais recente E3, acontecida em junho último, na Califórnia. Mas o jogo também apresenta um fator de imersão jamais visto antes, como promete Alex Amancio, seu diretor de criação. Foi com ele que conversamos para saber todos os pormenores acerca do projeto.

EGW: A Ubisoft designou 9 estúdios para desenvolver o jogo, cada um em um lugar diferente do mundo. Como vocês administraram essa distância?



Cena da animação de Rob Zombie



SHOW PARA PS3 E X360

Como *Unity* foi desenvolvido exclusivamente para a nova geração, a Ubisoft não quis deixar os donos de PS3 e X360 órfãos neste final de ano. Por isso, lança também em novembro *Assassin's Creed Rogue*, que não terá versões para a nova geração de consoles, apenas para a antiga.

Totalmente localizado para o português, o game proporciona ao jogador a chance de vestir o uniforme dos Templários.

Desenvolvido pela Ubisoft Sofia em colaboração com os estúdios da Ubisoft em Singapura, Montreal, Quebec, Chengdu, Milão e Bucareste, *Rogue* é ambientado no meio do século 18, durante a Guerra dos Sete Anos. O game oferece novos cenários da América do Norte para o jogador explorar, como as áreas congeladas do oceano Atlântico Norte, a região dos montes Apalaches e a cidade de Nova York.

Em *Assassin's Creed Rogue*, o jogador experimenta o universo de *Assassin's Creed* pelos olhos dos Templários e, no papel de Shay Patrick Cormac, sofrerá com a traição da Irmandade e se transformará em um caçador de Assassinos. Também não faltarão as viagens de navio, que tanto sucesso fizeram em *Assassin's Creed III* e *Black Flag*.

"Sabemos que existem muitos fãs de *Assassin's Creed* que ainda possuem X360 e PS3 e querem colocar as mãos em uma nova aventura da série neste ano", disse Martin Capel, diretor geral da Ubisoft Sofia, que coordenou o projeto do novo título. "*Assassin's Creed Rogue* completa a saga iniciada em *Assassin's Creed III* e *Assassin's Creed IV: Black Flag*, e dá aos donos de videogames da geração anterior uma oportunidade de experimentar o que sempre foi um grande pedido dos fãs: jogar como um Templário."

Vale lembrar que, na pele de um templário, você não perde pontos ao matar civis inocentes. A matança agora vai ser muito maior!

“O usuário precisa saber lidar com as consequências de cada ação sua, pois elas são imprevisíveis, como se fossem da vida real mesmo”

Alex Amancio

Cada estúdio ficou com uma parte do desenvolvimento?

Alex Amancio: Na verdade, recentemente acrescentamos mais um à lista e, no final das contas, usamos 10 estúdios para finalizar o game. Montreal continua sendo o estúdio principal, mas Quebec, Montreal e Annecy também ficaram com um “pedaço” grande desse projeto. Mas isso não me surpreende, pois um projeto do porte de *Assassin's Creed Unity* é um empreendimento de dimensões gigantescas. Tudo aqui é imenso, por isso, era inevitável que todos esses estúdios trabalhassem em conjunto.

E MUITA GENTE PRA CUIDAR

É complicado manter o foco de tantas equipes distintas, com nacionalidades diferentes?

Nossa equipe é muito dedicada, todo mundo colabora e participa intensamente. Não existiu um único minuto em que não houvesse pelo menos uma equipe trabalhando

Trabalho em grupo é assim: enquanto um faz o “lootin”, o outro defende a entrada



em *Assassin's Creed Unity* em algum lugar do mundo, pois são centenas de colaboradores empenhados em tempo integral nesse projeto. Quando todas as equipes envolvidas acreditam em um projeto como esse, é impossível não alcançar resultados espetaculares.

Como são as reuniões para definir os rumos de um projeto dessa magnitude?

Longas [risos]. São muitas e muitas horas de discussão, são milhares de comunicados entre equipes de países diferentes para engrenar todo o processo que envolve o desenvolvimento. Confesso que não é algo muito rápido de se fazer e às vezes demoramos muito mais do que deveríamos para resolver algumas questões, mas é um projeto que amamos demais e queremos

dar o melhor de nós para que seja um jogo absolutamente inesquecível.

O engine Anvil foi reconstruído do zero para se encaixar nos consoles da nova geração. Como exatamente esse motor gráfico reconstruído vai afetar o gameplay de *Assassin's Creed Unity*?

A quantidade de detalhes que envolve um game dessa magnitude é proporcional à quantidade de pessoas que trabalham no projeto e ao tempo que levamos para finalizá-lo. Mas nada disso é de fato possível se não tivermos as ferramentas apropriadas, pois os jogos estão ficando cada vez mais realistas e precisamos de um motor gráfico cada vez mais sofisticado para atender a essa necessidade. Quando essa nova ferramenta foi criada, a ideia era permitir que

Em último caso, nem pense duas vezes: bala nele!



AS ARMAS DE ARNO

CUTELO FRANCÊS

É uma espécie de espada curta, mais fina e curvada, criada por volta do século 16 para uso em combates navais por conta de seu tamanho, peso e facilidade de uso em abordagens de navios. O nome desse tipo de arma vem do italiano "coltellaccio", que por sua vez é derivado do latim "cultellus" (faca pequena). Por não ser uma espada na definição clássica da arma, o cutelo francês é mais usado para esquivas durante um combate, com ocasionais contra-ataques letais.

EAGLE VISION

A famosa Visão Aquilina ganhou três variações com o protagonista de *Assassin's Creed Unity*. A primeira é a Eagle Pulse, uma visão momentânea que desaparece rápido; a segunda é a Eagle Sense, que demora mais e foi consagrada por Ezio Auditore da Firenze, em diversas edições de *Assassin's Creed*; finalmente, temos a Communal Sense, que permite a outro assassino ver o que Arno está vendo, ainda que a partir de um ângulo bem limitado.

PHANTOM BLADE

É a nova favorita dos fãs da série. Trata-se de uma modificação da Hidden Blade, com um mecanismo que atira dardos para ataques silenciosos de longa distância. É quase como uma besta, mas de proporções diminutas. A Phantom Blade pode ser carregada com dardos letais ou que apenas atordoam, permitindo ao protagonista desferir ataques silenciosos mais efetivos. Essa arma foi inspirada na Hidden Bolt, desenhada por Leonardo da Vinci para o aprendiz Francesco Vecellio, no arco do enredo que acontece no período da Renascença.



PISTOLA DE MULTI-CANO

Arma de fogo com mais de um cano, para intensificar a intensidade de um disparo. O conceito da arma de fogo multicano é muito antigo, data de 1300, mas na Revolução Francesa ela era usada para ataques letais, sem chance de defesa.

5 CURIOSIDADES SOBRE ARNO



Dan Jeannotte

1 Quem interpreta Arno no game é o ator canadense Dan Jeannotte, que também já emprestou sua voz para personagens de *Assassin's Creed III* (2012) e *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013).

2 O nome Arno é uma mistura de Arnold (do alemão) e Arnaud (do francês). Na língua alemã antiga, Arnold se escrevia Arenwald, que significa "poder de águia". Já Victor significa "conquistador" em latim, enquanto Dorian é "abençoado", em grego.

3 Arno é o terceiro dos quatro personagens que não estão diretamente ligados a Desmond Miles, protagonista de outros episódios da série. Os três restantes são Aveline de Grandpré (de *Assassin's Creed III: Liberation* e *Assassin's Creed IV: Black Flag*), Adewalé (*Assassin's Creed IV: Black Flag* e *Assassin's Creed Rogue*) e Shay Cormac (*Assassin's Creed Rogue*).



Altair e Maria

4 Arno é o segundo assassino jogável que faz par romântico com uma templária. O primeiro foi Altair Ibn-La'Ahad (que esteve em quase todos os jogos até *Assassin's Creed Revelations*), que fez par com Maria Thorpe.

5 Arno Victor Dorian é filho de mãe austríaca com pai francês, que era da Ordem dos Assassinos. Ele foi adotado por uma família de Versailles, que era da Ordem dos Templários, arqui-inimigos dos Assassinos.

Arno e Élise: o amor é lindo, né não?



“Não existiu um único minuto em que não houvesse pelo menos uma equipe trabalhando em *Unity* em algum lugar do mundo”

Alex Amancio

a equipe simplesmente ignorasse o que era redundante e focar no que era mais importante, e não apenas nos aspectos mais funcionais do projeto. Dessa forma, foi possível automatizar os trabalhos mais repetitivos, como a colocação de edificações dentro dos cenários de mundo aberto desse game.

Isso agilizou a construção da Paris revolucionária de *Unity*?

Sim, foi o que chamamos de “Paris Pâté”:

os bairros foram construídos com incrível rapidez no novo engine, o que permitiu aos artistas gastar mais tempo customizando as edificações e deixar os interiores de cada lugar mais ricos em detalhes. Isso muda até a atmosfera da ação. Como o engine Anvil foi desenvolvido para a nova geração de consoles, ele apresenta os três pilares principais que são a base de *Assassin's Creed Unity*: Theatre, Zen e City Lights.

Como eles funcionam?

O primeiro é um conjunto de ferramentas que nos permite explorar todos os limites tecnológicos das cinematics e das animações in-game, deixando as cenas fortes ainda mais dramáticas; Zen, por sua vez, é o nosso novo sistema de produtividade e infraestrutura: ele “conversa” com todas as features da nova geração de consoles e permite uma unificação do trabalho das diferentes equipes espalhadas por outros

PERSONAGENS HISTÓRICOS DE UNITY

A série *Assassin's Creed* ficou famosa também por sempre apresentar personagens históricos reais, que vez ou outra contracenam com o protagonista no decorrer de uma ação. Já tivemos Abraham Lincoln, Billy the Kid, Benjamin Franklin, George Washington, Thomas Jefferson, Lucrecia Borgia, Leonardo da Vinci, Maquiavel, Alexandre O Grande, Cleópatra, Joana D'Arc e diversos outros.



NAPOLEÃO BONAPARTE

Liderou em 1799 um golpe de estado e foi aclamado imperador cinco anos mais tarde. Ainda não ficou claro se Napoleão será um inimigo ou um aliado dos assassinos em *Unity*.



MARQUÊS DE SADE

O escritor Donatien Alphonse François de Sade era conhecido por suas obras libertinas. Seu personagem no game foi inspirado pela figura do canibal Hannibal Lecter.



THOMAS PAINE

Filósofo e ativista político britânico que participou da Revolução Francesa. No game, ele é resgatado da prisão por Arno Dorian, em 1793.



CONDE DE MIRABEAU

Escritor e político ativo do Parlamento Francês, o maçon foi um dos líderes da Revolução Francesa e, no game, também integra a Ordem dos Assassinos.



LUÍS XVI

Tornou-se rei da França aos 20 anos de idade, em 1774, e foi preso na insurreição de agosto de 1792. Ele foi executado durante a Revolução Francesa.



ROBESPIERRE

O advogado Maximilien François Marie Isidore Robespierre se tornou um jurista famoso por ser incorruptível. Era considerado um verdadeiro tirano pelos inimigos.



LAVOISIER

Antoine Laurent de Lavoisier é considerado pai da Química Moderna. Ele criou uma bomba de veneno que despertou o interesse da Ordem dos Assassinos.



Elise e Arno



Stealth na neve, em *Rogue*

países; por fim, temos o City Lights, que é a ferramenta que permite ao diretor de arte um domínio completo do ambiente 3D de um cenário. Os games de hoje em dia chegaram a um patamar em que mesmo o gameplay oferece uma qualidade gráfica de CG [computação gráfica], portanto, isso não chega a ser mais nenhum diferencial em um novo projeto. Quem quer apresentar algo diferente precisa investir na cinematografia das cenas – e é aí que o City Lights entra, pois com ele se pode criar uma Paris muito realista e com um nível cinematográfico de imersão.

Como vai funcionar a técnica de CM [manipulação de multidões, em inglês] no *Unity*, uma vez que o próprio enredo exige muitas situações com enormes multidões – como na cena da Queda da Bastilha?

A CM é feita dentro de uma ação contextual, pois você usa ferramentas do game-

“Nada é possível se não tivermos as ferramentas apropriadas, pois os jogos estão ficando cada vez mais realistas”

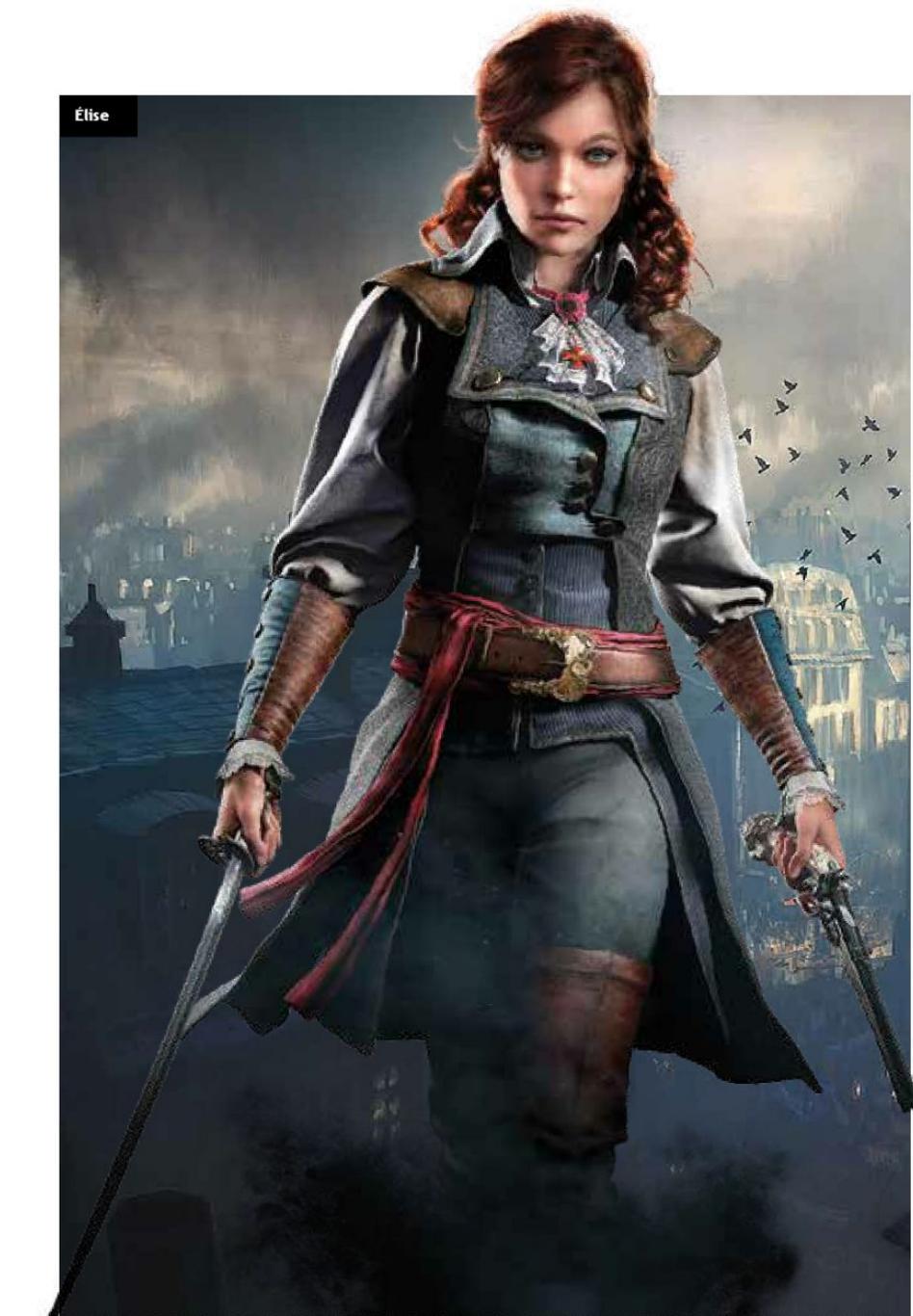
Alex Amancio

play que podem alterar o comportamento da multidão. Por exemplo: você pode usar a Phantom Blade ou bombas de fumaça para criar um tumulto, mas também pode arrumar uma briga que ocasionalmente se transforma em um corre-corre de grandes proporções.

Mas até um NPC [personagem não jogável] pode causar essa confusão na multidão, não pode?

Sim, essa é uma das funcionalidades mais legais da CM, pois [ela] pode produzir re-

Élise



A GATA TEMPLÁRIA

Se tem uma personagem que vai mexer com a imaginação dos fãs de *Assassin's Creed* é Élise de la Serre. Trata-se de uma nobre francesa do século 18, integrante da Ordem dos Templários, que no enredo do jogo é a irmã adotiva do protagonista Arno Dorian.

Élise é o diminutivo de Élisabeth, que significa algo como "promessa de Deus". Ela vai ser a grande paixão e o maior dilema de seu próprio irmão adotivo.

Filha de François de la Serre, o Grand Master da Ordem dos Templários da França, Élise foi criada junto com Arno, após ele ser adotado pela família dela, em Versailles. Após a morte da mãe, em 1778, ela foi estudar em Paris e acabou se distanciando de Arno.

Os dois só voltaram a se reunir quando François foi assassinado, em decorrência de uma tentativa de golpe de estado dos templários. Os dois juntaram forças para tentar descobrir quem matou François, mas é aqui que as coisas se complicam, pois Élise começava a se destacar entre os templários, ao mesmo tempo em que Arno também se destacava, mas na Ordem dos Assassinos, seus arquirrivais.

Para piorar as coisas, a paixão entre eles vai fazer a história partir para rumos inesperados, especialmente depois que Arno a salva da guilhotina.



Napoleão, em Unity



Arno e Élise ainda crianças: foia qui que tudo começou

sultados inesperados, surpreendentes, que variam cada vez que você joga. Isso acaba proporcionando experiências únicas, que talvez nunca se repitam com outros jogadores. E é aí que o usuário precisa saber lidar com as consequências de cada ação sua, pois elas são imprevisíveis, como se fossem da vida real mesmo.

Quanto personagens simultâneos podem estar em ação em um mesmo cenário?

Nada menos do que 5 mil. É um número impressionante de NPCs! Mas temos ainda centenas de prédios com interiores exploráveis, redes de passagens subterrâneas e um mundo aberto muito rico para ser descoberto.

Por que exatamente vocês escolheram a Revolução Francesa como pano de fundo para esse episódio de *Assassin's*?

Tai uma boa pergunta, viu [risos]... Para ser honesto, a ideia surgiu por volta de 2011, quando planejamos como seria o primeiro episódio da franquia totalmente

“A quantidade de detalhes que envolve um game dessa magnitude é proporcional à quantidade de pessoas que trabalham no projeto e ao tempo que levamos para finalizá-lo”

Alex Amancio

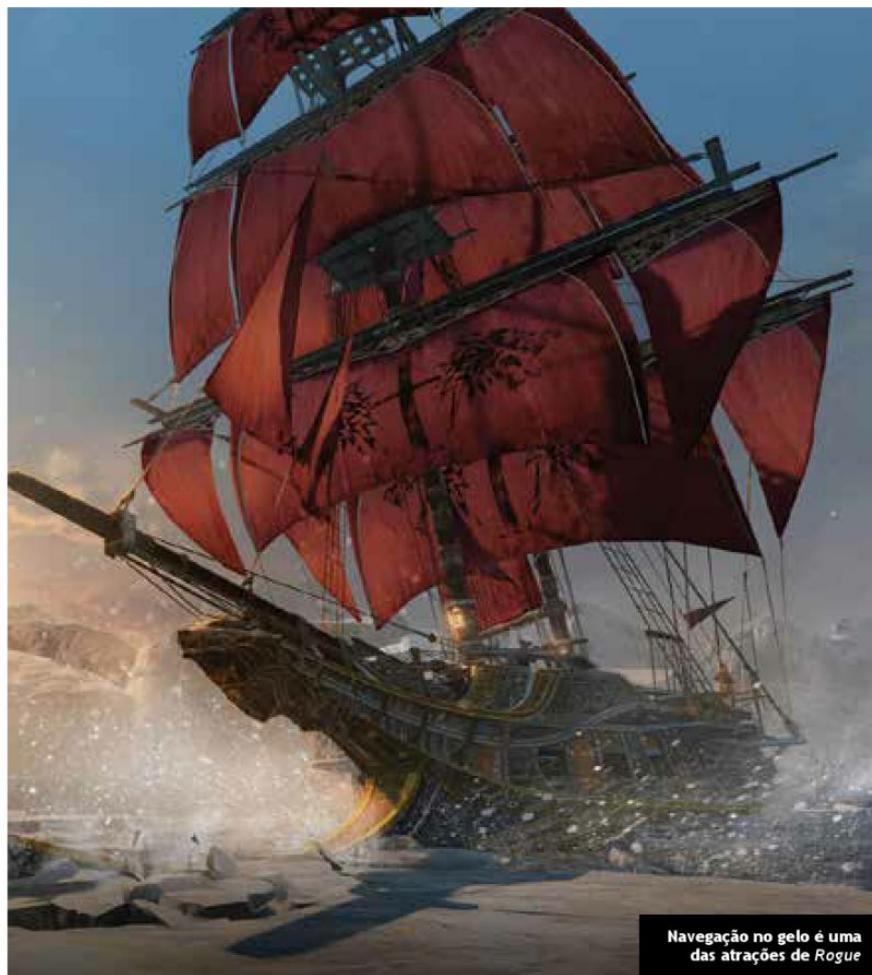
desenvolvido para a nova geração de consoles. Queríamos retomar aquele feeling original da série, com imensos centros urbanos, mas era necessário que também houvesse algo novo, que impactasse os fãs de maneira muito profunda. De uma forma geral, queríamos algo que resgatasse o feeling do primeiro *Assassin's Creed*, mas que incorporasse tudo que aprendemos ao longo dos anos, com títulos que deram muito certo, como *Assassin's Creed II* e *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Em termos práticos, por conta das novas tecnologias disponíveis, levamos menos tempo do

que imaginávamos para recriar a Paris da Revolução Francesa. Nesse contexto, vale lembrar que a grande sacada de *Assassin's Creed* é explorar um período histórico encaixando-o no enredo da série, por isso, a Revolução Francesa é perfeita para a história que queremos contar. O tamanho da cidade, o detalhismo das edificações e as largas multidões que se apresentam nos cenários simplesmente não poderiam ser reproduzidos pela geração anterior dos consoles: só no PlayStation 4 e no Xbox One mesmo.

Como podemos encaixar a história de *Unity* dentro do arco do enredo que envolve *Assassin's Creed III* e *Assassin's Creed IV: Black Flag*?

Unity tem como pano de fundo a Revolução Francesa, no período específico entre 1789 e 1794, ou seja, cerca de 70 anos antes dos eventos de *Black Flag*. Dentro da cronologia mais recente da série, eu diria que temos essa sequência: *Black Flag*, *Assassin's Creed III* e só depois *Unity*.

Arno se tornou um Master Assassin



Navegação no gelo é uma das atrações de *Rogue*

OS PERSONAGENS (QUASE) ESQUECIDOS

São ao todo cerca de 600 personagens diferentes que povoam o mundo da franquia *Assassin's Creed*. Além dos protagonistas clássicos e de muitas figuras históricas reais, a série tem diversos personagens secundários, alguns com aparições muito breves, e outros que são importantes no enredo, mas não no gameplay.



LUCY STILLMAN

Interpretada pela bela atriz Kristen Bell, a personagem trabalha para a Abstergo Industries, no projeto Animus, que revive o passado no enredo da série. Ela participa dos dois primeiros jogos e também de *Revelations*.



ANGELINA CERESA

Melhor amiga de Claudia Auditore da Firenze, ela flertava o tempo inteiro com Ezio, mas foi morta pelos soldados dos Bórgia.



LUDGER DUVERNAY

Jornalista canadense que viveu no século 19 e que era membro da Ordem dos Assassinos. Ele fundou a Sociedade São João Batista.



HELENE DUFRANC

Dufranc aparece apenas na versão mobile de *Assassin's Creed II: Discovery*, quando o protagonista Ezio está em Barcelona e ela tenta roubar-lhe a arma.



SHAO JUN

Ela entrou para a Ordem dos Assassinos da China no século 15, após ter sido resgatada por eles das mãos do tirano imperador Zhengde.



FARIM

Membro da Ordem dos Assassinos que aparece em *The Secret Crusade*. Pai de Swami, era considerado por Altair Ibn-La'Ahad o elo fraco da Ordem.



ROSA

Ela foi integrante da Ordem dos Assassinos no século 14 e chegou a encontrar Ezio depois de um ataque ao Palácio della Seta. Eles se tornaram aliados.

neste jogo. Podemos afirmar que ele é o "avô" da clássica Ordem dos Assassinos da série?

Não necessariamente. A Revolução Francesa mudou o mundo, assinalando o fim daquela forma mais arcaica de monarquia e dando início à configuração política que viria a ser a base do mundo contemporâneo. Mas, em um gritante contraste a isso, Arno representa ao grupo Assassinos uma volta aos tempos da Irmandade [de *Assassin's Creed: Brotherhood*], que estava mais preocupada com a liberdade política do que com a observância de dogmas estritos que já não significavam nada para a população em geral. Portanto, eu não diria que Arno é o "avô" do [grupo] Assassinos, mas certamente é o "pai" do que seria a versão mais moderna do grupo.

Qual o tamanho deste mapa francês se comparado ao mapa americano de *Assassin's Creed III* e ao caribenho de

"O jogador poderá explorar todos os interiores das edificações de Paris, como casas, catacumbas, esgotos e marcos históricos"

Alex Amancio

Black Flag – que já eram imensos?

Em termos de escala, se você juntar todas as "lands" jogáveis das ilhas de *Black Flag*, o resultado será uma superfície bem menor do que a Paris de *Unity*. Mas este jogo não é grande apenas em termos de escala: ele tem uma profundidade única. Por conta disso, o jogador poderá explorar todos os interiores das edificações de Paris, como casas, catacumbas, esgotos e marcos históricos. São centenas de interiores, dos tipos mais distintos, com personagens novos, mercadores, histórias paralelas,

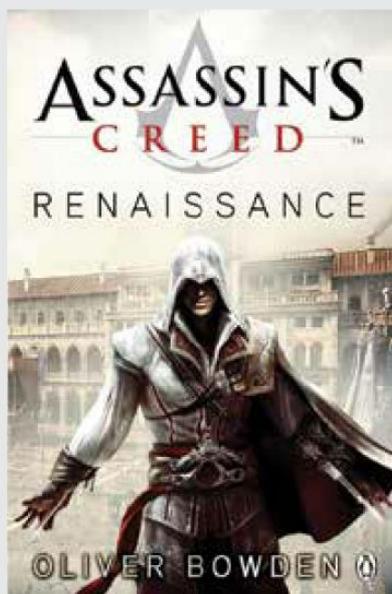
recompensas e até aquilo que chamamos de Clubes Sociais, por meio dos quais você interage com outros personagens.

Todos os monumentos históricos clássicos são exploráveis?

A catedral de Notre Dame pode ser visitada e explorada em cada detalhe, pois foi reproduzida em escala bem próxima da real. Cada marco histórico pode ser explorado de uma forma muito realista, como nunca se viu antes na série *Assassin's Creed*, e a quantidade de detalhes torna o fator de imersão único para cada jogador. Notre Dame, em especial, está absolutamente impressionante sob todos os ângulos: gárgulas, detalhes arquitetônicos, espirais e pináculos. Estamos muito orgulhosos do resultado final desse trabalho.

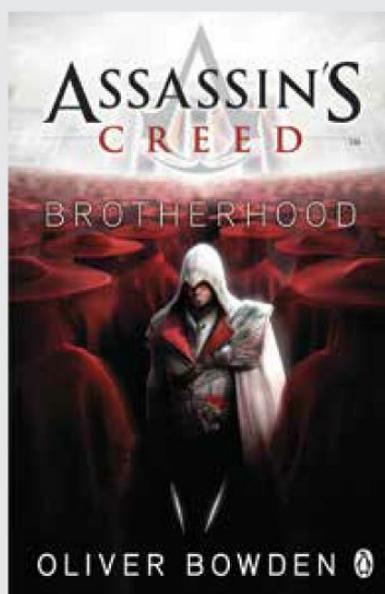
Depois do sucesso que a navegação em alto-mar fez em *Assassin's Creed III* e *Assassin's Creed IV: Black Flag*,

OS LIVROS MAIS LEGAIS DA SÉRIE



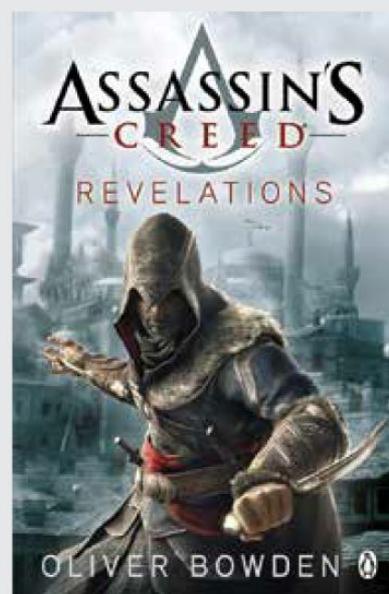
RENAISSANCE

Assassin's Creed: Renaissance (Oliver Bowden, 2009) é a versão romaneada de *Assassin's Creed II*, mas concentrando-se apenas nos eventos do século 15, sem qualquer menção à parte ambientada nos dias de hoje.



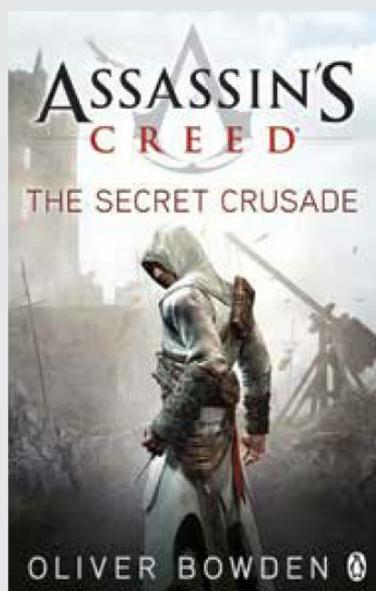
BROTHERHOOD

Assassin's Creed: Brotherhood (Oliver Bowden, 2010) é a versão romaneada de *Assassin's Creed II*, sequência direta de *Assassin's Creed: Renaissance*. A história acontece em 1503, quatro anos após os eventos do game.



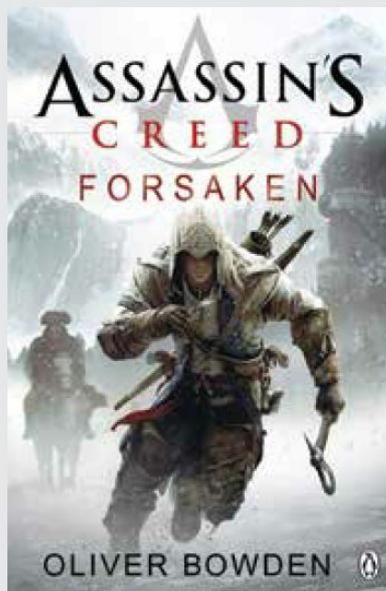
REVELATIONS

Assassin's Creed: Revelations (Oliver Bowden, 2011) Romance baseado no game homônimo. Aqui, Ezio Auditore viaja para Constantinopla, onde um crescente exército de cavaleiros templários ameaça a região.



SECRET CRUSADE

Assassin's Creed: The Secret Crusade (Oliver Bowden, 2011) conta a história do assassino Altair Ibn-La'Ahad a partir das memórias de Niccolò Polo, pai do famoso explorador Marco Polo.



FORSAKEN

Assassin's Creed: Forsaken (Oliver Bowden, 2012) é o diário de Haytham Kenway, mostrando como ele se tornou um templário. O enredo se encaixa no episódio *Assassin's Creed III*.



BARBA NEGRA

Barba Negra: O Diário Perdido (Christie Golden, 2014) é baseado em *Assassin's Creed IV: Black Flag*. É um diário de bordo de Edward Thatch, o lendário pirata Barba Negra.

OS 6 EASTER EGGS MAIS LOUCOS DE ASSASSIN'S

Como toda grande série de games, *Assassin's Creed* é cheia de easter eggs e de pequenas referências à cultura pop. Vejamos alguns exemplos:

SOU EU, O MARIO! "It's-a-me, Mario!" é a frase dita por Mario Auditore quando encontra pela primeira vez seu sobrinho Ezio. Não precisa nem dizer qual a referência direta da piadinha, precisa?

MARIO DE NOVO Em *Assassin's Creed Brotherhood*, há um achievement chamado Princesa in Another Castello, outra clara referência a Mario e sua eterna busca pela princesa que nunca está onde deveria.

BATMAN Em *Assassin's Creed II*, enquanto você faz o tradicional parkour com o protagonista pelos muros e telhados da cidade, ocasionalmente vai ouvir alguém exclamando: "Another capering crusader!" Para quem não se lembra, trata-se de uma referência direta a Batman, que era chamado assim no seriado dos anos 1960 (aquele clássico com Adam West!) sempre que era visto escalando paredes.

MAQUIAVEL Quando Maquiavel encontra Ezio, ele pergunta como o protagonista conseguiu juntar as peças da guilda que eles estavam buscando. Ezio respondeu: "Virtù!" Trata-se de uma referência ao conceito de espírito de liderança que seria elaborado por Maquiavel muitos anos mais tarde. "Um dia vou escrever um livro sobre você", disse então Maquiavel. "Se o fizer, escreva um livro curto", pediu Ezio. O diálogo é uma referência direta ao clássico *O Príncipe*, de Maquiavel.

MONTY PYTHON Na sequência The Brawler, em *Assassin's Creed Revelations*, depois de ser derrotado três vezes seguidas, um cidadão diz: "Ah... We will call it a draw, alright?" A fala é uma homenagem ao filme Monty Python em *Busca do Cálice*



"It's-a-me, Mario Auditore!"



Não se iluda com a cara de anjo do peru de *Assassin's Creed III*

Sagrado, especificamente à cena em que o Cavaleiro Negro desafia o Rei Arthur para uma luta de espadas. E não dá para não reverenciar quem homenageia o Monty Python, não é?

O PERU FANTASMA Em *Assassin's Creed III*, logo após a Sequência 6, você encontrará um peru em Davenport Homestead. Ao vê-lo, você pode resgatar um código tanto no X360 (Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, B, A), quanto no PS3 (Up, Up, Down, Down, Left, Right, Left, Right, O, X) ou no PC (2, 2, 4, 4, 1, 3, 1, 3, E, Space). Esse código desbloqueia uma sequência muito divertida em que Connor alimenta o peru e... Ah, não vamos estragar a surpresa. É divertido demais!

"Como desenvolvedor, é importante para mim saber que os brasileiros gostam bastante de *Assassin's Creed*"

Alex Amancio

há navios para "pilotar" em *Assassin's Creed Unity*?

Uma das grandes realizações de *Black Flag* foi criar um mundo aberto sistêmico, recheado de side-quests. No entanto, a inovação do jogo estava mais focada na navegação, que foi o seu grande atrativo. Em *Unity*, em vez de termos uma recriação do Caribe com um navio que pode ser

incrementado, agora nós temos uma Paris completa, com um protagonista que pode ser igualmente incrementado: Arno. Assim como você podia passear pelo Mar do Caribe, agora você pode passear pelas ruas de Paris, empreender incontáveis atividades paralelas, explorar prédios, solucionar crimes misteriosos e, se quiser, até cumprir a missão principal [risos].

Você sabia que *Assassin's Creed* é uma das três séries mais queridas de todos os tempos pelos fãs brasileiros?

Uau! Fico lisonjeado de saber disso, pois só recebo feedback muito positivo dos fãs do Brasil. Como desenvolvedor de games, é muito importante para mim saber que os brasileiros jogam muito e gostam bastante de *Assassin's Creed*. Temos absoluta certeza de que eles vão adorar *Unity*. 🎮

ASSASSIN'S CREED ROGUE
Plataformas: PS3, X360 | Desenvolvedora: Ubisoft | Editora: Ubisoft | Lançamento: Novembro/2014

ASSASSIN'S CREED UNITY
Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Ubisoft | Editora: Ubisoft | Lançamento: Novembro/2014



Adewallé contra Shay, em *Rogue*

Marque um golazo com essas ofertas.

FIFA 15



lança-
mento

a partir de
R\$ 69,90
4x de R\$ 17,48
sem juros

FAR CRY 4



pré-
venda

DESTINY



por
R\$ 199,90
10x de R\$ 19,90
sem juros

ACESSÓRIOS



com
20% off

- twitter: @Walmart_Games
- acesse www.walmart.com.br/egw
- ou ligue 3003-6080
- informe o código egw

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 30/11/2014 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/egw ou pelo televendas 3003-6080 (informe o código "egw"). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Televendas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

CIVILIZATION: BEYOND EARTH

A aventura humana está apenas começando e você pode até vislumbrar o futuro do Brasil neste game, como revela o designer Anton Strenger com exclusividade pra **EGW**

> *Thomas Schulze*



Espaço, a fronteira final... Essas são as viagens da revista **EGW** em sua missão de testar novos games, em especial o novo *Civilization*. Nossa última jornada nos levou aos estúdios da 2K na Califórnia, onde pudemos passar a tarde experimentando *Beyond Earth*, o último projeto da Firaxis Games.

A versão que testamos estava quase pronta e, salvo um ou dois bugs, parecia bem próxima da que devemos encontrar nas prateleiras. Assim, já deu para curtir bem e perceber que, como manda a tradição da série de Sid Meier, esse vai ser mais um daqueles games que nos fará perder a noção do tempo e nos manterá presos no computador madrugada adentro.

Falando em tradição, de cara dá para notar que *Beyond Earth* parece uma "sequência espiritual" do aclamado *Alpha Centauri*, já que ambos desvirtuam a fórmula original de *Civilization* e, em vez de reconstruir grandes impérios do passado, ousam vis-

lumbrar o futuro. Na nova aventura, somos transportados algumas centenas de anos adiante no tempo, a uma época em que a humanidade se viu obrigada a explorar e montar colônias no espaço graças a um evento catastrófico e misterioso conhecido apenas como O Grande Erro.

OS GRANDES ACERTOS

Quem é veterano em jogos de estratégia vai se sentir em casa com o mapa dividido em hexágonos, decisões tomadas em turnos e desenvolvimento de tecnologias com o passar do tempo, tudo rodando com o bom e velho engine de *Civilization V*.

Se os jogos anteriores da série não conseguiam escapar de uma certa linearidade, aqui "liberdade" parece ser a palavra chave. Assim, antes de começar a jogar, prepare-se para ficar uns bons minutos apenas lendo e pensando sobre o tipo de sociedade que planeja montar.

Primeiro é preciso escolher um entre oito

patrocinadores para bancar sua odisséia no espaço, cada um com seus próprios bônus para ajudar em sua exploração e suas pesquisas. Depois você precisa abraçar uma Afinidade. Esse sistema funciona mais ou menos como as ideologias de *Brave New World*, com três caminhos diferentes para seguir: Harmony tenta coexistir com o ecossistema e permite domesticar os animais nativos, enquanto a Supremacy investe bastante na tecnologia. Por fim, temos a Purity, que procura "terraformar" os territórios e recriar nosso velho planeta.

Temos ainda uma nova Technology Web tão cheia de recursos que intimidaria até Stephen Hawking. Dessa vez, não dá para destrancar todas as ramificações da árvore tecnológica em uma mesma campanha, então é preciso fazer as escolhas com sabedoria.

Como certas tecnologias são dependentes de afinidades, das estruturas que você está montando e da sua postura com o ambien-



General Kozlov: esse é um cara com a qual você não pode brincar...

te, toda partida acaba tendo um desenrolar único e diferenciado. No fim das contas, após experimentar os primeiros 100 turnos de jogatina, parece seguro afirmar que a Firaxis está indo audaciosamente para onde nenhum simulador jamais esteve.

Além de testar as novidades do game em primeira mão, tivemos o prazer de conversar com Anton Strenger no quartel-general da 2K. Gente fina, o designer e programador falou um pouco sobre suas coisas favoritas em *Beyond Earth*.

EGW: Houve um tempo em que os jogos de estratégia dominavam o mercado. Será que *Beyond Earth* vai conseguir reviver o interesse do grande público?

Anton Strenger: O mercado mudou bastante com o tempo, mas acredito que sempre haverá procura por todos os gêneros de games. Um bom jogo é sempre um bom jogo e as pessoas reconhecem isso. Mas, claro, seria maravilhoso e estamos trabalhando para que *Civilization: Beyond Earth* agrade ao público mainstream.

Qual você considera o ponto mais forte de *Beyond Earth*?



“Trabalhamos duro para deixar o multiplayer bem balanceado e acessível. Preparamos uma estrutura que suporta até oito jogadores ao mesmo tempo, mas com uma experiência justa para todos”

Anton Strenger

O mais legal é que a minha experiência jogando dificilmente será igual à sua, já que damos bastante liberdade e opções de escolha ao jogador. Cada campanha será sempre diferente e espero que os jogadores comentem entre si sobre suas experiências únicas. Além disso, vale ressaltar que situar nosso jogo em um ambiente sci-fi é sensacional, os fãs do gênero certamente vão gostar muito.

Você foi influenciado por alguma obra de ficção científica?

Lógico! Cresci com Isaac Asimov e sua série *A Fundação*, mas acho que *Hyperion* [de Dan Simmons] foi provavelmente a maior inspiração para mim e para toda a equipe de *Beyond Earth*. A ideia de ver a humanidade colonizando a galáxia é

fascinante demais, por isso, usamos alguns conceitos de seu livro.

Há em *Beyond Earth* tanto conteúdo e mitologia que ele bem podia virar um livro também, hein?

Bom, de certa forma ele virou [risos]. Se você der uma olhada no *Civilopedia* [civilization.wikia.com], vai notar que, mais do que um tutorial de ajuda ao jogador, temos uma obra densa e detalhada que explica todo o nosso universo. Como foi tudo criado do zero, acredito que é uma boa leitura.

Podemos esperar o mesmo capricho no modo multiplayer?

Trabalhamos duro para deixar o multiplayer bem balanceado e acessível. Preparamos uma estrutura que suporta até oito jogadores ao mesmo tempo, mas tentamos proporcionar uma experiência justa para que ninguém tenha o traseiro chutado assim que entra na partida.

O que mais os fãs brasileiros podem esperar de *Civilization*?

Você deve ter notado que um dos patrocinadores se chama Brasília, e é uma das maiores potências de nossa mitologia. Espero que gostem de ver que deu tudo certo para o Brasil no futuro [risos].



Liberdade de ação é o conceito-chave que norteia o game

Plataforma: PC | Desenvolvedora: Firaxis | Editora: 2K | Lançamento: Outubro/2014



#NINTENDO125



Iwata: ícone da "nova" Nintendo

Parabéns, Nintendo! Conheça a trajetória da lendária empresa que completou agora em 2014 nada menos do que 125 anos de existência – e está mais atual e charmosa do que nunca!

> *Bruno Capozzi*

Existem diversas referências no mercado de games atual. Variando entre estúdios, publishers, pessoas e até personagens, não faltam exemplos de seres e ideias imortalizadas na mente e coração dos jogadores mundo a fora. Muito antes dos gráficos em HD, do som digitalizado ou da formação do império bilionário do ramo, uma empresa surgiu para transformar completamente a forma como as pessoas se divertiam. No ano de 1889, em Quioto, Japão, um homem chamado Fusajiro Yamauchi começou a fabricar cartas artesanais de baralho, que seriam o começo de uma revolução no mundo do entretenimento.

É fato consumado que a grande maioria dos jogadores consideram os anos 1970 como o início da era dos videogames. Com limitações tecnológicas claras, o mundo foi apenas apresentado ao estilo digital de entretenimento. No entanto, chega a ser assustador pensar que a Nintendo já possui 125 anos: foi um longo caminho até que ela participasse e se consolidasse como uma referência no mundo dos videogames.

QUANDO SETEMBRO CHEGAR

Em 23 de setembro de 1889, Fusajiro Yamauchi criou a empresa Nintendo Koppai e começou a fabricar Hanafuda, um estilo oriental de cartas que poderiam ser usadas para diversos tipos de jogos.

Todas as peças eram pintadas a mão e normalmente possuíam imagens de flores ("Hanafuda", em japonês, significa "cartas de flor"). Com foco na demanda para cassinos, as cartas produzidas por Yamauchi transformaram-se em sucesso rapidamente e abriram possibilidades para expandir as atuações da empresa. Em 1902, foi iniciada a produção em massa de cartas de baralho ocidentais (como conhecemos até hoje) para exportação. Porém, elas fizeram tanto sucesso no Japão que não chegaram a sair da Terra do Sol Nascente.

Sem filhos para passar a sua empresa adiante, Fusajiro optou por deixá-la nas mãos de seu genro, Sekiryō Yamauchi, em 1929. Após três anos, o novo presidente uniu a Nintendo a outra empresa e trocou seu nome para Yamauchi Nintendo. Com o sucesso das Hanafuda e outros tipos de cartas criadas pela

Nintendo ao longo dos anos, Sekiryo criou em 1947 a empresa de distribuição Marufuku Company, com foco na indústria do carteadado.

Com o avanço nos negócios e sem filhos homens para herdar o império, Hiroshi Yamauchi foi nomeado, em 1950, o novo presidente da Nintendo. Hiroshi é provavelmente o mais conhecido da família Yamauchi pelos fãs atuais, uma vez que foi em suas mãos que a empresa mais se transformou. Em seus seis primeiros anos como presidente, ele fez com que sua empresa fosse a pioneira em criação de cartas de plástico e expandiu os negócios para os Estados Unidos. No entanto, Hiroshi percebeu as limitações do mercado de carteadado e pensou em novas alternativas para os negócios.

Para separar seus produtos do foco exclusivo de cassinos e transformar o carteadado em algo mais popular, Hiroshi formou um acordo com a Disney em 1959. Ao colocar personagens da do estúdio norte-americano em seus produtos, a imagem negativa das cartas (completamente ligada a jogos de azar) se diluiu. Com um livro ilustrado que ensinava as pessoas a se divertir com diversos jogos diferentes, a venda das cartas explodiu e finalmente chegou às residências familiares no Japão.

Chega a ser assustador pensar que a Nintendo já tem 125 anos: foi um longo caminho até que ela se consolidasse como referência de videogame



Com esse estrondoso sucesso, Yamauchi abriu a empresa para investimentos públicos – mas ele queria mais. Com isso, decidiu expandir seus negócios para outros mercados, que variavam entre os mais estranhos possíveis. Alternando entre empresas de táxi, de comida instantânea, de brinquedos e até Love Hotels (similares aos motéis do Brasil), a Nintendo parecia estar em uma expansão grandiosa.

O MILAGRE DE 1964

Em 1964, no entanto, o Japão passava por um boom financeiro graças às Olimpíadas de Tóquio. Este avanço econômico fez com que mercado de carteadado atingisse seu ponto de saturação e tirou a maior fonte de renda da Nintendo, deixando-a em maus lençóis.

Com uma participação pequena e forte concorrência na área de brinquedos, Hiroshi sabia que precisaria de novos produtos para colocar sua empresa em uma situação favorável. Com isto em mente e o auxílio do engenheiro Gunpei Yokoi, a

GUERRA DE TITÃS

Se você acha que a guerra dos consoles acontece nos dias atuais, não faz ideia do que era a briga entre Nintendo vs. Sega, nos anos 1990. As duas empresas se atacavam diretamente através de publicidade e até o mercado editorial separava o público em dois.

Um dos diferenciais entre as duas empresas era, por exemplo, a relação com a violência. Como a Big N sempre buscou uma aproximação familiar, não havia presença de sangue em nenhum de seus jogos. Já a Sega deixava o sangue rolar, o que a aproximava mais do público adulto.

Nintendo estava prestes a virar o jogo de uma vez por todas.

Com o sucesso dos brinquedos criados por Yokoi, a Nintendo já perdia sua dependência no mercado de carteadado e passava a se transformar. Porém, a grande mudança ainda estava por vir. Com o lançamento do Odyssey em 1972, a Big N percebeu uma grande oportunidade e começou a fornecer um acessório em forma de arma (baseado em um dos brinquedos de Gunpei) para a Magnavox. Com um constante crescimento no mercado de entretenimento digital, ela começou a fornecer acessórios também para arcades. De olho no potencial desse segmento, Yamauchi decidiu firmar um acordo de distribuição do Odyssey no Japão, em 1974. Finalmente, a Nintendo agora estava trabalhando com games.

Apesar de muitos acreditarem que o NES é o primeiro console fabricado pela





Aqui, o famoso Computer Othello; Ao lado (sentido horário): Game Boy, Color TV-Game e Game & Watch



Nintendo, o pioneiro na verdade é o Color TV-Game. Com cinco versões diferentes que foram lançadas de 1977 até 1980 no Japão, esse console vendeu três milhões de cópias. Cada uma destas versões possuíam variações de apenas um jogo. Dentre as opções estavam *Light Tennis* (similar ao *Pong*), *Racing 112*, *Block Breaker* e *Computer Othello*.

Em 1979, Minoru Arakawa, genro de Hiroshi Yamauchi, inaugurou a Nintendo of

America, em Nova York. Além da expansão para terras ocidentais, a Nintendo também abriu um departamento destinado à máquinas de jogos operadas por moedas.

Com o crescente sucesso de arcades e consoles no mercado, a empresa decidiu entrar de vez no mundo dos games. Apesar de inúmeros títulos fracassados nos fliperamas, *Donkey Kong* e *Mario Bros.* foram os grandes acertos da Big N: os dois projetos rapidamente se tornaram os

mais populares da empresa e criaram a base para o que viriam a ser algumas das franquias mais relevantes no mercado de videogames.

OS DIFÍCEIS ANOS 1980

Os anos 1980 foram de franca expansão para a Nintendo. No primeiro ano da década, foi lançado *Game & Watch*, um aparelho portátil com jogos únicos pré-instalados e funções de relógio e alarme. A criação de



Gunpei Yokoi: sucesso quase por acidente

GUNPEI YOKOI

Gunpei Yokoi era um engenheiro que atuava em uma das fábricas de Hanafuda, que pertenciam à Nintendo. Em uma de suas visitas aos locais de manufatura, Hiroshi Yamauchi se surpreendeu ao ver um brinquedo criado por Yokoi em seu tempo livre. A *Ultra Hand* (nome de lançamento) era um braço extensor que chegou a vender mais de um milhão de unidades.

Com o sucesso alcançado, Yokoi foi redirecionado para a área de desenvolvimento de produtos. Atuou na Nintendo até 1996, onde criou alguns dos produtos mais relevantes da Big N, como o *Game & Watch*, *Game Boy* e o fracassado *Virtual Boy*. Além do trabalho com hardware, Yokoi trabalhou lado a lado com Shigeru Miyamoto na criação dos jogos de arcade *Donkey Kong* e *Mario Bros.*, ambos sucessos arrasadores, e também produziu algumas das franquias mais famosas da empresa: *Kid Icarus* e *Metroid*.



Wii: um divisor de águas no mundo dos consoles



O ano 1989 foi decisivo para a Big N. Com o sucesso do Game & Watch, Yokoi criou e apresentou o Game Boy junto com o jogo Tetris

Gunpei Yokoi foi um grande sucesso e vendeu mais de 43 milhões de cópias em todo mundo, até ser descontinuado em 1991. O conceito principal e tela de LCD seriam os primórdios para a criação do Game Boy, em 1989.

O console Famicom (Family Computer) foi lançado em 1983 no Japão e posteriormente seria lançado nos Estados Unidos como NES (Nintendo Entertainment System) em 1985. Com a grande crise dos videogames em 1983, a Nintendo decidiu criar um design diferente para a versão americana e por isso o seu nome também foi alterado. O Famicom/NES recebeu grandes sucessos, como *Super Mario Bros.*, *Metroid* e *The Legend of Zelda*, entre diversos outros.

O ano 1989 foi decisivo para a Big N. Com o sucesso do Game & Watch, Yokoi criou e apresentou o Game Boy junto com já aclamado jogo Tetris. Com um preço acessível e boa durabilidade, o GB se tornou em um sucesso absoluto e foi o primeiro passo na hegemonia em portáteis por parte da Nintendo. Naquele mesmo ano, foi anunciado o sucessor do Famicom.

Em novembro de 1990, o Super Famicom foi lançado no Japão. O novo console foi tão bem recebido que esgotou-se nas pra-

OS MAIS VENDIDOS DE TODOS OS TEMPOS

Durante seus 125 anos de história, a Nintendo emplacou alguns dos jogos mais vendidos de todos os tempos. De acordo com o site vgchartz.com, a Big N domina os 15 primeiros lugares da lista com uma folga considerável. Veja quais são os cinco games mais vendidos de todos os tempos para todas as plataformas:



1. *Wii Sports* (Wii/2006) - 82.10 milhões de cópias/mundo
2. *Super Mario Bros.* (NES/1985) - 40.24 milhões de cópias/mundo
3. *Mario Kart Wii* (Wii/2008) - 34.65 milhões de cópias/mundo
4. *Wii Sports Resort* (Wii/2009) - 32.43 milhões de cópias/mundo
5. *Pokémon Red/Blue/Green* (GB/1996) - 31.37 milhões de cópias/mundo

Seus consoles, apesar dos ótimos resultados, não monopolizam o topo das tabelas como seus jogos. Conheça o top five da empresa japonesa:

1. **Nintendo DS (DS)**
154.88 milhões de consoles/mundo. Segundo lugar no ranking geral.
2. **Game Boy (GB)**
118.69 milhões de consoles/mundo. Terceiro lugar no ranking geral.
3. **Nintendo Wii (Wii)**
101.07 milhões de consoles/mundo. Quinto lugar no ranking geral.
4. **Game Boy Advance (GBA)**
81.51 milhões de consoles/mundo. Oitavo lugar no ranking geral.
5. **Nintendo Entertainment System (NES)**
61.91 milhões de consoles/mundo. Décimo lugar no ranking geral.

teleiras três dias após o seu lançamento. Como no caso do NES, a Nintendo utilizou a mesma estratégia de lançamento para o seu novo console no mercado norte-americano. Com isso, surgiu o Super Nintendo, ou SNES, em agosto de 1991.

OS PULSANTES ANOS 1990

Na década de 1990, a concorrência estava aumentando. Com alguns adversários crescentes como a Sega e Sony, outros consoles apareciam para morder um pedaço de bolo da Nintendo. Games como *Super Mario World*, *Final Fantasy* e *Street Fighter II* foram os trunfos do SNES, garantindo sua participação no mercado da era 16-bit.

Com o aparecimento de consoles 32-bit da concorrência, em 1995, a Nintendo precisaria agir rápido para não sair do topo: anunciou um console de 64-bit com o nome de Project Reality. Este projeto, que mudou de nome para Ultra 64 por um breve momento, foi lançado em 1996 como Nintendo 64.

Apesar do sucesso imediato em vendas e do seu poder de processamento, alguns pontos ainda eram preocupantes no N64. As third-parties estavam lançando jogos para a concorrência e argumentavam que os custos para produção de cartuchos eram mais caros que os de CDs.

Enquanto os consoles de mesa batalha-

OS AMIIBOS

Seguindo o sucesso de franquias como *Skylanders* e *Disney Infinity*, a Nintendo lança seus próprios bonecos, que utilizam tecnologia de comunicação por campo de proximidade (NFC). Os Amiibos, como são chamados os brinquedos, estarão disponíveis nos Estados Unidos a partir de 21 de novembro.

Ao entrarem em contato com o Game Pad do Wii U ou com o New Nintendo 3DS, esses pequenos bonecos trocarão informações com os consoles e farão parte da experiência de cada jogo. Os Amiibos devem funcionar apenas para alguns games específicos, que devem ser revelados em breve. Até o presente momento, quase vinte peças já foram confirmadas, variando entre Mario, Pikachu, Zelda, Kirby e Pit.



vam por um lugar no topo, o portátil da Nintendo não poderia estar melhor. Com o surgimento e sucesso absoluto da franquia Pokémon, o Game Boy recebeu mais duas versões até 1998: Pocket e Color. O Game Gear, principal adversário do portátil da Big N, sofria com gastos excessivos de pilhas, tamanho nada prático e uma biblioteca menos significativa do que a disponível para o GB.

O BUG DOS ANOS 2000

Passado o tragicômico episódio do Bug do Milênio, 2001 seria um ano repleto de novidades para os fãs de videogames. Para continuar com o sucesso em portáteis,



chegou às lojas o sucessor direto do GB Color, o Game Boy Advance.

O novo console possuía retrocompatibilidade com jogos de seu antecessor e foi um grande sucesso em vendas. Junto com o GBA, também foi lançado o Nintendo GameCube que, apesar de uma ótima biblioteca de jogos, apresentou resultados mais tímidos do que seus irmãos mais velhos, vendendo pouco mais que 21 milhões de unidades pelo mundo.

Com o avanço significativo do PlayStation 2, o GameCube saiu perdendo no início do milênio. Em 2002, Hiroshi Yamauchi deixou a presidência e passou seu posto a Satoru Iwata, que comanda a Nintendo até os dias atuais.

O plano era criar um novo portátil não relacionado à família Game Boy, e assim o Nintendo DS foi lançado em 2004. Com um poder gráfico capaz de processar imagens 3D em duas telas (sendo uma delas sensível ao toque) e suporte a conexão sem fio, uma nova era estava para começar. Posteriormente ao DS original, esta nova linha de portáteis recebeu outras versões,

como o Nintendo DS Lite, DSI e DSI XL. A família DS se encontra hoje como a mais vendida entre os consoles da Big N.

Enquanto isso, uma nova geração de consoles de mesa era anunciada. Com o Xbox 360 lançado em 2005 e o PlayStation 3 programado para 2006, a Nintendo precisava pensar grande. E foi exatamente isso que ela fez: com uma proposta diferente, o Nintendo Wii chegou às prateleiras no final de 2006.

UM JOGO PRA FAMÍLIA

Pensado para a família, o Wii deixava de lado o controle tradicional e buscava novas formas de interagir com os jogos através de sensores de movimento. Era notável o potencial gráfico da concorrência, porém, o console da Big N incentivava a diversão em grupo e o uso do corpo para jogar seus games favoritos. O Wii foi mais um dos grandes trunfos da Nintendo, deixando a Microsoft e a Sony para trás em vendas por todo o mundo.

Após seu grande sucesso na sétima geração de consoles, era necessária uma nova



Mario e sua turma se tornaram ícones do mundo dos games

A Big N sempre foi uma empresa pioneira que soube aproveitar de oportunidades e pensar no futuro de forma realmente inovadora

atualização após 2010. Com isso, a família DS deu espaço para o novo Nintendo 3DS, que foi lançado em 2011. Este novo portátil contava com a mesma estrutura de duas telas já presente no DS, porém com uma tecnologia de imagens tridimensionais sem o uso de óculos especiais. O 3DS recebeu sua versão XL em 2012 com tamanho aumentado.

Em 2013, foi lançado o Nintendo 2DS, que apresenta diferenças significativas quando comparado ao seu irmão maior. O 2DS não possui estrutura dobrável e apresenta telas do tamanho do 3DS original sem tecnologia de imagens tridimensionais. Este portátil foi lançado com a premissa de



Shigeru Miyamoto

UMA LENDA CHAMADA MIYAMOTO

A carreira do lendário desenvolvedor de jogos explodiu de forma curiosa. Inicialmente, Miyamoto era apenas um aprendiz na área de planejamento da Nintendo e trabalhava no desenvolvimento de máquinas de arcade. Uma de suas criações, o jogo *Radar Scope*, foi um fracasso total em vendas. Com mais de duas mil máquinas não vendidas, Yamauchi solicitou a presença de Shigeru para consertar a situação e utilizar os equipamentos que sobraram.

Com a intenção de criar algo atrativo para o mercado norte-americano, o japonês pensou em criar um jogo com base nos personagens do desenho Popeye. No entanto, suas tentativas falharam por conta de questões ligadas à direitos autorais. Para solucionar o problema, pensou em criar personagens que poderiam ser populares a longo prazo e criou personagens como DK e Jumpman (nome original de Mario). Com o sucesso enorme do arcade *Donkey Kong*, Miyamoto passou a criar personagens e jogos que, no futuro, se tornariam nos maiores nomes dos games. Além de participações em diversas franquias, ele também foi o criador de *The Legend of Zelda*, *Star Fox*, *Pikmin* e *F-Zero*.

ser uma opção mais barata ao console.

O atual console de mesa da Nintendo, Wii U, foi anunciado em 2011 e lançado 2012 debaixo de dúvidas e mistérios. Muitos fãs não entenderam se o Wii U seria um console totalmente novo ou apenas uma nova opção de controle para o Wii. O que hoje já está claro para a grande maioria, consolidou-se como uma grande interrogação para outros tantos.

WII U É ESPETACULAR!

O Wii U é um console totalmente novo que traz melhoras significativas quando comparado ao Wii. O Game Pad é um controle com tecnologia NFC e uma tela sensível ao toque de 6,2 polegadas, que permite diversas funcionalidades novas para o jogador. Desde seu lançamento, o Wii U tem apresentado resultados lentos em termos de vendas.

No entanto, a Nintendo vem usando todo o poder de suas franquias mais queridas para alavancar o console. Podemos

apenas acompanhar para ver aonde isso vai chegar.

A mais recente novidade da Nintendo, contudo, são os sucessores do 3DS. O New Nintendo 3DS e New Nintendo 3DS XL acabaram de sair do forno no Oriente e devem chegar ao mercado norte-americano em 2015.

As novas versões apresentam um novo analógico, mais botões traseiros, maior capacidade de processamento, tecnologia de imagens tridimensionais otimizada, suporte a Micro-SD e tecnologia NFC.

Se antes já era incrível pensar que a Nintendo possui 125 anos, conhecer a história deixa tudo ainda melhor. A Big N sempre foi uma empresa pioneira que soube aproveitar de oportunidades e pensar no futuro de forma inovadora. Sem dúvida, ela faz parte do coração de todo gamer, sendo ele um jogador novo ou das antigas.

Ainda não se pode prever o futuro mas, conhecendo o histórico, é fato que (mais) coisas boas estão por vir. 🎮

RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2

Série entra na onda dos jogos em episódios e desembarca também na televisão

> Paula Romano



Resident Evil: Revelations 2 evolui a estrutura por capítulos vista no primeiro Resident Evil: Revelations e será lançado inicialmente como uma série de episódios semanais via download. Serão ao todo quatro episódios, que terminarão com ganchos dramáticos para que os jogadores fiquem envolvidos com a trama, aguardando pela continuação.

Na história, Claire Redfield experimenta

um retorno dramático aos horrores que a assombraram no passado. Sobrevivente do incidente em Raccoon City, mostrado nos jogos anteriores de Resident Evil, Claire agora trabalha para a organização antibioterrorismo Terra Save. Moira Burton, nova recruta e filha do lendário Barry Burton, está presente na sua festa de boas-vindas à Terra Save quando forças armadas desconhecidas invadem o local.

Inconscientes, Claire e Moira são leva-

das e despertam em uma sombria prisão abandonada. Agindo em parceria, elas precisam descobrir quem as sequestrou e quais são as suas intenções. Com inimigos espreitando em cada canto, os jogadores precisarão usar armas e munição com sabedoria, bem ao clássico estilo survival horror.

A sequência é ambientada em instalações abandonadas de uma ilha de detenção e permitirá que você jogue com

TEM VERSÃO ATÉ PARA OS TABULEIROS

Ninguém duvida do sucesso da franquia Resident Evil nos videogames e no cinema, mas ela agora se estende até aos jogos de tabuleiro. Resident Evil Deck Building Game é um jogo de estratégia no qual os jogadores constroem seus baralhos de cartas enquanto jogam. É possível escolher um dos seus personagens favoritos de Resident Evil, como Chris Redfield, Jill Valentine e Albert Wesker, entre outros.

Os jogadores começam com um arsenal básico e, conforme o jogo avança, podem construir armas adicionais, munições ou cartas de pontos para personalizar seu baralho e melhorar sua capacidade de derrotar o Infected. Para ganhar, o jogador deve derrotar mais criaturas que os seus adversários, mas o jogo só termina quando as criaturas mais fortes são aniquiladas. Como você vai sobreviver ao surto de zumbis?



Não, cara, essa não é a Lara Croft, é a Claire! A Claire!!!



“Essa é uma situação nova para Claire. Ela não está realmente preparada para isso. Acho que você verá um pouco mais de vulnerabilidade, uma atitude menos arrogante”

Michiteru Okabe

ambas as personagens. “Continuando o legado da série de oferecer uma experiência essencialmente ligada ao survival horror, *Resident Evil: Revelations 2* promete novos sustos, locais aterrorizantes e viradas dramáticas”, diz a descrição do trailer oficial.

INVESTINDO NO DIGITAL

A cooperação entre as personagens (seja na campanha ou no modo cooperativo) é essencial para o bom andamento do jogo. As personagens possuem estilos diferentes e devem ser conduzidas de maneira apropriada. Claire é responsável por usar as armas de fogo e pelo combate direto, enquanto Moira fica encarregada de cegar os inimigos e procurar itens fazendo uso de uma lanterna, além de efetuar alguns ataques usando um pé-de-cabra.

Mesmo que Claire tenha posse de armas e seja direcionada ao combate, ela nem sempre poderá fazer o que desejar, pois precisa se preocupar com Moira e protegê-la dos perigos constantes.

“Apesar de Claire já ter passado por muito, essa é uma situação em que ela

não esteve antes. Ela não está realmente preparada para isso. Acho que você verá um pouco mais de vulnerabilidade, uma atitude menos arrogante. Ela terá mesmo que lutar pela situação, é um território novo e desconhecido”, disse o produtor Michiteru Okabe ao site Polygon.

Programado para ser lançado no PS3, PS4, Xbox One e Xbox 360, o game terá inicialmente um lançamento digital: serão quatro episódios, um por semana, durante um mês inteiro — sendo que a duração de cada um deve girar em torno de mais ou menos duas horas.

A Capcom diz que uma opção de download da temporada completa também estará disponível em uma versão em disco, comercializada no Brasil pela Warner, e será lançada após o episódio final. A temporada completa por download incluirá um conteúdo adicional ainda não revelado. *Resident Evil: Revelations 2* terá menus e legendas em português. 🎮

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Desenvolvedora: Capcom | Editora: Capcom | Lançamento: 2015



RACCOON CITY NA TV

A série *Resident Evil* conta com nove jogos, cinco filmes, romances, gibis, brinquedos e uma infinidade de produtos licenciados. Agora, ela está prestes a obter o seu primeiro programa de TV. A produtora Mance Media está produzindo uma série inspirada na franquia, que vai se chamar *Arklay*.

A atração vai girar em torno das investigações do detetive James Reinhardt sobre crimes que estão acontecendo em Raccoon City.

James descobre que a cidade esconde uma conspiração sombria, ligada a um vírus mortal que está se proliferando. Quando ele é infectado, passa a correr contra o tempo a fim de solucionar a conspiração e salvar a própria vida.

Shawn Christopher Lebert, o diretor da série, diz que *Arklay* é inspirado em thrillers como *Seven: Os Sete Pecados Capitais* e *Hannibal*. De acordo com a Mance Media, a série de TV não terá nenhuma conexão com os filmes de Milla Jovovich (aliás, eles próprios têm muito pouco em comum com os jogos) nem será parecida com *The Walking Dead*, que é fiel ao material de origem.

A estreia de *Arklay* está prevista para o primeiro semestre de 2015.

SMART MAIS PARRUDO

Jogar no smartphone não é mais sinônimo de jogatina casual e o Zenfone 5 mostra que você pode gastar menos e ter o mesmo poder dos “grandões”

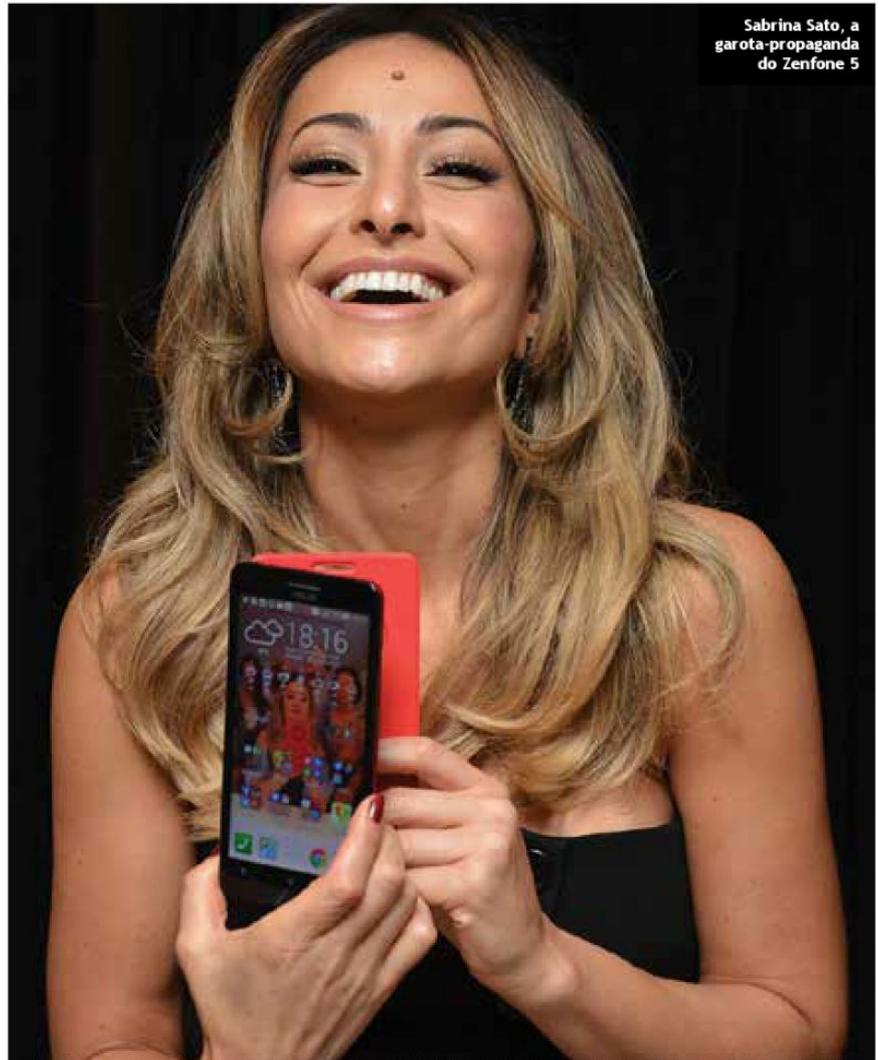
> *Fernando Souza Filho*

Leve, compacto e com uma configuração bem interessante, o Zenfone 5 chegou ao Brasil com um preço muito bom e fôlego para conquistar sua parcela de mercado. Com memória RAM de 2 GB e HD interno de 8 GB (expansível para até 64 GB com micro-SD), em nossos testes ele fez bonito abrindo todos os aplicativos tradicionais de uso diário, como Google Chrome, What's App, Google Talk, Facebook Messenger, Gmail e YouTube. Todos abertos ao mesmo tempo, sem prejuízo algum na performance.

O modelo que testamos vinha com Android 4.3, mas a Asus já avisou que o aparelho chega ao mercado brasileiro oficialmente com o Android 4.4. De qualquer modo, com uma rápida configuração nos serviços do próprio Google, temos uma tela de abertura com compromissos do dia (via Google Calendar), previsão do tempo, Gmail e diversas outras features que rodam suavemente, sem deixar o sistema lento. O smartphone possui ainda conectividade 3G, Wi-Fi (b/g/n), Bluetooth 4.0 e Wi-Fi Direct.

Com tela de 5" e resolução de 720 x 1280 pixel, testamos quatro jogos de estilos distintos no Zenfone 5 e todos tiveram uma performance excelente. Os títulos mais coloridos, como *Despicable Me: Minions Rush* e *Homem Aranha Sem Limite*, ficaram belíssimos na tela, sem qualquer perda de resolução, mesmo nas cenas com mais ação. Já *The Simpsons: Tapped Out* usa cenários maiores, portanto, é preciso dar um leve zoom para a jogatina ficar mais confortável, assim como a leitura dos diálogos. Mas a surpresa mesmo ficou com *Asphalt Overdrive*, um jogo que costuma fazer os smartphones suarem para rodar as perseguições policiais de carro à la *GTA*. No Zenfone 5, ele rodou com tanta tranquilidade que parecia um console. Surpreendentemente eficiente.

Com campanha publicitária tendo Sabrina Sato como estrela, a Asus vendeu 10 mil unidades do Zenfone 5 nas primeiras 24h de seu lançamento no Brasil, em outubro. A julgar pela qualidade do produto e o preço competitivo com que chega ao mercado nacional, ele tem tudo para incomodar (muito) os líderes desse setor, como Moto G e Samsung Galaxy. 🐾



Sabrina Sato, a garota-propaganda do Zenfone 5

FICHA TÉCNICA

Fabricante: Asus
Tamanho: 148.2 x 72.8 x 10.3 mm
Peso: 145 gramas
Chipset: Intel Atom Z2580
Processador: 2 GHz Dual Core
GPU: PowerVR SGX 544MP2
RAM: 2 GB
HD interno: 8 GB (expansível até 64 GB)
Tela: 5"
Resolução: 720 x 1280 pixel
Densidade de pixel: 294 ppi
Câmera: 8 Mp/3264 x 2448 pixel
Wi-fi: 802.11b/g/n
Bluetooth: 4.0 com A2DP
Player de vídeo: MP4/H.263/H.264/WMV
Bateria: LiPo/2110 Mah
Preço médio: R\$ 650,00



TERRA - MÉDIA

SCAMBRAS DE MORDOR

MIDDLE-EARTH: SHADOW OF MORDOR



***INCLUI**
O FILME:
"O SENHOR
DOS ANÉIS:
O RETORNO
DO REI"



PS3



PS4



XBOX 360



XBOX ONE



18

*Filmes disponíveis apenas para as plataformas PS4, PS3, Xbox One (BD) e X360 (DVD).
TERRA MÉDIA: SOMBRAS DE MORDOR © 2013 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido pela Monolith. Em associação com Wingnut Films. © 2013 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company. TERRA MÉDIA: SOMBRAS DE MORDOR, O HOBBIT e os nomes dos personagens, eventos, itens e seus locais são marcas comerciais da The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises utilizados sob licença para a Warner Bros. Interactive Entertainment. Todas as outras marcas comerciais e copyrights são de propriedade de seus respectivos titulares. Todos os direitos reservados.



MONOLITH LOGO, WB GAMES LOGO, WB SHIELD™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (13)





[f FACEBOOK.COM/UBISOFT.BRASIL](https://www.facebook.com/ubisoft.brasil)

FARCRY 4

18-11-14





FIFA 15

acesse.compre
noWalmart.com



Logo que tivemos a oportunidade de testar *Fifa 15*, antes do lançamento, já dava para notar que a Electronic Arts continua a investir pesado nesta que é uma de suas principais franquias. A desenvolvedora conseguiu melhorar o que já era bom e deu mais vida para o game que conquistou e continua conquistando cada vez mais jogadores ao redor do mundo. *Fifa 15* é um jogo bonito, fluido, e com uma ambientação fantástica para quem aprecia o esporte. Uma verdadeira simulação que permite o jogador se aproximar um pouco da realidade.

O maior destaque de *Fifa 15* fica para o motor gráfico usado, que vem do *Fifa 14* lançado para Xbox One e PlayStation 4. Porém, toda a movimentação e animações estão totalmente renovadas: os atletas agora estão mais ágeis, leves e se parecem cada vez mais com os personagens reais. A física do jogo também ganhou uma repaginada, sendo que a bola rola de forma mais natural (até quando rebate na trave ou em jogadores) e os goleiros

ganham mais atenção. Desta vez, os guarda-redes tiveram a movimentação completamente reprogramada e respondem de forma mais semelhante aos outros jogadores em campo, não só como "o cara que defende chutes". Isso até faz com que fique um pouco mais difícil fazer gols, e exige mais estratégia no joystick para marcar pontos.

Cada jogador tem seus atributos

ainda mais definidos do que na versão anterior. Isso significa que se um ala direito ou esquerdo corre bastante, ele realmente vai deixar zagueiros comendo poeira. Mas se ele tem um índice baixo de passe ou finalização, por exemplo, pode falhar ou contribuir de forma pouco efetiva com os atacantes. Isso faz com que tenhamos que criar mais estratégias e pensar em como fazer o time



A movimentação dos jogadores é herança do *Fifa 14*

SELOS DE DESTAQUE



Selo Platina:
Nota 10



Selo Ouro:
entre 9 e 9,5



Selo Prata:
entre 8 e 8,5



DICA DE OURO

A zaga adversária costuma reagir com um pequeno delay nos lançamentos pelo alto. Portanto, quando sair em contra-ataque pela lateral, aperte o L1 (no PS4) antes de fazer o cruzamento para seu atacante, pois a bola irá encobrir a defesa e dar a você um segundo de vantagem precioso na hora de chegar à linha de fundo para cruzar.

funcionar – o que envolve formação, táticas e o uso correto de cada atleta.

A inteligência artificial também foi aprimorada, sendo que os jogadores controlados pelo computador, do seu time ou do time adversário, se movimentam melhor e fazem menos “burradas”, apesar de existirem ainda muitos bugs de colisão ou erros grosseiros na hora de chutar ou cabecear. Para esses momentos, o melhor é o bom humor: rir da situação, para não passar raiva.

Independentemente dos avanços técnicos, o visual de *Fifa 15* também não deixa a desejar. Os jogadores continuam semelhantes aos da versão anterior, mas o que podemos notar claramente é que os replays, torcida e ambientação em geral deram uma bela polida no game. Esses elementos, junto com o desgaste do gramado durante os 90 minutos de jogo, trazem mais imersão e são boas adições.

UMA UI DE RESPEITO

Navegar por *Fifa 15* é uma tarefa fácil, assim como na versão anterior. A interface segue o uso de diversas janelas e é bem fácil de gerenciar o time e acessar menus pelo modo que as opções são dispostas. Há algumas mudanças visuais em relação à versão anterior – como a tela de substituição de jogadores e táticas –, mas em geral, continua com a mesma fluidez.

Outro ponto a se destacar é a trilha sonora, que é e continua sendo um dos pontos fortes da série da Electronic Arts.

Fifa 15 continua sendo o melhor simulador de futebol disponível no mercado. É aquele que mais se aproxima da realidade

Há uma vasta seleção de bandas que variam de gêneros, entre indie, rock, funk e até rap brasileiro, que podem ser curtidas enquanto você navega pelos menus. Além disso, os efeitos sonoros foram melhorados, principalmente nos estádios, onde a torcida se mostra mais presente, gritando hinos em alto e bom tom.

A famosa modalidade Ultimate Team, que funciona como um jogo de cartas que você compra jogadores e forma uma espécie de deck (baralho de *Magic: The Gathering* e outros RPGs) com o time, ganhou algumas adições.

Agora é possível fazer empréstimo de jogadores por um limitado período de tempo. Significa que estrelas como James Rodríguez, Christian Bale ou o goleiro Neuer, da Alemanha, podem jogar no seu time por um determinado período. É possível também jogar com um amigo torneios no Ultimate Team. Dá para juntar decks e criar uma equipe juntos, para desenvolver um time mais forte. A troca de cartas entre jogadores, no entanto, não existe mais.

Por fim, há times conceituas que podem ser criados baseados no “desejo” do jogador. Serve mais para ter uma projeção do seu time dos sonhos e para facilitar na hora de comprar seus jogadores favoritos.

Até agora tudo lindo. Mas *Fifa 15* não é perfeito. Seus pontos negativos continuam sendo os bugs chatos que atrapalham as partidas.

Desde erros de física e trombadas com jogadores, faltas e impedimentos não marcados ou marcados erroneamente, até situações bizarras como o sumiço de jogadores.

O outro fator que deixa muita gente triste é o fato de não existir times brasileiros nesta edição. Nada de Liga do Brasil ou qualquer time que conhecemos por aqui.

Fifa 15, no entanto, continua sendo o melhor simulador de futebol disponível no mercado. Aquele que mais se aproxima da realidade. O polimento nas animações, movimentações, texturas e pequenos ajustes realizados em relação à versão anterior realmente são significativos e tornou a experiência ainda mais divertida.

> Flávio Croffi



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
EA Sports
Editora:
Electronic Arts
Lançamento:
Setembro/2014

9,0



DESTINY



Alguns consideram o *Destiny* como um shooter com mecânicas de RPG, enquanto outros acham que se trata de um shooter com elementos de MMO. Para nós, é apenas um ótimo shooter com elementos que decepcionam.

A história de *Destiny* gira em torno da salvação do Viajante. Mas o que seria o Viajante? Bem, sabemos que é uma esfera gigante que fica em cima da última cidade que resta na Terra – todo o resto foi consumido pelas Trevas. Primeiramente, espera-se que a trama seja grandiosa, com reviravoltas épicas, mas no fim de tudo ficamos com mais dúvidas do que quando começamos. Personagens entram em cena sem contextualização e até seu próprio personagem parece estar confuso com tudo o que acontece ao redor.

As missões seguem a estrutura mais “manjada” possível: vá até determinado lugar, coloque o seu fantasma para extrair/consertar/ativar algo, defenda-o, lute contra um inimigo mais poderoso, termine a fase. Esse padrão se estende por mais seis ou sete horas, entrecortado por cinemáticas que deixam o jogador ainda mais desorientado sobre o que está acontecendo. Traçando um paralelo, a história de *Diablo III*, também duramente criticada pela falta de contexto, conseguiu fazer

mais sentido do que essa que *Destiny* apresenta durante a campanha.

E então, sem mais nem menos, acaba. Sem créditos, sem festa, sem nada. Aparece apenas a tela de menu. Isso se dá porque supostamente o game que temos em mãos é somente o primeiro passo na jornada do guardião.

Para não dizer que não houve esforço por parte da Bungie em construir um universo condizente, existe contextualização e história por trás de cada raça, personagem e local de *Destiny*. Isso não

se encontra no jogo, porém.

Para que o jogador conheça mais e melhor, deve-se visitar o Grimório, local onde cartas obtidas durante a campanha e missões adicionais contam mais sobre cada elemento do game. Para tanto, há a opção de fazer o download do aplicativo mobile, para smartphones Android e iOS, ou acessar o site da Bungie.

Este parece ser um esforço de mobilização de multimeios ineficiente ou uma tentativa de última hora para criar um contexto para o universo. O pior é concluir



É preciso vigiar sempre a bola gigante que eles chamam de Viajante



que no Grimório há muitas coisas que, se colocadas no jogo, teriam ajudado a criar uma narrativa melhor para a campanha.

A segunda parte, talvez a mais importante de *Destiny*, são os elementos de MMO implementados. Se existe o equivalente de Dungeons e Raids em MMOs, são os Strikes e Raids.

Os Strikes carecem de variedade ou originalidade, com inimigos mais fortes do que o necessário para trazer uma sensação de que o evento é "longo". A Torre, que funciona como um hub central onde os vendedores estão, não conta com nada que promova a interação entre os jogadores, um elemento previamente promovido pela Bungie, como algo que teria foco durante o desenvolvimento.

As três classes, Arcano, Titã e Caçador, mostram poucas diferenças entre si. Diferentemente de um RPG, em que um mago tem jogabilidade diferente daquela de um curandeiro ou de um soldado, por exemplo, as três classes partilham das mesmas armas, dos mesmos equipamentos e atributos. O que os difere é basicamente o fator estético.

Em busca de aumentar a longevidade de *Destiny*, após chegar ao nível 20, todos os dias tem-se missões especiais que dão pontuação e recompensas. Essas missões, retiradas da campanha, mais uma vez oferecem pouca variedade e ainda há a complicação da impossibilidade de se "pular" as cinemáticas. Estas missões servem para estender o conteúdo da campanha, já relativamente curta.

Apesar de todos os problemas e de tudo que deixou a desejar, ainda gastamos mais de 50 horas em menos de uma semana com *Destiny*

É bom começar a se acostumar com a ideia de fazer isso todo dia, pois para chegar ao nível máximo, o 30, é preciso equipamentos especiais que tenham Luz, atributo que define os níveis extras a partir do 21º. Nesse caso, é recomendável que o faça com um grupo de amigos, o que torna a experiência menos sofrível. Aliás, a experiência do jogo em geral, ao menos no quesito PVE, é mais suportável ao se jogar desse jeito.

Apesar de todos os problemas e de tudo que deixou a desejar, ainda gastamos mais de 50 horas em menos de uma semana com *Destiny*. O motivo? Este ainda consegue ser um ótimo shooter.

DIVIDINDO EM MÓDULOS

Vamos dividir o *Destiny* em dois módulos, o de MMO e o shooter. No primeiro, é uma experiência abaixo do esperado, enquanto no segundo, se sobressai em relação a outros games.

É difícil de explicar o quanto *Destiny* "prende" graças à jogabilidade que nos remete a *Halo*. É simplesmente prazeroso entrar em uma patrulha, encontrar um

grupo de inimigos e eliminá-los. Sente-se o poder de cada arma, apesar de esteticamente serem muito similares. Os controles são fáceis de aprender e respondem muito bem aos comandos.

Crisol, o modo PVP de *Destiny*, merece atenção. Os mapas podem não ser tão interessantes quanto os de *Halo 2*, mas a quantidade de modos e inexistência de problemas de conexão compensam.

Por outro lado, o modo pode ser considerado um pouco desbalanceado dado a possibilidade de se usar o golpe especial que elimina qualquer inimigo com um acerto, mas isto não chega a ser algo frustrante.

Assim como ser ótima em criar um bom shooter, ela garante um universo envolvente nas franquias, ao menos em relação a parte estética. *Destiny* não é exceção. Das florestas de Vênus aos desertos de Marte, encontram-se paisagens belíssimas, relíquias alienígenas, templos abandonados. Usamos e abusamos do botão Share, do PlayStation 4, para tirar "fotos" das paisagens.

Se este realmente é o começo de uma "nova jornada", que as próximas atualizações e DLCs tragam elementos que fortaleçam os aspectos fracos do game.

> Lucas Moura



Plataforma:
PS3, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Bungie
Editora:
Activision
Lançamento:
Setembro / 2014

7,5

TERRA-MÉDIA SOMBRAS DE MORDOR



A história de Sombras de Mordor acontece pouco tempo após o Hobbit e 80 anos antes de Senhor dos Anéis. Talion, o protagonista, não é um personagem cativante e a trama em si é inconsistente. Ela começa interessante, se perde um pouco na metade, mas volta ficar forte no final. Também não é longa, com apenas 20 missões - aqueles que se focarem exclusivamente na campanha terão em torno de 12 a 15 horas de diversão.

A Monolith fez o possível para tornar a ambientação mais fiel o possível com o mundo criado por Tolkien, principalmente os filmes, e isso teve um bom resultado. Os fãs mais ortodoxos podem reclamar do desfecho da história, mas ele não prejudica em nada o divertimento.

As missões se portam de maneira similar a qualquer outro game que mistura ação com aventura. Vá até um local específico do mapa, veja uma cinematic, lute contra inimigos ou infiltre-se em algum lugar e termine-a. O que te fará gastar mais de 20 horas em Sombras de Mordor não é a campanha, nem a história, muito menos os personagens, mas sim o Nemesis System.

O Nemesis System é o que faz Sombras

de Mordor um game especial: de longe, ele um dos sistemas mais interessantes que vimos recentemente. Para simular uma sensação de conflito interno entre as forças de Sauron, é criado um sistema de hierarquia dentro dos inimigos, de um simples soldado ao Warchief, algo como um general.

Ao longo da campanha eles entrarão em batalhas para subir de posição dentro do exército. O jogador tem influência direta nisso, pois algumas missões envolvem assassinar alguns desses capitães, por exemplo.

No papel não parece algo inovador, mas ele provê um elemento de imprevisibilidade. Cada um dos capitães tem seu estilo, habilidades, poderes e fraquezas gerado aleatoriamente. Alguns podem ter medo de Caragons, um animal, outros de inse-

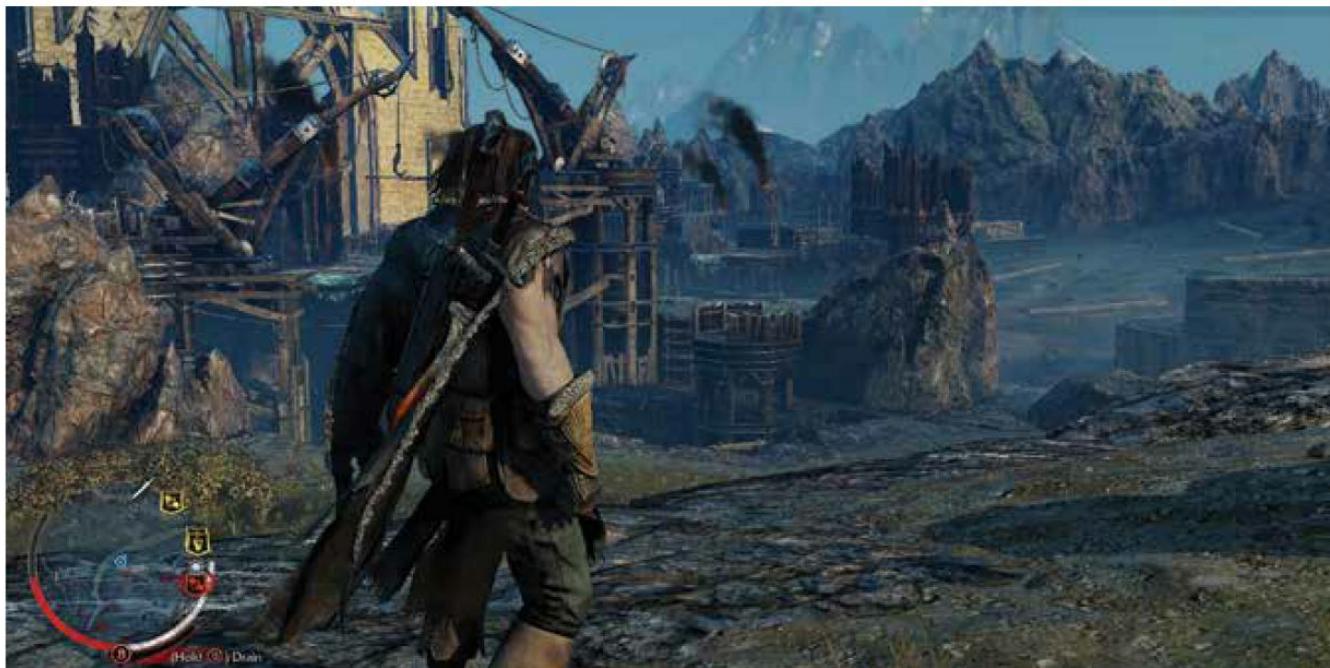
tos, serem suscetíveis a ataques furtivos ou ficarem mais fortes quando atacados com fogo, por exemplo. Isso resulta em táticas variadas adotadas pelos inimigos que forcem o jogador a pensar diferente.

Um dos maiores problemas em jogos de mundo aberto é que não oferecem razões suficientes para que as pessoas mudem a maneira de jogar. Assassin's Creed, por exemplo, é criticado por ser "fácil" demais, já que basta só um botão para "vencer" boa parte dos combates. Isso não cola em Sombras de Mordor. Não se adaptar ao estilo de cada oponente resultará em morte.

O sistema de luta, profundamente influenciado pelos recentes games do Batman desenvolvidos pela Rocksteady, garante que os confrontos, em parte graças as ótimas animações, são divertidos. Habilidades adicionais estão bloqueadas por níveis de experiência e poder. O primeiro, se ganha ao completar missões, enquanto o segundo é obtido ao matar capitães.

Ao contrário de Batman, que passa uma sensação que o jogador sempre tem chance de vencer, Sombras de Mordor passa urgência e perigo. Só é preciso um deslize para que um inimigo se separe do grupo

A Monolith fez o possível para tornar a ambientação mais fiel o possível com o mundo criado por Tolkien – principalmente os filmes



e vá soar o alarme. Reforços chegarão ao local em segundos e rapidamente você se verá rodeado por inimigos dos mais variados tipos.

Em uma tentativa de assassinato, sem querer fomos vistos antes de chegarmos ao capitão. Em segundos, oponentes com lanças e escudos tentavam nos atacar, enquanto outros, posicionados em torres, nos envenenavam com as suas flechas.

Não bastou muito para começarmos a traçar a nossa própria história por meio do Nemesis System. O jogador inconscientemente cria uma certa "intimidade" com o seu oponente. Após morrer várias vezes para o mesmo capitão, o ver subir na hierarquia graças as você, você vai querer a cabeça dele o quanto antes.

Mesmo optando por não interagir a fundo no Nemesis System, ele continuará a alterar o mundo ao redor de Talion. De tempos em tempos, alguns capitães serão mortos por outros, enquanto novos soldados serão

promovidos. É um sistema que cria a sua própria narrativa, independentemente da campanha principal ou das ações do jogador.

FALTA ALGO DE MAIS IMPACTO

Gostaríamos de que o sistema fosse um pouco mais desenvolvido e afetasse de forma mais profunda outras áreas de Sombras de Mordor. Apesar de belas, oferecem pouca interatividade para o jogador. Tudo ainda é muito "arroz com feijão". Vá até tal lugar, pegue colecionáveis, complete uma missão e resgate alguns humanos. Faltou algo que fosse realmente impactante, como a criação de pontos de resistência por humanos que foram resgatados, destruição de alguma estrutura, enfim. A Monolith fez de fato o máximo para criar uma ambientação fiel. Tanto o vale de Udûn, local do Portão Negro de Mordor (Morannon) como o mar de Núrnem, que fica na parte sul, mais fértil, estão belíssimos. Outro ponto

que impressiona é a variedade estética dos inimigos, principalmente dos capitães. Cada um deles usava uma armadura, pintura corporal e arma diferente.

Para fazer este texto, jogamos Sombras de Mordor nas versões para PS4 e para PC. Se você não possui um computador de última geração, a versão para consoles é mais recomendada, pois tem uma ótima taxa de quadros e gráficos similares aos do PC. O único problema visto em ambas as versões foi a forma como os controles se comportam em certos momentos. Eles parecem ter uma demora a responder comandos, como mudar a direção de movimento do personagem.

Algumas vezes o personagem não conseguia subir um muro ou, ao tentar pular de um local a outro o comando não era executado. Faltou um pouco de refinamento nessa parte, ainda mais quando jogos como Assassin's Creed estão mais polidos nesse quesito.

Sombras de Mordor é um dos melhores jogos baseado no mundo de Tolkien já lançado. Em partes, consegue criar um mundo que evolui independente das ações do jogador, oferece um sistema de combate divertido, horas e mais horas de diversão. Quando a campanha terminar, não se preocupe, graças ao Nemesis System você vai querer ir atrás dos capitães do exército de Sauron.

> Lucas Moura



Cadê o seu "precioso" agora, hein? Hein???



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Monolith
Editora:
Warner
Lançamento:
Outubro/2014

9,0



THE SIMS 4

Antes de começar, eu tenho que confessar uma coisa. Ou melhor, duas: a última vez que joguei "a fundo" *The Sims* eu tinha 15 anos, ou seja, quando o jogo saiu. A segunda coisa é que eu tendo a me tornar uma pessoa muito ruim quando começo a jogar este tipo de jogo: minha ideia de diversão em *The Sims* certa vez foi criar um banheiro com dois vasos sanitários, um de frente para o outro, e um tabuleiro de xadrez entre eles. Sabe como é, para recreação. Uma vez que a natureza chamasse meus Sims, trocava a porta do banheiro por um maciço muro e largava-os para jogar eternamente.

Logo, admito que foi difícil entrar no clima de "viva sua vida em versão mini", mas nada que boas horas imerso no jogo não curasse. Eu ainda fiz maldades, mas deu para viver muito melhor na colorida sociedade do jogo criado pela Maxis. Talvez a primeira coisa que eu tenha notado é como é fácil se virar pelo jogo, criar seus personagens, decorar sua casa. Focada na acessibilidade, a Maxis deu vida a um sistema que abriga ambos os preguiçosos (tipo eu!) com centenas de itens e casas pré-determinadas, e àqueles com complexo de deus, que detalham e criam cada mínimo centímetro de seus mundos.



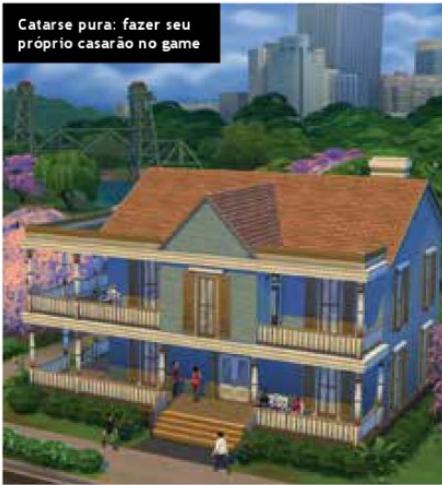
Liberdade de criação, nesse quesito, não significa necessariamente evolução. Sim, fiz minha lição de casa e fui entender o que ocorreu em *The Sims 3* e a impressão foi no mínimo curiosa. Mesmo quando comparado com a versão básica do terceiro jogo, *The Sims 4* é deveras limitado e arruma empecilhos para coisas mínimas durante a criação, como o simples reposicionamento de armários e equipamentos,

praticamente impossíveis nas casas menores. Em geral, todo o jogo parece menos complexo em sua nova edição.

Não é implicância, mas enquanto seu antecessor portava um mundo gigantesco de relevos e oportunidades, *The Sims 4* é fragmentado, sempre plano, dividido por telas de carregamento, o que parece inexplicável, até que você passa a entender o comportamento dos seres que dão



Catarse pura: fazer seu próprio casarão no game



Sim, dá pra ser romântico em *The Sims 4*



nome ao jogo, os Sims. A inteligência dos pequenos nesta versão é impressionante: eles se adaptam, fazem várias coisas ao mesmo tempo, o que inclui ler o jornal e cortar a grama, ou até o jogar jogos portáteis enquanto vão ao banheiro. Teria a desenvolvedora trocado a complexidade do mundo em prol do processamento extra para os Sims?

O que interessa é que toda esta versatilidade se aplica também à interação com outros Sims, pois eles conversam com vários ao mesmo tempo e se expressam de maneiras únicas enquanto desenvolvem outras atividades, como exercícios físicos na academia. Inclusive, cada estímulo destes interfere diretamente no novo sistema de humor. Eles ficam empolgados, deprimidos, enciumados. O melhor é ver como leque de interações, assim como na vida real, se altera de acordo com o humor.

Irritado, seu Sim pode chutar a televi-

Com exceção do comportamento dos Sims, todo o mundo em sua volta é diminuto, comprimido e cheio de limitações

são – ou o vizinho, ou mesmo alguém que passa pela rua –, criando uma série de reações em cadeias realmente divertidas de se assistir.

Tendo o sistema em mente, qualquer um há de pensar: “Nossa, então o jogo deve ter atingido um outro nível de espontaneidade”. Não. A realidade passa bem longe disto: nossa velha amiga limitação ataca novamente.

Junto com o sistema inédito de jogo, veio também uma mini-rede de conquistas que

parece ter sido herdada da versão Facebook da série. Ela indica várias pequenas atitudes que podem ser tomadas para facilitar a vida e o convívio do seu Sim – ou pelo menos este era o objetivo do time de produção. A verdade é que no início do game a adição é uma baita de uma ajuda, principalmente para aqueles marinheiros de primeira viagem totalmente perdidos, mas horas para frente de jogo nos encontramos verdadeiros escravos do sistema.

Inconscientemente, ninguém quer que seus planos dêem errado e nessas horas parece mais sábio seguir as indicações do jogo, certo? Errado. Seguir as miniconquistas não é prova de que tudo vá dar certo na vida do seu Sim e ainda realça suas falhas como jogador. Quando todos seus planos vão por água a baixo, cá entre nós, é uma grande falha se partirmos do pressuposto que o sistema acaba aproximando *The Sims* muito mais de um jogo comum do que um imprevisível experimento, um grande simulacro, como diz o próprio nome do jogo.

Então sim, *The Sims 4* em seu lançamento tropeça mais do que acerta. Não que o título ou suas aspirações sejam ruins, mas o simples fato de *The Sims 3* ter existido antes anula boa parte das impressões positivas que a nova tentativa da EA aborda. Com exceção do comportamento dos Sims, todo o mundo a sua volta é diminuto, comprimido e cheio de limitações. Não que o visual caprichado ou a trilha sonora divertida não cumpram seus papéis, mas esta nova versão parece muito mais como uma aposta para o futuro do que um pacote já completo.

> Rodrigo Brasiense



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
EA/Maxis
Editora:
EA
Lançamento:
Setembro/2014

6,0

DISNEY INFINITY MARVEL SUPER HEROES



Quem imaginou encontrar a Sininho, o Aladdin, a Merida e o Homem de Ferro em um mesmo universo? Esse mashup louco, somado aos bonecos em miniaturas, tornou *Disney Infinity* um dos jogos mais cobiçados para crianças fãs de videogames. A ideia da franquia é oferecer uma experiência interativa em que os jogadores podem reunir seus personagens preferidos e criar uma nova história para eles.

Com *Disney Infinity: Marvel Super Heroes* (ou *Disney Infinity 2.0*), dá-se início a um novo capítulo de aventuras, com um elenco de super-heróis que traz o Capitão América, Homem de Ferro, Viúva Negra,

Hulk, Gavião Arqueiro, Nick Fury e outros para lutar contra inimigos, completar missões, resolver desafios e salvar o mundo da destruição.

O ALVO É A CRIANÇA

O legal é que mesmo sendo um jogo destinado às crianças, ele tem ótimas chances de agradar os adultos, pois traz um modo campanha em torno do mundo Marvel e uma jogabilidade pra lá de versátil e divertida. O kit inicial do game vem com o tema dos Vingadores e inclui três bonecos e um totem representado pela Torre Stark do filme *Os Vingadores*. Há também novos Discos de Poder hexagonais, que permi-

tem a criação de minigames inspirados nos heróis que estão estampados nele.

O modo Toy Box 2.0, em que os jogadores ficam em um mundo aberto e podem interagir com os ambientes, também ganhou itens baseados na temática de Marvel e mais de 20 novos personagens incluindo personalidades do recém-lançado *Guardiões da Galáxia*, Peter Quill, Drax, Gamora, Groot e Rocket. Todos eles com aparência voltada para crianças.

É preciso dizer, no entanto, que há alguns bugs no jogo. Durante o nosso teste, assistimos a um carro ficar enfiado no chão do cenário e, em outro momento, uma de nossas missões simplesmente não seguiu em frente e tivemos que recomeçá-la, pois o chefe da fase não apareceu.

Mesmo assim, *Disney Infinity* é um grande acerto da Disney, que prova mais uma vez que provou que sabe trabalhar com action figures e consegue triplicar o valor de sua marca com produtos que realmente causam cobiça nos fãs.

> Paula Romano



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
Wii U, X360, XO
Desenvolvedora:
Avalanche Software
Editora:
Disney
Lançamento:
Setembro/2014

8,5



SUPER SMASH BROS.



Super Smash Bros., único título de combate da Nintendo, foi anunciado juntamente para Wii U e 3DS, mas chegou meses antes no portátil. A premissa do game, sempre bastante simples, fica ainda mais simples no pequenino de duas telas. Esqueça modo história ou apresentações pomposas, a versão 3DS do game mira o público competitivo. São mais de 30 personagens dentro as séries mais famosas da Nintendo, literalmente competindo para ser o último guerreiro de pé. A grande questão é: o mais recente portátil da companhia aguenta o tranco? Sim e não. Vamos por partes.

Desenvolvido em parceria com a Namco, Super Smash Bros. retorna mais agressivo, veloz e decisivo. Cada um dos personagens foi refinado ao máximo e foram cortadas as mecânicas banais, que prejudicam a criação de sequências e combos devastadores. Dá sim para dizer que a nova versão é a que mais tem cara de jogo de luta. Os rounds não perdem o ritmo ou fluxo nem mesmo quando quatro lutadores. Mario, Samus (de *Metroid*), Shulk (de *Xenoblade*) e Mega Man (sim, o próprio!) desferem seus maiores poderes, e isto é coisa que até mesmo o antigo Wii suava para fazer.

Ao mesmo tempo, qualquer jogador que já viveu os títulos anteriores notará que o visual dos cenários deixa bastante a desejar. Se havia alguma dúvida quanto

ao poderio do pequeno console, agora já sabemos mais ou menos o quão longe este consegue ir. Ainda assim, cenários menores não necessariamente significam carência artística. O visual mantém sempre o alto padrão e, por mais simples que os ambientes possam vir a ser, os personagens do jogo são tão belos e de animações tão detalhadas que você se deixa levar pela empolgação.

Link salta como se enfrentasse um dos grandes vilões de *Zelda*; Sonic dispara e pisa em seus oponentes como no saudoso *Sonic Generations*; E até mesmo Pac-Man dá um show de carisma com movimentos que alternam entre a atual versão 3D e a clássica pixelada que fez a infância de muita gente. É bonito e interessante de se ver.

BATALHA NO MULTIPLAYER

A simplicidade do visual também não impede *Super Smash Bros.* para 3DS de se posicionar anos luz à frente do último game para console, quando o assunto é multiplayer. O game conecta facilmente tanto com os amigos presentes em sua lista, quanto qualquer outro corajoso que busca desafios pela internet. Claro, existem engasgadas quando a diferença de conexão é grande, mas ainda assim nossos testes contra jogadores americanos e até irlandeses superaram as expectativas. A surpresa entre os modos é o chamado

Smash Run, que eleva a competição para o lado da plataforma também.

Smash Run é como se fosse um modo aventura em que você e outros três jogadores desbravam um dungeon enfrentando inimigos e armadilhas. O mais importante é coletar power-ups, porque uma vez que o tempo corrido chega ao fim, é hora de enfrentar todos os seus adversários, cada um com os poderes que acumulou ao longo da jornada. É diferente, divertido e uma vertente, embora altamente competitiva, menos hardcore do que o quebra-pau generalizado dos modos principais.

Bem mais que um aperitivo para a versão Wii U, *Super Smash Bros.* mostra seu espírito de combate e prova a devoção dos magos da Namco e da Nintendo em criar um título que supera as limitações do próprio hardware. O melhor é que o jogo ainda possui um modo secreto que se revela apenas quando conectado com a versão Wii U do jogo. O que ele faz? Ninguém sabe, mas a grande chance é que o cartuchinho ainda vai surpreender...

> Rodrigo Brasiliense



Plataforma:
3DS
Desenvolvedora:
Namco-Bandai
Editora:
Nintendo
Lançamento:
Outubro/2014

9,5



STRONGHOLD CRUSADER 2



O título com foco em ataques e defesas de grandes castelos e fortalezas da Firefly Studios está de volta. *Stronghold Crusader 2* marca o retorno da série que conquistou muitos fãs em 2001. Após ganhar expansões e spin-offs, chega uma sequência direta de *Stronghold Crusader*, lançado em 2002. Mas será que a jogabilidade viciante dos clássicos da série continua intacta?

Trata-se de um jogo amigável para os iniciantes do gênero estratégia. Há tutoriais e também uma campanha que parece um tutorial para você começar a descobrir como funcionam as mecânicas do jogo. Basicamente, a ideia é desenvolver seu castelo, criando depósitos e produção de comida e recursos, como madeira, pedra e ferro, para depois expandir e produzir ferramentas e aumentar seu poder de ataque e defesa.

A produção de recursos é importante para manter o progresso, pois cada recurso é necessário para criar determinados tipos de construções. O mesmo vale para unidades. Apesar de ter menos variedades de construções do que outros jogos da série, é possível aprender rapidamente como lidar com a economia e usar cada guerreiro em campo de batalha. Unidades tem ataques

e fraquezas específicas, assim como os instrumentos para derrubar muralhas. Isso faz com que os embates fiquem ainda mais divertidos e dinâmicos, exigindo estratégia por parte do jogador para não perder soldados a torto e direito durante os ataques.

Há unidades especiais, como assassinos que usam ganchos para escalar muralhas, ou guerreiros pesados que simplesmente eliminam quem cruzar seu caminho. Além das unidades comuns, há também uma tenda de mercenários a serem contratados. Eles custam mais ouro para serem produzidos, mas têm um poder de fogo também superior às unidades comuns.

INVADINDO CASTELOS

O foco continua na invasão de castelos, destruição de muralhas, tanto na parte de ataque quanto em defesa. Desta vez, os gráficos estão em 3D. São bem trabalhados, apesar de o visual 2.5D dos jogos anteriores terem seus atrativos. Além disso, a trilha sonora continua excelente, e dá todo o clima para o jogo de batalhas épicas da Firefly Studios.

O modo campanha serve mais para aprender como as coisas funcionam. Depois você pode explorar os modos de skirmish para participar de batalhas

realmente significantes. Principalmente se quiser desafio.

Stronghold Crusader 2 também apresenta muitos bugs regulares e chatos. Um deles é o fato de seus inimigos terem recursos infinitos. Por mais que você acabe com a produção dele, as unidades continuam sendo produzidas normalmente. Além disso, a física não funciona muito bem. É difícil, por exemplo, que as catapultas mire certo nas muralhas. Fora que o castelo onde os reis ficam são indestrutíveis. Por fim, o posicionamento de unidades também atrapalha muito. Um arqueiro de cima de uma montanha pode acertar unidades de muito longe e ficar intacto, sem receber qualquer ataque.

Mesmo assim, o título proporciona muitas horas de diversão, seja na campanha, modo skirmish ou multiplayer. É um jogo não muito bonito, mas uma boa opção para quem curte os clássicos de estratégia.

> Flávio Croffi



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Firefly Studios
Editora:
Firefly Studios
Lançamento:
Setembro/2014

7,0

DRIVECLUB



Driveclub tem climão de *Gran Turismo*, mas não se deixa levar. O jogo da Evolution Studios, os mesmos de *Motorstorm* e de suas sequências, tenta habitar o limiar entre a grande criação de Kazunori Yamauchi e a diversão desenfreada de *Need for Speed*. Com a premissa de ser um jogo de corrida social, ele já coloca você em alta velocidade assim que ligado pela primeira vez.

A imersão é a meta, e acompanhamos nosso corredor conforme ele caminha até o carro, abre a porta e gira a chave no contato. Detalhes suficientes para marejar os olhos dos mais loucos por carros potentes, do interior dos automóveis a chave na ignição. A mensagem é bastante clara: nós temos potência. Mas será que tem mesmo? Sem muito mistério, a resposta é sim! E não.

Driveclub cumpre grande parte das expectativas impostas por um jogo de corrida da atual potente geração e, ainda assim, na sua busca pela perfeição e adaptabilidade no mundo online, os desenvolvedores, que tinham tanta atitude nos jogos passados, acabaram criando um game de corrida sem alma. Divertido sim, mas sem aquele fogo que te impulsiona pra frente, como em outros grande do gênero.

Com uma seleção de carros estritamente europeia, a sacada aqui, caso ainda não tenha notado, é o visual. O jogo é muito belo e a sensação de velocidade impressiona. Não existe história, ou qualquer outro pano de fundo. Há um modo carreira, que nunca falha em desafiar o jogador e, tirando isso, é esperado que você se envolva com pessoas de todo o mundo criando ou participando de clubes e, por meio deles, competir por uma série de eventos online.

E ISSO FUNCIONA?

Funciona legal, sim. Cada mínima ação conta para seu nível como corredor e quanto maior o nível, mais carros liberados para o teste. Os controles respondem rápido e, apesar da direção do game ser simples, todo o poderio visual gera uma sensação forte de realismo conforme o mundo vira um borrão a sua volta. Ainda assim, acelerar o máximo nem sempre é a melhor resposta, e o gameplay toma todos os cuidados para limar ações mais drásticas como cortes de caminho, ou mesmo encontros contra outros carros, descontando deslizes da pontuação final do jogador, ou mesmo limitando sua velocidade por certo tempo. A impressão é que é justamente essa dissonância, a falta de definição do

estilo, que impacta na alma do jogo. Você nunca sabe de que lado realmente está e não é todo jogador que se acostuma.

Além do modo online, outra grande sacada é que *Driveclub* mostra constantemente os recordes de seus amigos para que você possa superá-los. Durante uma curva fechada, um retão, ou mesmo em uma sequência mais perigosa dos trajetos, a mecânica funciona e adiciona uma camada a mais de profundidade, forçando o corredor a não apenas levar em conta aqueles com quem disputa, quanto os outros que já participaram. Não precisa nem dizer que a ideia funciona melhor com aqueles que possuem muitos amigos em sua lista.

Driveclub é um bom jogo de corrida. O primeiro título de corrida da Sony no PS4 é sim divertido, mas falha em transmitir isso. Some-se o fato de que nem todo jogador está disposto a explorar o game de cabo a rabo e, sim, temos a fórmula pra decepção.

> Rodrigo Brasiense



Plataforma:
PS4
Desenvolvedora:
Evolution Studios
Editora:
Sony
Lançamento:
Outubro/2014

7,5

DEAD RISING 3

APOCALYPSE EDITION



Tom sisudo no início de *Dead Rising 3* chegou a nos preocupar. Seria essa mais uma franquia que deixaria a diversão de lado em busca de uma ambientação mais "séria"? Não, não se preocupe. Depois de alguns minutos do início, já estávamos andando pela cidade com uma cabeça de touro e shortinhos enquanto matávamos zumbis.

Toda a insanidade da franquia volta ainda maior nessa sequência. Mais armas, agora com a possibilidade de personalizar veículos e uma quantidade ainda maior de zumbis na tela para você estourar. Uma das mudanças está no sistema de combinação de armas, que ficou mais dinâmico. Agora você não precisa procurar locais específicos para montá-las. Em contrapartida, você fica vulnerável a ataques de zumbis enquanto cria.

Nick Ramos, o novo protagonista, não tem o mesmo carisma de Chuck Greene e nem tampouco de Frank West, ainda considerado por muitos fãs o melhor dos três. Em contrapartida os personagens secundários e a cidade de Los Perdidos é mais interessante do que Fortune City.

Esperávamos que um dos pontos mais

problemáticos da série, as lutas contra os chefões, tivessem melhorado na sequência, mas não é o caso. As missões continuam a girar em torno de inimigos que têm mais vida do que necessário e com padrões de ataque que são facilmente decorados.

O Co-op, porém, continua muito divertido. Com suporte a dois jogadores, achamos que é a melhor maneira de jogar *Dead Rising 3*, pois nada melhor do que detonar hordas de zumbis com uma pessoa vestida de Megaman X...

O PACOTE COMPLETO

A *Apocalypse Edition* conta com todos os DLCs inclusos no Season Pass do Xbox One. *Untold Stories of Los Perdidos* é um pacote dividido em quatro partes, com novos personagens, armas e missões.

De todos, apenas o focado no motoqueiro Hunter Thibodeux vale a pena perder o seu tempo, pois todos eles tiram elementos que são essenciais do game. Você tem uma área mais limitada para exploração, enquanto o modo Co-op não está habilitado. Pra piorar, são todos muito curtos.

Infelizmente, o DLC mais promissor,

Super Ultra Dead Rising 3 Arcade Remix Hyper Edition EX Plus Alpha, que conta com Co-op para até 4 jogadores e roupas de franquias famosas da Capcom, não está na versão PC. Por ser previamente um exclusivo de Xbox One, nota-se que *Dead Rising 3* não foi desenvolvido pensando em uma versão PC: se compararmos com outros games lançados para PC pela Capcom, como *Resident Evil 6*, ele fica muito abaixo das expectativas.

Até mesmo em máquinas mais potentes ele dá trabalho para rodar com tudo no máximo. Quem tem um computador mediano deve pensar duas vezes antes de comprar essa versão que, assim como no Xbox One, é limitada a 30 quadros por segundo.

Não possui um Xbox One, tem um PC potente e não se importa de aguentar alguns problemas técnicos? Este é o jogo.

> Lucas Moura



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Capcom
Editora:
Capcom
Lançamento:
Setembro/2014

8,0



HYRULE WARRIORS



Hyrule Warriors é tudo que *The Legend of Zelda* nunca foi e isso é ótimo. Da tela de Press Start para a primeira batalha não são nem dois minutos, e no terceiro você provavelmente já derrubou 30 inimigos. A Tecmo Koei, que já havia cooperado com a Nintendo no game de estratégia para Nintendo DS, *Pokémon Conquest*, retorna desta vez emprestando a maestria dos caras da *W-Force*, de *Dynasty Warriors*, ao sublime universo de Zelda e Link. O resultado é diferente de como a própria ideia soa no papel, mas vale muito a pena.

Aos eternos seguidores da princesa Zelda, muita calma. O game ainda tem todo o pedigree de queridinho da Nintendo que sempre teve, mas a coisa dessa vez é muito mais extrema. Se os jogos convencionais da série se expressam por meio do descobrimento do mundo em sua volta, o novo título se expressa através do mais puro combate e, por mais bárbaro que a ideia possa parecer, esta traz personalidade como nunca antes na franquia.

Até o plot principal é atípico. O todo cobijado da vez é Link. Acontece que uma sacerdotisa guardiã do tempo se apaixona pelo lendário herói ao acompanhar seus feitos pelas muitas gerações de Hyrule. O problema é que ela sabe também que o coração do rapaz já tem dono e, infelizmente, nossa amiga não foi o tipo de pessoa que aprende com a rejeição. Ao invés, toda sua inveja e raiva abriu caminho para uma sombra ancestral tomar as rédeas de seu coração (alguém aí falou em Ganon?). Daí

para frente, agora conhecida apenas como Cia, a feiticeira negra, nossa vilã arquiteta um mirabolante plano para destruir Hyrule, quebrar o fluxo do tempo e viver eternamente com seu amor.

Como todo bom game da série Warriors que se preze, tudo gira em torno do seu personagem, um soldado em meio a um vasto campo de guerra, cercado por milhares de inimigos. Filho da mais pura ação, a graça está em sobreviver combinando o melhor de seus ataques, que se dividem entre normais e especiais, cumprindo com as muitas tarefas que surgem durante o embate – como ajudar um aliado ferido, ou sabotar o grande muro de um castelo. São coisa que a *W-Force* sabe fazer como ninguém.

ADAPTAÇÃO À PRESSAS

A grande diferença aqui mesmo é como os elementos de *The Legend of Zelda* foram adaptados no corre-corre: isso sim nos faz agradecer pela experiência dos desenvolvedores. São muitas (e mínimas) coisas que não caberiam em só uma página, mas vamos nos limitar aos principais.

O Z-targeting, famoso sistema de lock-on que revolucionou *Ocarina of Time*, aparece dando um dinamismo absurdo aos combates contra as figuras mais fortes do exército inimigo. Por meio dele, você não apenas mantém o foco no oponente, como pode desviar os mais velozes ataques, ou defletir uma saraivada de flechas. Ainda no combate do clássico da Nintendo, os gigantescos chefes também fizeram o salto

para os campos de batalha e derrubam literalmente tudo em seu caminho. O mais divertido é que as estratégias para derrotá-los são diretamente inspiradas nas dos games onde eles nasceram, ou seja, mais do que esmagar botões, é necessário utilizar o item certo, na hora certa. Eu não tinha ainda mencionado os clássicos itens de Link, mas sim, a grande maioria surge em *Hyrule Warriors* e dão um dinamismo todo a aventura.

A forma como o jogo sempre homenageia sua inspiração, e ao mesmo tempo arruma formas de ir além deixa qualquer fã de boca aberta. Não é apenas de finalmente poder controlarmos Impa, Zelda ou até mesmo o temido Ganondorf, mas a forma como o visual e a animação caprichada injetam muito mais personalidade nas figuras carimbadas. Espere até ver Impa sorrindo enquanto passa sua gigante espada por baixo das pernas em pleno ataque inimigo.

Hyrule Warriors é alienígena e ainda assim uma das melhores ideias dos últimos tempos. Fãs do clássico se sentirão perdido no início, mas o melhor é não se deixar levar pela incerteza. Mudanças são sempre bem-vindas, ainda mais neste caso quando tão bem feitas.

> Rodrigo Brasiense



Plataforma:
Wii U
Desenvolvedora:
W-Force
Editora:
Nintendo
Lançamento:
Setembro/2014



TALES OF XILLIA 2



Quando os desenvolvedores de *Tales of Xillia 2* comentaram que buscavam uma perspectiva mais adulta em sua sequência, muita gente concluiu que falavam da arte geral do jogo – e com razão. Mas a mudança na realidade era ainda mais profunda. Calma, o novo *Tales* ainda é exatamente como um jogo da série deve ser, colorido, cheio de humor, batalhas dignas de jogos de luta e vilões incompreendidos.

Desta vez acompanhamos a história de Ludger Kresnik, cujo sobrenome deve ser levemente familiar para qualquer um que jogou o episódio anterior. Ludger foi admitido como segurança na mais importante companhia de sua terra natal, Elympios, mas já no primeiro dia sofre o pior dos golpes: uma tentativa de assassinato coloca a vida da diminuta Ellie, de apenas 7 anos, em suas mãos. Para piorar, o responsável pelo incidente se revela ser o normalmente bondoso irmão mais velho do protagonista.

Não vamos dar spoilers, mas devido aos desenvolvimentos da situação, Ludger, o

primeiro protagonista da série totalmente direcionado pelo jogador – o que inclui falas durante o jogo e ações durante as cutscenes –, se vê obrigado a pagar um débito gigantesco, além de solucionar o mistério que transformou seu irmão Julius na pessoa mais procurada do mundo.

UMA PERSPECTIVA ADULTA

Lembra que comentei sobre a perspectiva adulta logo no começo do texto? É a partir daí que começamos a reconhecê-la melhor. Como todo bom RPG, em sua jornada surgem novos personagens (a maioria do primeiro episódio) e paisagens, e ainda assim a sombra do trabalho e da responsabilidade nunca deixa o cantinho da sua consciência. Como uma pessoa em débito, Ludger simplesmente não pode sair por aí viajando o mundo - uma porque custa dinheiro e outra porque aqueles para quem deve podem interpretar isto como uma tentativa de fuga.

Sendo assim, *Tales of Xillia 2* tem um comportamento muito mais rotineiro do que

outros RPGs. Antes de preparar qualquer busca ou aventura, você deve antes trabalhar e resolver quests nas cidades para acumular dinheiro e inquilino algum pensar que você está tentando dar calote. Isso torna o jogo mais chato do que outros do gênero? Não, torna diferente e invoca um sentimento único parecido com aquele quando saímos de férias: começamos a tentar aproveitar cada mínimo centímetro e segundo durante as jornadas do game.

Ainda assim, o que mais faremos no jogo é batalhar e isto não poderia ser diferente. O sistema de combate retorna ainda mais apurado. Além do retorno do Link System, que permite seu personagem principal conectar golpes e magias com outros do seu grupo, Ludger, ainda que ignorante, guarda um misterioso poder sobre o tempo e o espaço capaz de literalmente transformá-lo em um monstro durante cada embate.

É uma dualidade interessante. O novo protagonista, totalmente guiado pelo jogador, peca um pouco em personalidade por na maioria das vezes deixar o diálogo para os outros, mas ainda assim é impossível senti-lo de tão caprichado que ele é, como acontece com o jogo todo. Boa parte dos cenários e músicas retornam da primeira versão, mas com naturalidade suficiente para reforçar conexão, ao invés de repúdio.

> Rodrigo Brasillense



Plataforma:
PS3
Desenvolvedora:
Bandai Namco
Editora:
Bandai Namco
Lançamento:
Agosto/2014



SHERLOCK HOLMES: CRIMES & PUNISHMENTS



O detetive mais famoso do mundo desvenda os casos mais misteriosos neste jogo de investigação para a antiga e nova geração de consoles.

Muito antes dos filmes de Robert Downey Jr. e da série protagonizada por Benedict Cumberbatch colocarem o nome Sherlock Holmes novamente no gosto popular, o detetive mais famoso do mundo já solucionava os mais misteriosos casos no mundo dos games. *Crimes & Punishments* é o novo capítulo de *Adventures of Sherlock Holmes*, uma série que existe desde 2002 e que desde sempre é desenvolvida pelos ucranianos da Frogwares.

Como não poderia deixar de ser, o game é uma aventura investigativa, que apresenta ao jogador série de crimes misteriosos e que somente poderiam ser solucionados pelo maior detetive do mundo (que Hercule Poirot me perdoe por dizer isso).

A primeira coisa que me surpreendeu no game foi o quão dinâmico ele é. Jogos de investigação tem uma tendência a serem repetitivos, o que pode ser muito tedioso, mas isso nunca chega a acontecer aqui, pois o game conta com uma estrutura inteligente, que propositalmente se divide em pequenos arcos e que sempre se preocupa em trazer algo de novo ao jogador.

Assim, investigar os casos apresenta-

dos pelo título é uma tarefa é prazerosa e divertida. Cada crime tem seu charme e o enredo conseguiu capturar minha atenção e me deixar com aquela curiosidade em descobrir qual a próxima pista que iria descobrir, o próximo suspeito que deveria interrogar. Poderia haver mais desafio no processo, é verdade, mas a maneira fluida com somos levados pelos casos faz com que este problema não prejudique a experiência.

PERSONAGENS SUPERFICIAIS

Infelizmente, o cuidado com que o jogo tem com o enredo não se estende aos personagens, que são retratados de maneira muito superficial. Porém, mesmo que o protagonista não seja muito profundo, o game se esforça em fazer com que você se sinta como Sherlock Holmes.

As famosas habilidades de dedução do personagem são abordadas de diferentes maneiras dentro da jogabilidade e, embora umas sejam mais exploradas que outras, todas são úteis em determinados momentos. Montar o perfil de uma pessoa apenas olhando para ela, utilizando estas informações para saber se ela está mentindo, é muito divertido e a maneira com o jogo nos deixa interligar as pistas que encontramos, retratando-as como pequenas sina sinap-

ses cerebrais que se interligam, é um toque genial e cativante.

É uma pena que toda esta experiência, construída com tanto cuidado, possa simplesmente desmoronar ao final de um caso e é interessante, e triste, que isto se deva a um excesso de liberdade dada ao jogador. Podemos interpretar as pistas que encontramos da maneira que quisermos, o que pode invariavelmente fazer com que solucionemos um crime de modo equivocado, uma decisão de design que simplesmente destrói toda a construção do personagem que dá título ao jogo.

Chegar ao final de um crime e ter a impressão de que não o solucionamos corretamente, ou mesmo que culpamos um inocente, é algo que simplesmente anula toda a experiência que vinha sendo construída até então. Um erro que deve fazer Sir Arthur Conan Doyle se virar no túmulo e que tira muito do brilho do título.

> Rafael Barbosa



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Frogwares
Editora:
Focus Home Interactive
Lançamento:
Setembro / 2014

7,5

MOVIMENTO DOS SEM-GAME

Não há mercado para tantas pessoas e uma das possíveis consequências será o êxodo dos executivos para fora do país. Qual será a consequência disso?

> *Guilherme Camargo*

É cada vez mais frequente a criação de grupos de pessoas que se juntam em busca de um ideal ou propósito. Um dos mais conhecidos e influentes é o MST (Movimento dos Trabalhadores sem Terra), que vira e mexe está nos noticiários e muitas vezes nos deixa na dúvida sobre se aquilo tudo é uma massa de manobra ou se realmente é feito pelo idealismo da causa.

Movimentos e grupos dissidentes ou complementares dedicados a causas populares se multiplicaram pelo país e em todo tipo de zona, seja ela rural ou urbana. Basta a existência de meia dúzia de pessoas, um caminhão de som, alguns pneus para queimar e a imprensa abrirá espaço para algum "pseudolider" soltar o verbo. É provável que o impacto negativo trazido por uma manifestação afete mais a população que está de passagem do que beneficie a meia-dúzia de protestantes. Mas esse é o preço da democracia, certo? Modismo ou não, aprendemos a conviver com a situação e com a proliferação de novos grupos quase que semanalmente.

Seria a hora de criar um movimento popular para levar a bandeira dos games e forçar a abertura de mais oportunidades de empregos para o setor, parar grandes avenidas, invadir prédios comerciais e até usar um pouco da violência? Afinal, motivos não faltariam: pouca oportunidade de trabalho, preconceito da sociedade, preços abusivos, pouco incentivo do governo etc.

O grande número de pessoas que anualmente se formam nas universidades em Jogos Digitais e Game Design é assustador. O estudante entra de cabeça no curso buscando adquirir conhecimento para aperfeiçoar e aprimorar a profissão dos sonhos. São quatro anos de muito suor e custo, afinal, não existem cursos em universidades públicas (por enquanto) que abordem esse tema tão específico, relacionado a uma importante competência que faz parte do desenvolvimento dos jogos.

Grosso modo, o game designer é o responsável pelo equilíbrio do jogo para que a experiência do usuário seja positiva, respeitando-se o fluxo da habilidade alinhada com a dificuldade de cada fase, começo,



Seria a hora de criar um movimento popular para levar a bandeira dos games e forçar a abertura de mais oportunidades de empregos para o setor

meio e fim. No curso, são abordadas outras competências, mas, no diploma, você se torna um profissional de game design. Bem bacana e "cool" para os dias de hoje e uma das profissões mais desejadas pela Geração Y, que busca inspiração para trabalhar com a sua paixão, sendo uma delas, claro, os jogos.

Mas há campo de trabalho para essa gente toda? Quantas vagas abertas na Catho, LinkedIn, entre outros locais em que as empresas publicam oportunidades, você viu postadas? Poucas. É a mosca-branca da atualidade. OK, você pode começar a trabalhar no seu próprio escritório, mas a grande maioria dos estudantes busca e se aprimora nos estágios em empresas, não importando o porte.

Comparativos à parte, esse é um assunto que deverá em pouco tempo explodir e a massa de profissionais sem empregos na

área será grande, gerando uma enorme frustração, uma vez que a economia local não privilegia o setor como um todo. Não há mercado para tantas pessoas e uma das possíveis consequências será o êxodo dos executivos para fora do país ou o choque de realidade da geração Y com o trabalho que não era exatamente o que estava planejado na época da faculdade.

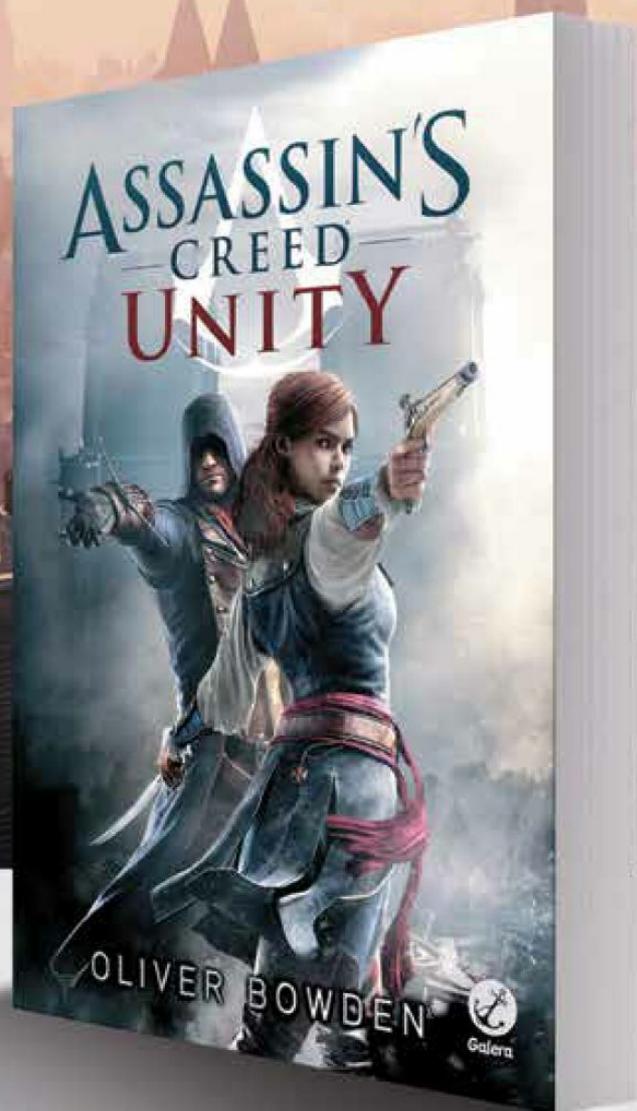
Em tempos de eleição, poucos foram os candidatos que levantaram a bandeira da causa e, no mundo da fantasia, não seria muito ruim o surgimento do PG (Partidos dos Gamers) para atuar na frente democrática e também de um MFSEG (Movimento dos Formados Sem Empregos nos Games), uma ala mais radical que pregaria a cota nas empresas e mais oportunidades para ampliar e impulsionar o mercado local. Pense nisso. Nem que essa nova entidade rebelde trabalhe na frente de tecnologia com o intuito de pressionar, manipular e infernizar os demais por meio de ataques cibernético. 



Guilherme Camargo é publicitário, sócio da Sioux e professor do curso Game Marketing na ESPM. No passado, ele dirigiu a divisão Xbox da Microsoft no Brasil

FRANÇA, 1789, O POVO ACORDOU.

UNITY: O NOVO
LIVRO DA FRANQUIA
ASSASSIN'S CREED.



*Também em
livro digital*



Galera



UBISOFT

Tambor

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

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

Arte
Daniela Ianni, Yuri Botti

Colaboradores
Bruno Capozzi
Demétrio Valente
Felipe Camarossi
Filipe Salles
Flávia Alves
Flávio Croffi
Igor Andrade
Lucas Moura
Luciana Anselmo
Paula Romano
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiliense
Thomas Schulze

Diretor de Negócios/Entretenimento
Isac Guedes

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

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

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

Redação
Tambor Gestão de Negócios
Edifício New Worker Tower
Av. Marquês de São Vicente 446
(antigo 10), 11º andar, conj. 1101
Barra Funda, São Paulo/SP
CEP 01139-000, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491

CASE
EDITORIAL

Diretoria
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaína Mendonça

Produção Gráfica
Maylene Rocha

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

Contatos
Caixa Postal 541
Taboão da Serra/SP, CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

CARTA DO MÊS

DO YOU FALA PORTUGUESE?

O destino não anda sorrindo para quem não gosta de dublagens em jogos. Além dos títulos já lançados, agora surgem diversos novos, como *Batman: Arkham Knight*, *Battlefield Hardline* e *Shadow of Mordor*. O que me revolta não é o fato de as publishers estarem se esforçando para aumentar a inclusão de jogadores brasileiros, longe disso. Porém, é triste ser esquecido e, o pior de tudo, sem qualquer motivo: se reinício meu Xbox One alterando o idioma dele para inglês, tenho meu áudio original lá, ou seja, bastava apenas uma ridícula opção de escolher o áudio desejado na opção (adivinhem!!!) áudio. O mesmo acontece com *Ryse: Son of Rome*.

Quantos desses jogos nos darão essa opção?!?! Realmente, acredito que poucos, talvez nenhum. A dublagem de *Destiny* tem até vozes bem legais, no multiplayer não faz qualquer diferença, mas, nas missões de história, quando você está diante da rainha desperta, bom... Quem viu e prestou o mínimo de atenção, sabe que foi simplesmente ridículo: dublador falando, personagem calado. E vice-versa.

Infelizmente, agora invertemos os papéis: antes, quem não sabia inglês se sentia excluído; Agora, é o contrário.

Marcelo Soeiro (por e-mail)

Sua reclamação é a mesma de quem é assinante antigo de TV por assinatura no Brasil, Marcelo. Infelizmente, o brasileiro tem preguiça de ler até legenda de filmes na TV... (FSF)

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista **EGW**.

FIFA 15 (para XBOX ONE)

Plataformas:

3DS, PC, PS3, PS4, PSV, X360, XO, Wii

Desenvolvedora:

EA Canada

Editora:

EA Sports

Lançamento:

Setembro/2014

Lione Messi está na capa oficial do jogo, mas ele divide o espaço com outro jogador, que muda de acordo com a região (não tem do Brasil por problemas com os direitos autorais). Confira:

EUA: Clint Dempsey

Austrália: Tim Cahill

Itália: Gonzalo Higuaín

Polônia: Robert Lewandowski

Áustria: David Alaba

Suíça: Xherdan Shaqiri

México: Javier Hernández

América do Sul: Arturo Vidal

Reino Unido, França, Bélgica e Holanda: Eden Hazard

República Checa: Michal Kadlec

Turquia: Arda Turan

Japão: Atsuto Uchida

Países árabes: Yahya Al-Shehri



VOLTA DAS ANTIGAS SEÇÕES

Meu nome é Alex e acompanho vocês desde a época da EGM. Parabéns ao esforço de vocês por manter uma revista especializada em games por tantos anos, afinal, por mais que a internet nos propicie informação rápida e fácil, pra mim nunca será perdido o prazer de folhear uma revista. E por ser um leitor das antigas da revista, venho aqui sugerir o retorno de seções como Retrô e Depois do Review. A Retrô atinge o público maduro e experiente (que acredito que seja uma boa parte dos leitores da revista, gamers da época do Mega/Super NES), enquanto Depois do Review era interessantíssima, pois falava de games que foram anteriormente analisados, mas que foi necessário "re-visitá-los" a análise abordando coisas que não foram ditas na época do review, fortalecendo ou mesmo voltando atrás no que foi dito antes.

Alex Freitas da Silva (por e-mail)

Que lembranças legais, Alex! Vamos ver como conseguimos encaixar uma volta dessas seções na revista, OK? (FSF)

JOGANDO NO SMARTPHONE

Eu gosto de ler revista pelo prazer que isso me dá, por poder ter uma matéria disponível o tempo todo, que não some da "home" no dia seguinte. Lógico que leio sobre games na internet, pois é minha paixão, mas o legal de ter revista é ver as análises mais criteriosas e menos imediatistas. Sou gamer das antigas, dos anos 1980, hoje sou publicitário, tenho duas filhas, mas minha paixão pelos jogos eletrônicos dura até hoje.

E é por isso que estou mandando esta mensagem: de tanto ver minhas filhas jogarem esses títulos mais casuais no tablet, resolvi comprar um smartphone para que pudesse instalá-los e fiquei surpreso com o resultado. Há muitos bons jogos pra mobile, nem se compararam com o que eram quatro ou cinco anos atrás. Deixei meu preconceito contra jogos mobile de lado e hoje tenho um monte no meu smartphone. Por isso, sugiro à **EGW** que aborde mais esse tipo de game, usando aquele profissionalismo que só vocês têm para escrever sobre os jogos.

Antônio M. Faronello (por e-mail)

Justamente a partir desta edição que você tem em mãos temos uma seção nova voltada exclusivamente para games mobile, Antônio. (FSF)

DOWNLOAD COM PREÇO DE CAIXINHA

Sei que vocês já abordaram isso tanto aqui na revista quanto no site, mas não me conformo de que na PSN o preço de um game como *Fifa 15* é o mesmo da versão de caixinha. Não tem a mídia física, não tem a logística pra entrega do produto, não tem justificativa para cobrar no download o mesmo valor da caixinha do game, que encontramos nas lojas de rua.

Marquinhos "Aranha" Gutierrez (por e-mail)

Curiosamente, "Aranha", os títulos indie são mais baratos no download e não possuem mídia física. Estranho, não é? (FSF)

DATA: 08 a 14 de dezembro **LOCAL:** Centro Cultural Ação da Cidadania - Centro, RJ

RIO GAME PLAY & CONF

CONFERÊNCIAS

08, 09 e 10 de dezembro

CAMPEONATO

classificatórias set, out e dez

FESTIVAL

11 a 14 de dezembro

R\$ 100 MIL EM PRÊMIOS

OS MELHORES
TIMES DO BRASIL

YOUTUBERS E
PERSONALIDADES

COSPLAY



Contato: contato@rioplaygame.com.br | www.riogameplay.com.br | facebook.com/riogameplay



Apoio



ESPM

SEBRAE

EGW



TiRIO



RIOsoft

igda

Realização

Sesc

Projetos
Argus

FIRJAN

INICIATIVA DE IMPULSO EMPRESARIAL

> COISAS QUE SÓ UM GEEK ENTENDE

SNES REVISITADO

Esqueça esse negócio de destruir aqueles “pássaros bravos”: o divertido mesmo é esmagar os Koopas

> Demétrio Valente

Quantos momentos divertidos você teve com seus jogos de 8-bit no NES e de 16-bit no SNES, não?

Agora, imagine poder jogar aqueles cartuchos originais em um miniconsole portátil, que você pode levar para qualquer lugar! Pois é exatamente isso que promete o Retro Duo Portable NES/SNES Game System, da Retro Bit.

O preço não é dos mais acessíveis (entre US\$ 85 e US\$ 100, dependendo da loja), mas o prazer de esmagar Koopas é o mesmo desde os primeiros jogos do Mario nos anos 1980.

O Retro Duo pode ser usado tanto no carro ou no metrô como na TV principal da sala da sua casa, pois ele já vem com adaptador para conectar dois controles de SNES (ou equivalentes). A fabricante garante oito horas de autonomia da bateria com uma única carga, o que significa que você pode fazer uma longa viagem, matar todas as tartaruginhas Koopas e ainda sobra tempo para correr atrás da princesa.

Além disso, comprando um adaptador separado, você pode também conectar seu Sega Genesis, o que amplia muito mais as possibilidades de diversão.

Então, deixe para lá aqueles “pássaros bravos” e vamos correr atrás dos Koopas daquele jeitinho que só a Nintendo sabe nos proporcionar. 🍄

Imagine você poder jogar com aqueles cartuchos originais do SNES em um miniconsole portátil, que você pode levar para qualquer lugar?



SID MEIER'S CIVILIZATION®
BEYOND EARTH™



18

2K Disponível para
PC DVD ROM

f saraivaonline

@saraivaonline

g+ saraivaonline

☎ vendas 4003-3290

saraiva.com.br



 **Saraiva**

Disney INFINITY

2.0
EDITION



MARVEL

SUPER HEROES

OS SUPER-HERÓIS CHEGARAM

Disney.com/infinity



Disney
GAMES



XBOX 360



XBOX LIVE



XBOX ONE



PS3



PS4



Wii U

© 2014 Disney. ©2014 Disney/Pixar. © Marvel. A família de jogos "PS3", "PS4" e "PS4" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. A marca registrada Nintendo e os direitos autorais são de propriedade da Nintendo. Apple e o logotipo Apple são marcas registradas da Apple Inc., registradas nos EUA e em outros territórios. App Store é um serviço de marca da Apple Inc. As datas de lançamento, os nomes de produtos e as imagens aqui mostrados correspondem aos produtos em desenvolvimento e estão sujeitos a alterações. "A família do Disney Infinity" nunca não foi autorizada pelos nomes de registros de jogos eletrônicos. Este dispositivo ainda não está disponível para venda ou empréstimo até que seja coberto sua documentação. Locação de Filme, Blue e Wii U Negro vêm vendidos no Kit Infinity.