



HEROES OF THE STORM

Os heróis de Warcraft, Diablo e StarCraft se uniram em um único jogo: o mais ambicioso projeto da Blizzard

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD

O GAME DE 2014

FIFA COPA DO MUNDO

Descubra os segredos do game, as dicas das tabelas e saiba como escolher os melhores jogadores: produtor revela como foram reproduzidos os estádios reais



GAME OF THRONES

Jogo feito em episódios promete repetir sucesso do seriado da televisão



Também nesta edição
THIEF • TITANFALL • DARK SOULS II
SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH
INFAMOUS: SECOND SON • ETHERIUM
TRIALS FUSION • HEARTHSTONE

GAMEWORLD.COM.BR Nº 151 R\$ 14,90
ISSN 2175-2265
00151
TAMNOR

9 772175 226004



Também nesta edição:

CHILD OF LIGHT

BLACKWELL EPIPHANY

**TALES FROM THE
BORDERLANDS**

NEED FOR SPEED

TALES OF ZESTIRIA

ETHERIUM

**DINASTY WARRIORS:
GUNDAN REBORN**

ACE COMBAT INFINITY

**JOJO'S BIZARRE ADVENTURE:
ALL STAR BATTLE**

THRALLED

ZEUS vs. MONSTERS

MISTÉRIO DOS SONHOS

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

**DONKEY KONG COUNTRY:
TROPICAL FREEZE**

BROKEN AGE

**LIGHTNING RETURNS:
FINAL FANTASY XIII**

TEARAWAY



“Deixe de lado suas expectativas convencionais pois você vai encontrar muito mais do que imagina.”

IGN



Saraiva conteúdo

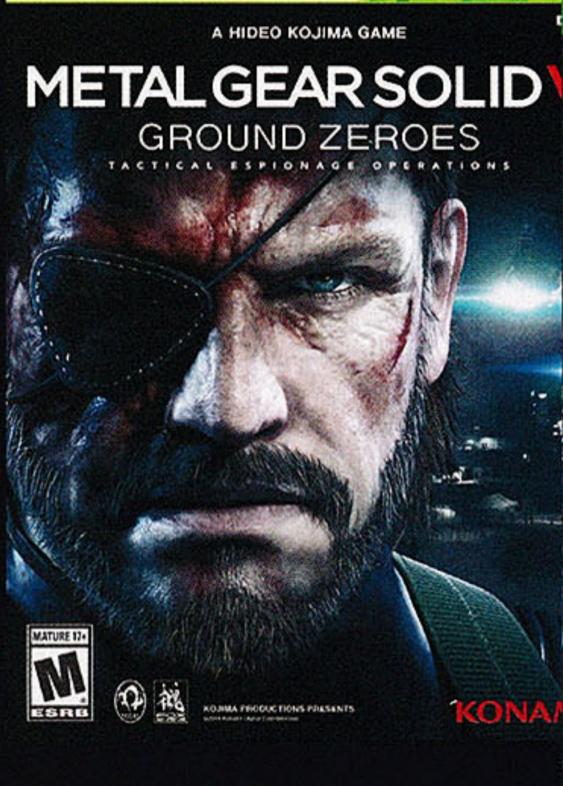
Literatura, música, cinema, artes e qualquer outra manifestação cultural. Acesse e conheça: www.saraivaconteudo.com.br

A HIDEO KOJIMA GAME

METAL GEAR SOLID V

GROUND ZEROES

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS



KONAMI

© Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved.

 **Saraiva**

Baixe o leitor de QR Code no seu celular e fotografe o código.



saraiva.com.br

EDITORIAL

O que a Copa do Mundo, os filmes pornô, seriados de TV e crossover de heróis têm em comum? Simples: todos convergem em algum momento para o mundo dos videogames. E é por isso que temos esses quatro assuntos principais como destaque desta edição de nº 151 da nossa EGW.

O game da Electronic Arts sobre a Copa do Mundo 2014 no Brasil é nossa capa da edição, pois não apenas o testamos como fomos atrás do produtor para saber mais sobre os segredos do game, inclusive sobre a reprodução dos estádios brasileiros no projeto.

E como os filmes pornô entram nessa história? Com a nova geração de consoles, meu amigo! O PlayStation 4 e o Xbox One se tornaram as plataformas favoritas para os fãs de filmes de conteúdo adulto. Não bastasse isso, já temos games eróticos em 3D feitos para o Oculus Rift. Leia artigo completo nesta edição.

Já os seriados de TV são uma evolução natural para o mundo dos games. Depois de *The Walking Dead*, agora a Telltale nos traz a sua própria versão de jogo episódico para *Game of Thrones*. Os fãs da série não conseguem conter a ansiedade para colocar as mãos na Emilia Clarke... Ou melhor, no jogo.

E por fim temos o crossover de heróis de *Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft*, que agora estão reunidos em *Heroes of the Storm*, que promete ser um dos projetos mais ousados da Ubisoft.

Mas esta edição tem muitas outras novidades e curiosidades para você se deliciar antes de começar o maior evento de futebol do planeta. Leia e diga-nos o que achou.

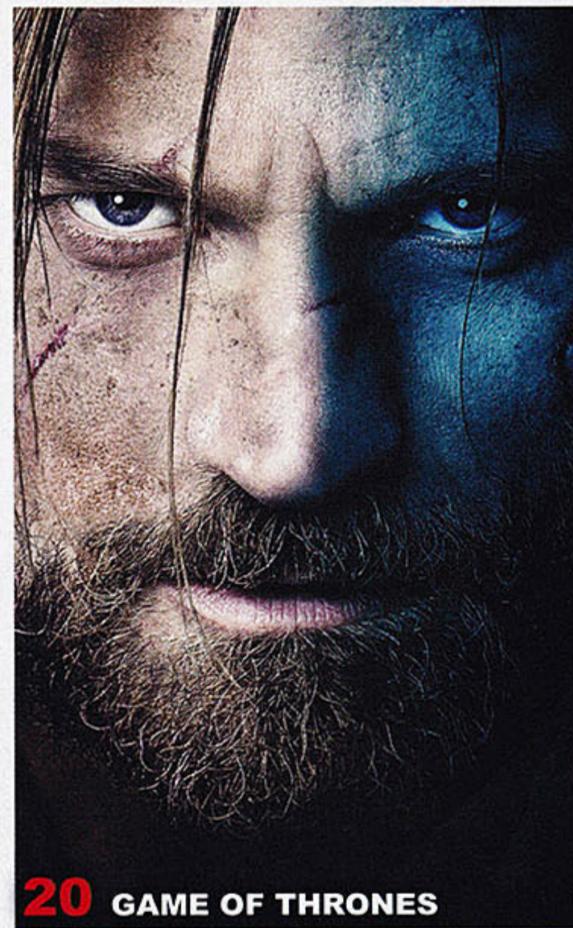
Fernando Souza Filho • redacao@egw.com.br



34 FIFA COPA DO MUNDO



12 PORNÔ NOS CONSOLES



20 GAME OF THRONES



56 HEROES OF THE STORM



52 CHILD OF LIGHT



48 TRIALS FUSION



Conheça o Monitor Philips Gamer 144Hz, o seu parceiro ideal para jogos.

O único no mercado com avançado painel de 144hz que redesenha a tela até 144 vezes por segundo para imagens ultra suaves e brilhantes (2,4 vezes mais rápido que um painel comum). A tecnologia SmartResponse de 1ms possibilita jogos com movimentos rápidos sem atrasos no tempo de resposta entre os comandos e as imagens.

Jogos mais emocionantes com você no controle.

inovação ✦ você



PHILIPS

DESTAQUES DO GAMEWORLD.COM.BR



ASSASSIN'S CREED EM PARIS

Depois do excelente *Assassin's Creed IV: Black Flag*, de 2013, os fãs da série já estavam curiosos para ver que rumo ela iria tomar. Pois ela deve tomar o rumo de Paris do século 18.

Em meados de março último, vazaram na internet imagens do próximo episódio da franquia, que deve se chamar *Assassin's Creed Unity* e ser lançado ainda no Natal deste ano.

Paisagens parisienses icônicas como as margens do Rio Sena e a Catedral de Notre Dame podem ser vistas nas telas, que foram obtidas junto a uma fonte anônima para o site Kotaku. Segundo rumores dos bastidores, o protagonista também viajará para Londres da mesma época, durante sua aventura.

Apesar de a Ubisoft ainda não ter se pronunciado, o jogo deve ter uma versão para a nova geração de consoles (PS4 e XO), que vai se chamar *Unity*, e uma para a anterior (PS3 e X360), que está em desenvolvimento sob o codinome *Comet*.



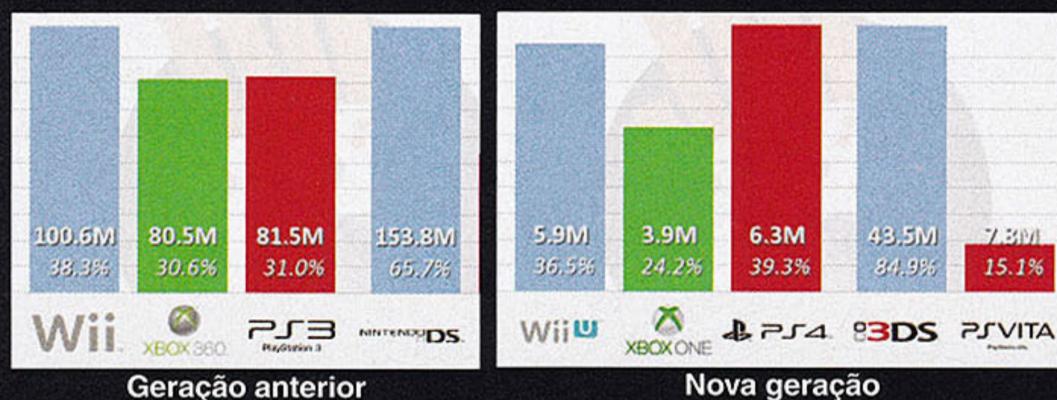
COMIC CON

Está confirmada para os dias 14 e 15 de novembro próximos a realização da segunda edição do Brasil Comic Con, no Centro de Eventos Pro Magno, em São Paulo.

Entre os artistas internacionais já confirmados estão Michael Golden (ilustrador de *X-Men*, *Micronauts*, *G.I. Joe*), Arthur Suydam (ilustrador de *Marvel Zombies*, *Batman*, *Conan*, *Tarzan*, *Predador* e *Aliens*), James O'Barr (criador da série em quadrinhos *O Corvo*) e Renee Witterstaetter (*Arquivo X*, *Jurassic Park*, *Xena*, *Hercules*, além de roteirista de filmes como *Hora do Rush II* e *Dragão Vermelho*).

Em 2013, mais de 100 mil pessoas passaram pelo Brasil Comic Con, realizado juntamente com a 10ª edição do Anime Friends, também acontecido na capital paulista.

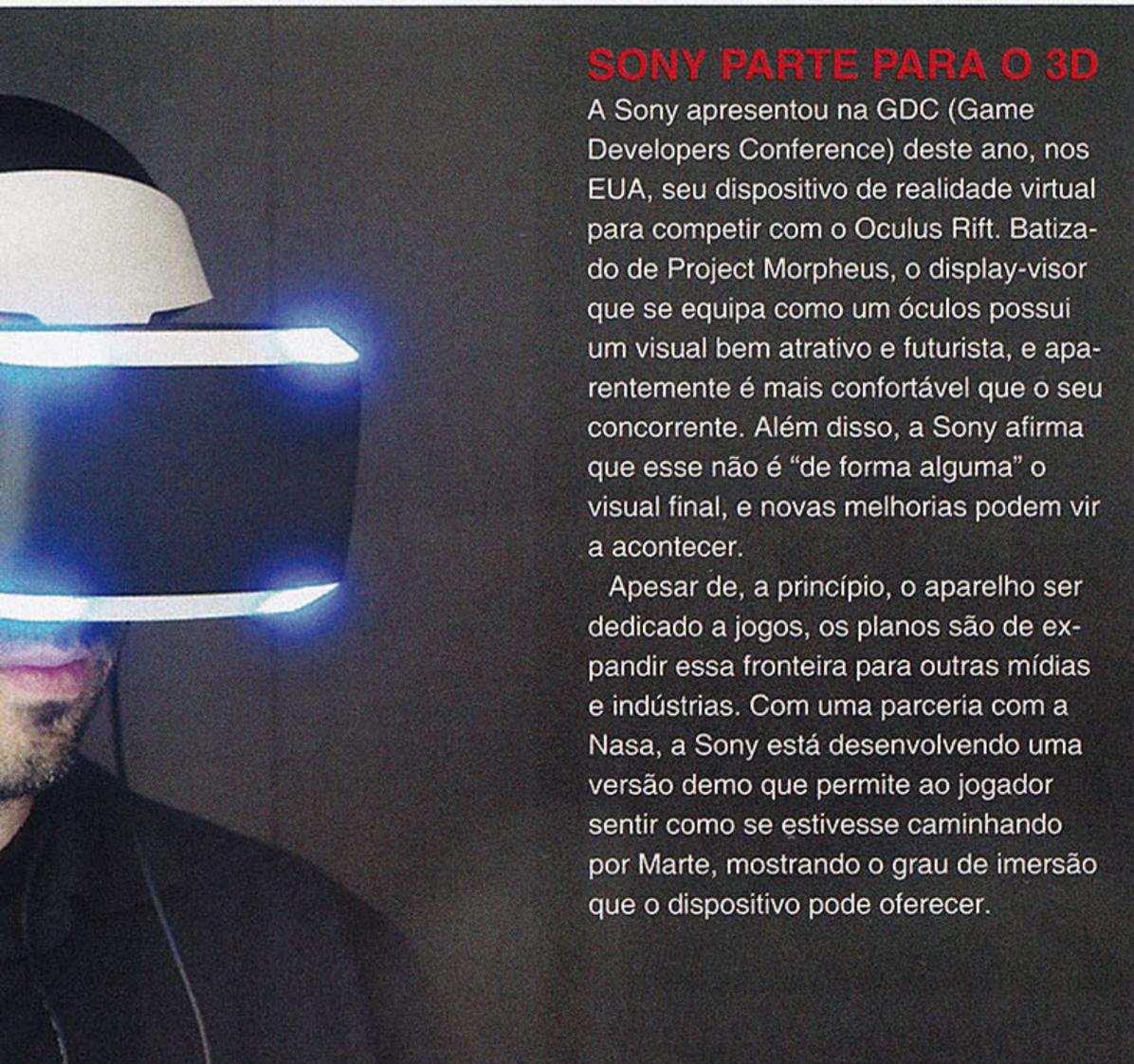
VENDA DE CONSOLES EM MARÇO/2014



SPLINTER CELL NO CINEMA

A franquia de espionagem da Ubisoft vai ganhar sua versão cinematográfica com Tom Hardy no papel do protagonista Sam Fisher, como já adiantamos aqui na **EGW** em 2013. Doug Liman, diretor de filmes como *Identidade Bourne* e *Sr. e Sra. Smith*, está em fase final de negociações para assumir o projeto.

Tom Hardy é conhecido pelo papel de Bane em *Batman: O Cavaleiro das Trevas Ressurge*. Ele também fez filmes como *Inception (A Origem)*, *Sucker Punch*, *Sweeney Todd* e *Star Trek: Nemesis*, entre outros.



SONY PARTE PARA O 3D

A Sony apresentou na GDC (Game Developers Conference) deste ano, nos EUA, seu dispositivo de realidade virtual para competir com o Oculus Rift. Batizado de Project Morpheus, o display-visor que se equipa como um óculos possui um visual bem atrativo e futurista, e aparentemente é mais confortável que o seu concorrente. Além disso, a Sony afirma que esse não é “de forma alguma” o visual final, e novas melhorias podem vir a acontecer.

Apesar de, a princípio, o aparelho ser dedicado a jogos, os planos são de expandir essa fronteira para outras mídias e indústrias. Com uma parceria com a Nasa, a Sony está desenvolvendo uma versão demo que permite ao jogador sentir como se estivesse caminhando por Marte, mostrando o grau de imersão que o dispositivo pode oferecer.



SMASH BROS. MELEE NO EVO

Super Smash Bros. Melee foi adicionado ao elenco de jogos principais do EVO 2014. Com isso, a marca *Smash Melee* entra pela segunda vez consecutiva na line-up do maior evento de jogos de luta do planeta.

Além dele, o evento conta também com *Ultra Street Fighter IV*, *Killer Instinct*, *The King Of Fighters XIII*, *Ultimate Marvel vs. Capcom 3*, *Blaz-Blue Chrono Phantasma* e *Injustice: Gods Among Us*. O EVO 2014 acontecerá em Las Vegas, nos dias 11, 12 e 13 de julho próximos.



**2,7
MILHÕES**

Esta é a quantidade de cópias vendidas no mundo de *Far Cry 3* para X360

FAR CRY 4 SERÁ NO HIMALAIA

Depois do tremendo sucesso de *Far Cry 3*, o próximo título da série da Ubisoft terá como pano de fundo as montanhas geladas do Himalaia. As versões para PlayStation 4, Xbox One e PC serão anunciadas na E3 2014, que acontece agora no meio do ano, na Califórnia. Ainda não há informações sobre

versões para X360 e PS3 do game, mas elas devem sair junto com as da nova geração de consoles.

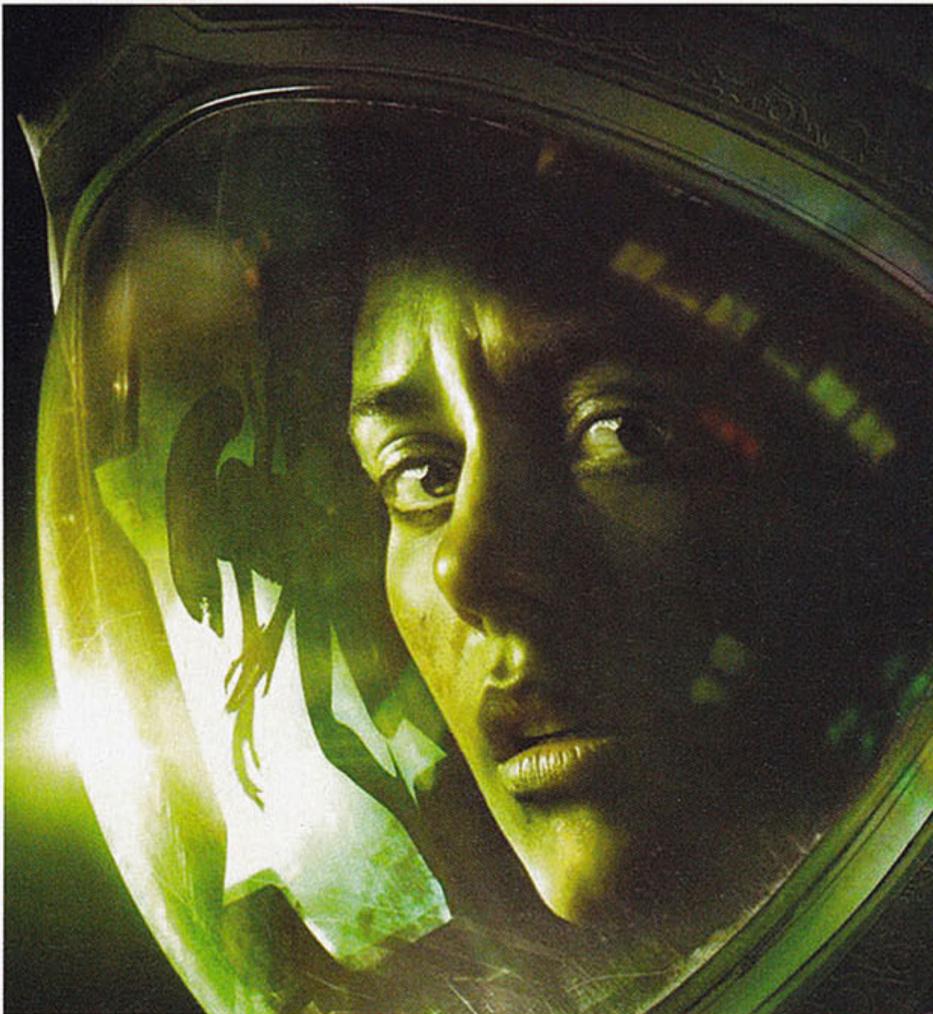
Far Cry 4 deve manter as mecânicas de caça de animais selvagens e de divisão do mapa em postos avançados, que tantos elogios receberam em *Far Cry 3*. A curiosidade agora é saber como isso funcionará em montanhas com neve.

DIRIGINDO O BATMÓVEL

Durante a Game Developers Conference (em março último, na Califórnia), a Rocksteady revelou que em *Batman: Arkham Knight* o mapa de Gotham City é cerca de 20 vezes (!) maior do que em *Arkham City*. Os prédios são muito maiores e as ruas, bem largas, o que permitirá que o jogador use e abuse do poderoso Batmóvel. Sim, agora você poderá finalmente dirigi-lo!

Os produtores afirmam que tentaram fazer do Batmóvel uma máquina de destruição bem fiel aos quadrinhos e filmes. Além de poder participar de embates entre carros e resolver vários enigmas do Charada, o automóvel é capaz de até mesmo destruir prédios e muros de Gotham.

Agora é possível usar diversos dispositivos enquanto Batman estiver voando, como os Batarangues – mas isso é apenas o necessário para combater o mais novo rival de Batman, o Arkham Knight. Apesar de o Espantalho ser a maior ameaça da nova trama, fica claro que o novo adversário é o mais importante antagonista da história, tanto que seu nome dá nome ao jogo.



ALIEN: ISOLATION TERÁ ÁUDIOS ORIGINAIS

O novo game de *Aliens* tem data marcada para chegar. A produtora Creative Assembly anunciou que o título chega para Xbox 360, Xbox One, PlayStation 3, PlayStation 4 e PC no dia 7 de outubro deste ano.

O jogo inspirado na clássica franquia do cinema será um survival horror ambientado na mesma época do filme original, o ano de 1979. Nele, o protagonista estará preso em uma estação espacial com um gigantesco alienígena e deverá arrumar uma saída para escapar. Uma das características anunciadas é que apenas tecnologias inventadas antes de 1979 marcarão presença. Rascunhos e áudios originais não usados no filme terão presença garantida no jogo.

MEGA MAN PARA 3DS

Seis jogos de Mega Man chegarão ao Nintendo 3DS agora neste mês de maio: *Mega Man 2*, *Mega Man 3*, *Mega Man 4*, *Mega Man 5*, *Mega Man Xtreme* e *Mega Man Xtreme 2*. Todos eles são para Game Boy e para Game Boy Color.

A Capcom até fez uma votação para que os fãs pudessem escolher qual jogo seria lançado primeiro, no dia 1º de maio. Todos os outros serão lançados nas semanas subsequentes.



OCULUS RIFT NO FACEBOOK

Foi um auê incrível no final de março, quando o Facebook anunciou a compra do Oculus Rift, headset para jogar em realidade virtual. O valor do negócio ficou em torno da bagatela de US\$ 2 bilhões.

Mas, afinal, por que Mark Zuckerberg quer uma companhia de hardware de games tridimensionais? Segundo o próprio fundador do Facebook, a ideia é expandir a experiência do Oculus para além dos games.

“É uma aposta de longo prazo no futuro da computação”, disse ele, ao anunciar o negócio bilionário.

Promoção de Páscoa

Os melhores jogos a partir de:

69,90 R\$



FOR RESULTS

magazineleuza.com

BAHIA

AMERICANAS.COM

extra

fnac

Submarino

Saraiva

GEEK

shoplime

ipontofrio.com

livraria cultura

facebook.com/ubisoft.brasil

XBOX 360

XBOX LIVE

PS3

Wii

UBISOFT

O VÍCIO DE HEARTHSTONE

O heróis de *World of Warcraft* se reuniram em um jogo de cartas virtuais tão viciante quanto estonteante: conheça a nova aposta no estilo mais clássico da Blizzard

> Paula Romano



Hearthstone é a nova aposta da Blizzard. Gratuito e viciante, trata-se de um excelente jogo de cartas online que usa os personagens e se passa no mundo fictício da vasta franquia *Warcraft*. Ao estilo *Magic the Gathering*, em *Hearthstone* o objetivo é eliminar o herói inimigo ao invocar laçaios, desferir magias e usar estratégias.

Para isso, o jogador ganha um ponto de mana a cada turno e, com esses pontos, é capaz de usar cartas e tramar ações específicas: oferecer mais ou menos defesa, regenerar personagens, eliminar um laçaiio inimigo ou clonar cartas do oponente.

Cada jogador traça o seu perfil e analisa como é o seu próprio estilo de

jogo. Estão disponíveis nove heróis com capacidades, criaturas, feitiços, poderes e cartas distintas.

Ao descobrir seu estilo de jogo, é possível escolher entre personagens que partem para o ataque massivo ou que contam com o apoio de magias.

DE OLHO NOS MOBILES

Hearthstone está totalmente em português e tudo funciona de forma básica tanto para ávidos jogadores quanto para os novatos. É possível participar de batalhas online contra oponentes do mundo todo. Jogadores menos habilidosos que quiserem jogar podem ficar tranquilos, pois o jogo seleciona os oponentes com perícia semelhante para as batalhas.





Nosso teste direto no iPad



Jaina Proudmoore

Você pode personalizar os decks e comprar novas cartas (é aí que a empresa ganha dinheiro, já que o game é gratuito), além de missões e desafios para cumprir



Valeera



Uther Lightbringer

enquanto o jogador explora o universo de cartas da Blizzard. *Hearthstone* é um jogo perfeito para iPad. Com a possibilidade de se jogar em qualquer lugar, inclusive online por meio da Battle.net, o que já era bom nos PCs fica ainda melhor com a tela sensível ao toque.

Hearthstone funciona da mesma maneira que a versão para os PCs, sendo gratuito e com o visual idêntico ao já conhecido. Os menus e os gráficos estão iguais, incluindo as cartas e os cenários animados.

De acordo com a Blizzard, o game foi desenvolvido exclusivamente para tablets, por isso seu desempenho é bem fluido, sem travamento

E É VICIANTE MESMO!

A Blizzard criou um monstro no final de 2004. *World of Warcraft* é considerado por muitos o maior MMORPG de todos os tempos. Os responsáveis por esse título tiveram que suar a camisa não apenas para construir um jogo, e sim todo um universo fantástico que até hoje diverte milhões ao redor do mundo. Seu trabalho foi tão elaborado e bem-sucedido que, em pleno 2014, a desenvolvedora americana continua a desfrutar deste universo com suas inúmeras variações. *Hearthstone*, a nova aposta da Blizzard, é um jogo de cartas F2P (free to play) baseado nos heróis e criaturas que permeiam as terras de *Warcraft*.

Com um sistema fácil de entender, os jogadores iniciantes logo pegam o jeito e já podem sair por aí batalhando contra a IA ou outras pessoas online. Além disso, o game dispõe de muitos tipos de cartas que criam inúmeras opções de estratégia, o que torna a experiência de jogo rica até para os fãs hardcore.

Hearthstone: Heroes of Warcraft é, querendo ou não, um jogo F2P, mas isso não é motivo para desespero. Apesar das compras online acelerarem o processo para se ter o deck perfeito, muitas cartas (inclusive as raras) ficam disponíveis quando se sobe de nível ou se joga o game todos os dias.

Em tempos em que quase todo F2P é injusto com aqueles que não querem desembolsar uma graninha, *Hearthstone* brilha ao balancear as coisas e manter os jogadores vidrados por várias partidas em busca de novas cartas.

Apesar disso, o novo game da Blizzard peca por não apresentar modos de jogo como torneios entre amigos, por exemplo. Isso com certeza criaria jogatinas bacanas com aqueles camaradas que moram longe.

Trata-se de uma ótima pedida para os fãs de jogos de cartas. Com um amplo conteúdo e um potencial ainda maior para o futuro, vale a pena curtir algumas partidas com seus heróis favoritos de *Warcraft* e se divertir com a galera online.

> Bruno Capozzi



durante as batalhas, mas por outro lado há um longo carregamento inicial.

O diferencial fica por conta da tela sensível ao toque do iPad, que toma o lugar do mouse durante a realização dos comandos. Como você já deve imaginar, para escolher e invocar cartas o jogador usa o dedo para arrastar até o alvo.

Quando você quiser saber detalhes da carta, basta encostar o dedo que ela apresenta as suas características.

Hearthstone no iPad é mais rápido, mais fluido e você pode jogar em qualquer lugar: na praia, no ônibus, no café, na pausa para o lanche e onde mais desejar. Isso sem prejudicar seu ranking, pois, como você acessa a sua própria conta da Battle.net, os seus personagens continuam subindo de nível à medida em que se joga – seja no tablet ou no PC. Mas, no final das contas, o que vale mesmo é a diversão. 🎮

Plataformas: PC, Mobile | Estúdio: Blizzard | Editora: Blizzard | Lançamento: Março/2014

O PORNÔ INVAADE A

Novos consoles da Sony e da Microsoft fizeram tanto sucesso com os fãs de conteúdo adulto que já estão sendo chamados de PornStation 4 e Sexbox One...

> Demétrio Valente

O hype em torno dos lançamentos do PlayStation 4 e do Xbox One não movimentou apenas a indústria convencional dos games: o mundo do pornô está comemorando os lucros trazidos com a nova geração de consoles. Seja com jogos de conteúdo adulto ou no aluguel de filmes, os consoles já se tornaram o meio favorito dos fãs do gênero.

Assim como o Netflix se tornou uma ótima opção para a reprodução de filmes no

PS4 e o Telecine no XO, o SugarDVD se tornou uma verdadeira mania para os fãs de conteúdo adulto. O serviço funciona nas duas plataformas, mas os donos do console da Sony assistem a três vezes mais filmes pornôs do que os do console da Microsoft, segundo dados divulgados pela própria empresa, no início do ano.

A título de estatísticas, ainda segundo pesquisa da empresa entre seus clientes, os fãs de Xbox gostam mais de filmes com bumbuns, enquanto os do PlayStation preferem os filmes ditos "amadores".

O SugarDVD começou seu negócio alugando DVDs eróticos, que eram entregues na casa do cliente, mais ou menos como a NetMovies faz no Brasil até hoje. Com o crescimento dos serviços online, ele agora cobra uma mensalidade e oferece streaming ilimitado de filmes, que podem ser assisti-

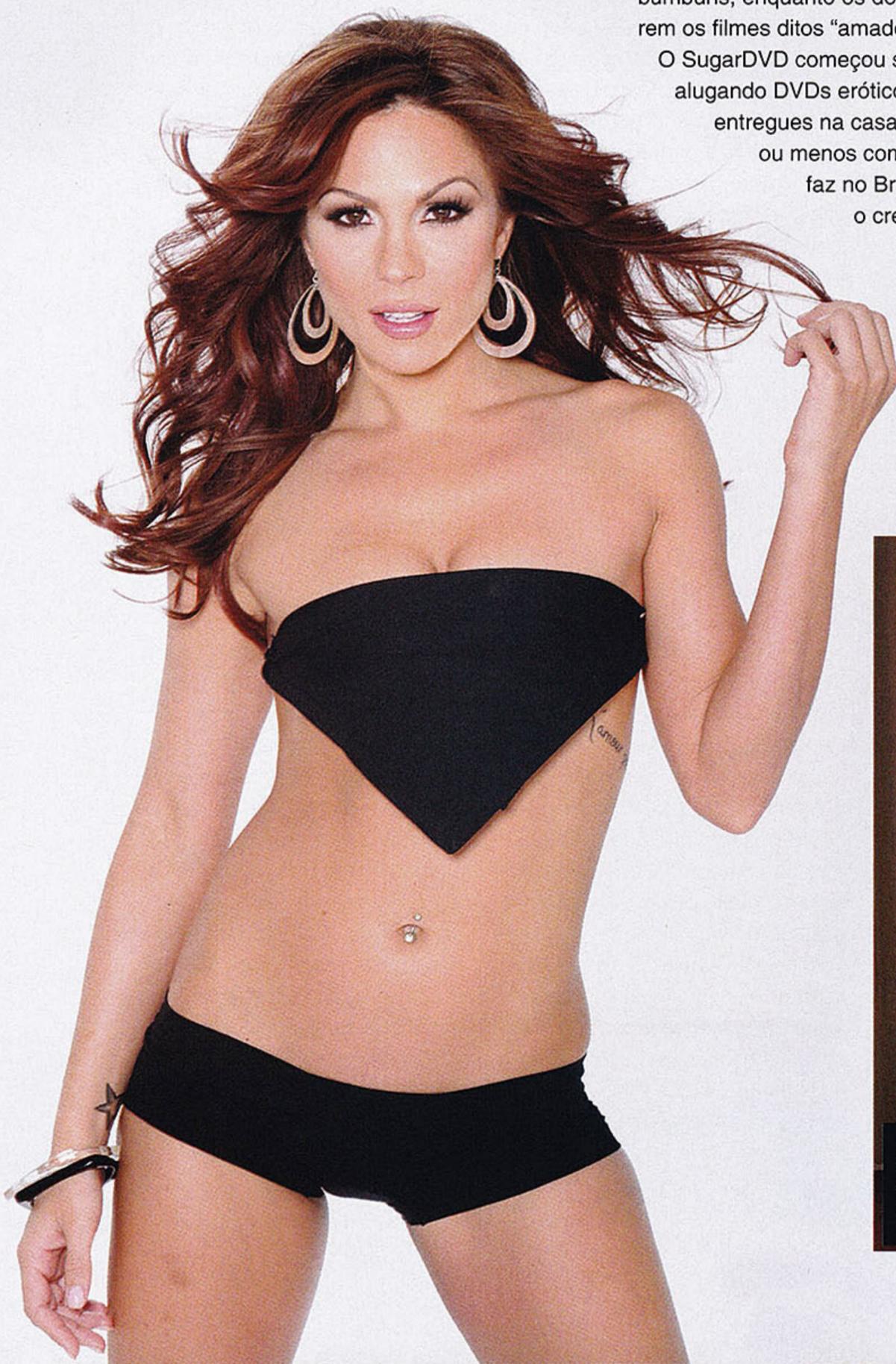
dos por intermédio de aplicativo próprio nos consoles de games. E em ambos consoles o filme *Cream Plosions 2* é o recordista de acessos: é um dos mais assistidos de todos os tempos.

PORNSTATION E SEXBOX

O uso dos consoles para entretenimento adulto cresceu tanto na nova geração que muita gente já chama suas máquinas de PornStation 4 e Sexbox One. Mas algumas particularidades mexem com a imaginação dos clientes.

O Xbox One interage de maneira tão completa com o Kinect que é possível navegar pelos menus, acessar jogos e até participar da ação sem usar as mãos. Só por conta disso, ele seria "tecnicamente" a escolha número um para os fãs de conteúdo erótico. Mas não é bem assim: muita gente não confia no que o Kinect envia online para os servidores da Microsoft e o medo de uma situação constrangedora é mais forte do que a vontade de ver *Cream Plosions 2* em alta resolução no console.

Se o Xbox One tem o Kinect com altos e baixos para o erotismo, o PS4 tem o PS



3D Sexville 2: em breve em um console perto de você. Ah, esse é jogo mesmo, OK?

NOVA GERAÇÃO

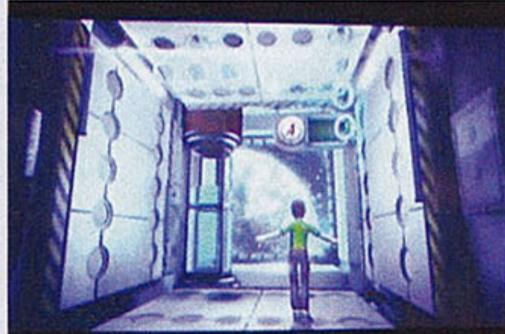
Move como acessório ideal para determinados gostos bem particulares, tornando-se um best-seller em países que tradicionalmente consomem muito conteúdo erótico, especialmente na Europa oriental.

Mas nem a paranoia de estar sendo observado pelos espões do governo arrefece o ânimo dos pornofãs do Kinect: há até artistas que se especializaram em fazer filmes pornôns com o acessório do Xbox One. Alejandro Gomez-Arias é um desses caras.

O AMOR É TUDO

Intitulado *Love is All*, o filme de Alejandro faz sucesso entre os proprietários do Xbox One por ter sido gravado com a câmera de infravermelho do Kinect, inclusive com uso dos sensores de profundidade do equipamento.

Depois de filmado, o material recebe efeitos especiais e permite uma aproximação em 3D nas cenas mais quentes, sem que o câmera precise ficar cutucando as atrizes



Kirsten Price "testando" o Kinect já se tornou um clássico

quando vai dar um close mais ousado.

"Eu queria gestos, movimentos e relações que fossem bem reais, mas não encontrei atores que quisessem fazê-los, por isso, decidi fazer eu mesmo", disse Alejandro ao periódico nova-iorquino *Animal New York*.

E é nesse pique do DIY (Do It Yourself) que filmes como *Monsters of Jizz* fazem sucesso, ainda

que muitos jurem que imaginavam se tratar de um novo game do Suda51.

A atriz pornô Kirsten Price, que já contracenou com a lenda viva Ron Jeremy, foi uma das primeiras a testar o Kinect como "mídia" para tentar burlar o filtro de nudez do sistema: ela aprovou o resultado e rumores dão conta de que uma película "especializada" é esperada para breve.

Muitos desses "filmes" recebem alguns códigos de programação e se transformam em games bem simples, que se limitam a permitir que você use o Kinect para acariciar as atrizes.

Então, não vamos ser hipócritas: os novos consoles trazem features fantásticas para quem joga, mas também se tornaram uma maneira segura, rápida e divertida de se consumir conteúdo erótico, a ponto de movimentarem um mercado sempre ávido por novas tecnologias que tragam mais lucros. O SugarDVD que o diga.

Agora só tá faltando mesmo um filme nacional. 

"Eu queria gestos, movimentos e relações que fossem bem reais, mas não encontrei atores que quisessem fazê-los, por isso, decidi fazer eu mesmo"

Alejandro Gomez-Arias



Love is All é o filme cheio de efeitos especiais "kinectianos" de Alejandro Gomez-Arias

SEXO EM 3D

Wicked Paradise é o primeiro jogo desenvolvido especialmente para o Oculus Rift.

> Thomas Schulze

Sexo é um tabu nos videogames. Desde a câmera que sutilmente se distancia de Kratos e suas mulheres na hora do vamos ver, até os fade outs bregas que acontecem quando o comandante Shepard vai “conhecer melhor” algum membro da tripulação, ninguém parece disposto a mostrar relações sexuais em jogos eletrônicos. Isso é, exceto Jeroen Van Den Bosch, o criador de *Wicked Paradise*, jogo erótico exclusivo do Oculus Rift.

Se levarmos em conta o potencial do Oculus Rift, agora vendido ao Facebook, até que estava demorando para alguém notar que o terreno estava mais propício do que nunca para a popularização de jogos eróticos, certo?

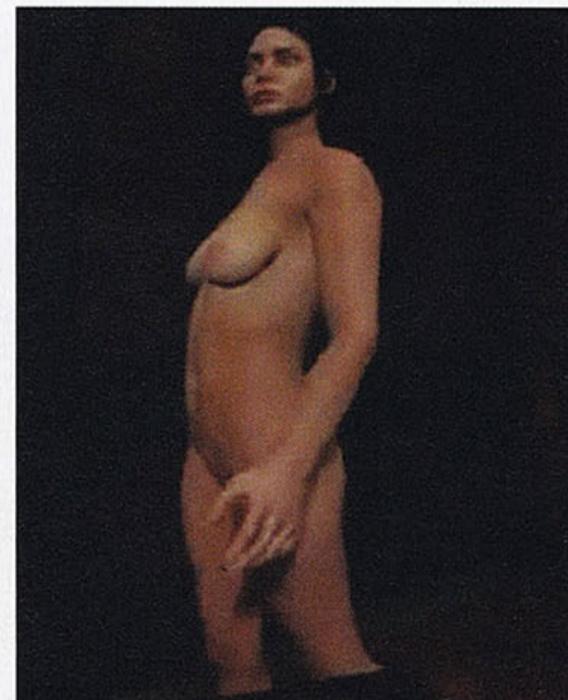
O problema é que, como acontece com a chegada de toda tecnologia, médicos e estudiosos já estão em estado de alerta. A bola da vez é o risco em potencial do sexo praticado em um ambiente de realidade virtual. Acredite, esse risco pode ir muito além do nascimento de pelos na sua mão! O maior problema é inerente ao uso de qualquer aparelho de realidade virtual: quando há uma diferença de percepção entre o que seus olhos observam e o que seu corpo sente, o cérebro se adapta à situação causando náusea e fadiga.

CONTROVÉRSIAS A MIL

Isso, por si só, já é um dos pontos mais controversos do Oculus Rift, e os desenvolvedores estão se esforçando ao máximo para minimizar esse efeito. Agora, com o prazer da pornografia caindo de para-quedas na polêmica experiência do Oculus Rift, estudiosos temem por um novo efeito colateral bem infeliz. Em entrevista ao portal IGN, a psicóloga Elisabeth Blagrove explica que o jogador pode começar a unir a náusea que sente ao jogar em realidade virtual com a excitação de ser exposto a material sexualmente estimulante. Essa união



Essa é a visão que você tem com o Oculus Rift em *Wicked Paradise*



involuntária é conhecida no universo da psicologia como condicionamento clássico ou behaviorismo.

O fisiólogo russo Ivan Pavlov descobriu a existência desses reflexos condicionados ao observar cachorros que começam a salivar por comida quando sabem que está chegando a hora de comer, mesmo que não haja qualquer alimento disponível. Acontece que qualquer animal pode ser submetido a esses estímulos condicionados, até mesmo os humanos. Imagine só a cena: você está prestes a ir para a cama com alguém, mas o pareamento de sensações faz com que a sua excitação cause

um reflexo involuntário de enjoo, já que seu cérebro foi treinado para unir os dois sentimentos ao jogar *Wicked Paradise*.

Exagero? Bom, a dra. Blagrove salienta que esse infeliz efeito colateral só seria sentido após vivenciar esse sentimento de enjoo e excitação juntos muitas vezes. Mas se pensarmos no quanto a grande mídia gosta de culpar os videogames por cada problema da sociedade, não é exagero pensar na controvérsia o lançamento de *Wicked Paradise* causará. 🎮

Plataformas: PC | Estúdio: Sinful Robot | Editora: Sinful Robot | Lançamento: 2014



Captura de movimentos para *Wicked Paradise*: a moça suou a camisa!

PS4™



O BRASIL VIVE EM ESTADO PLAY

APROVEITE O SEU PODER

inFAMOUS SECOND SON™

R\$ 179,00

ÁUDIO E LEGENDA
EM PORTUGUÊS



16

© 2014 Sony Computer Entertainment America LLC. InFAMOUS Second Son é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment America LLC. Desenvolvido por Sucker Punch Productions LLC. O logotipo Sucker Punch é uma marca comercial de Sucker Punch Productions LLC. A Space Needle é uma marca registrada de Space Needle LLC e é usada sob licença. O logotipo Sony Computer Entertainment é uma marca registrada de Sony Corporation. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" são marcas registradas e "PS4" é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. Blu-ray Disc™, Blu-ray™ e os logos são marcas comerciais da Blu-ray Disc Association.



MISTÉRIO DOS SONHOS

Com a proposta de transformar de alguma forma a educação no Brasil, game cria experiências de aprendizado divertidas, estimulantes e eficazes

> Paula Romano

Mistério dos Sonhos, trilogia de jogos educativos multiplataforma, é uma aventura interativa destinada a crianças de seis a oito anos, do 1º ao 3º ano do ensino fundamental. A ideia do projeto é usar uma plataforma que faça parte do dia a dia das crianças, como os games, para consolidar conceitos básicos de disciplinas como Matemática, Português, Ciências da Natureza e Ciências Humanas.

Desenvolvido pela Xmile Learning, empresa brasileira de educação com foco em tecnologia, *Mistério dos Sonhos* conta com o apoio de mais de 40 profissionais e 20 educadores liderados pela professora e PhD Maria Isabel Leite.

“A ideia surgiu durante um curso em Harvard, em que conhecemos a história de uma empresa que desenvolvia soluções tecnológicas para escolas. Foi quando me dei conta de que tudo que eu sempre achei chato na escola podia ser diferente se fosse comunicado na mesma linguagem que as crianças já usam no seu dia a dia: os games”, explicou Nicolas Peluffo, CEO da Xmile.

Mais importante do que isso, o *Mistério dos Sonhos* quer criar uma experiência de aprendizado divertida, estimulante e eficaz. São mais de 200 desafios para cada ano letivo, estruturados a partir de conteúdos que fazem parte das diretrizes do MEC (Ministério da Educação).

“*Mistério dos Sonhos* não se propõe a ‘ensi-

nar’ e sim a ‘consolidar’ conceitos. Como saber se alguém aprendeu alguma coisa ou não? Verificando se ele sabe usar aquele aprendizado na prática, é claro. É essa nossa abordagem: criamos histórias contextualizadas, com mundos imaginários que trazem situações que poderiam ocorrer no mundo real. É nessa hora que a criança tem a oportunidade de tentar, errar e aprender, por intermédio do processo de mediação do jogo, que entende



“Criamos histórias contextualizadas, com mundos imaginários que trazem situações que podem ocorrer no mundo real”

Nicolas Peluffo

as respostas e vai conduzindo-a sozinha à resposta certa”, completou Peluffo.

O jogo educativo propõe um formato em que meninos e meninas aprendam a aprender, desenvolvendo autonomia, colaboração, análise crítica e criatividade – as chamadas “habilidades do século

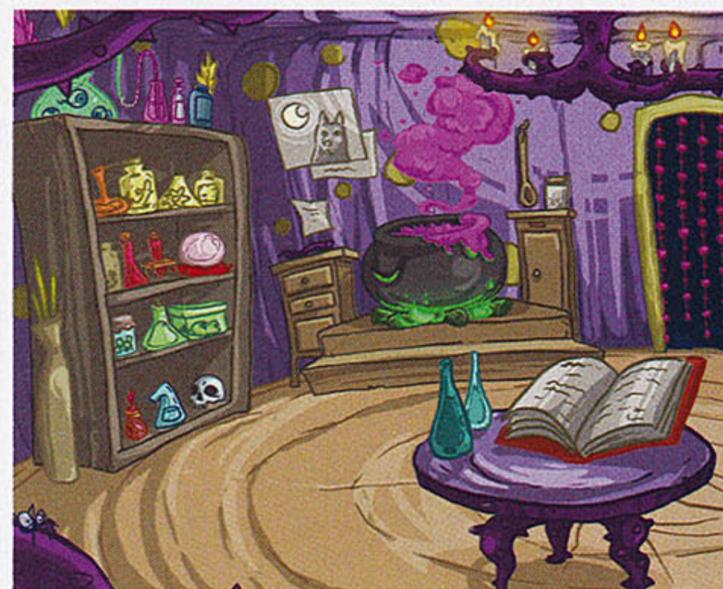
21”. Por meio da contextualização do conteúdo didático, as crianças conectam o mundo da escola ao seu cotidiano, criando uma experiência de aprendizado divertida e estimulante.

“A receptividade das crianças, pais e professores não podia ser melhor, eles ligam pra tirar dúvidas, mandam e-mails, sugestões e até já pediram pra fazer uma festa de aniversário temática com os personagens do jogo”, concluiu Peluffo, que garante que mais 14 escolas do Rio de Janeiro vão usar o *Mistério dos Sonhos* nas aulas ainda em 2014.

Para que as crianças utilizem o jogo, os pais devem fazer uma assinatura no site da empresa (www.misteriodossonhos.com.br), com valor mensal de R\$ 9,90.

Dependendo do pacote escolhido, os estudantes podem acessar conteúdos mais avançados em relação ao ano letivo em que estão.

Mistério dos Sonhos está disponível desde março último nas versões PC, iPad e Android. 



Mistério dos Sonhos é um jogo educativo que mira crianças de seis a oito anos



COMEÇA A TEMPORADA 2014 DA BRAZIL GAMING LEAGUE!

O maior torneio de Games da América Latina, a Brazil Gaming League, começa a todo vapor no ano de 2014! Se ano passado, a BGL alcançou números incríveis de participantes e telespectadores, a nova temporada promete resultados ainda mais arrasadores. Para quem não conhece, a Brazil Gaming League é a maior liga de jogos eletrônicos

da América Latina e conta com torneios oficiais, onlines e presenciais, de jogos de peso como **League of Legends** e **CrossFire**.

Na temporada 2013, as transmissões ao vivo da Liga receberam aproximadamente 7 milhões de telespectadores e distribuiu mais de 200 mil reais em dinheiro para os clãs campeões, tudo transmitido ao vivo com tecnologia de ponta!

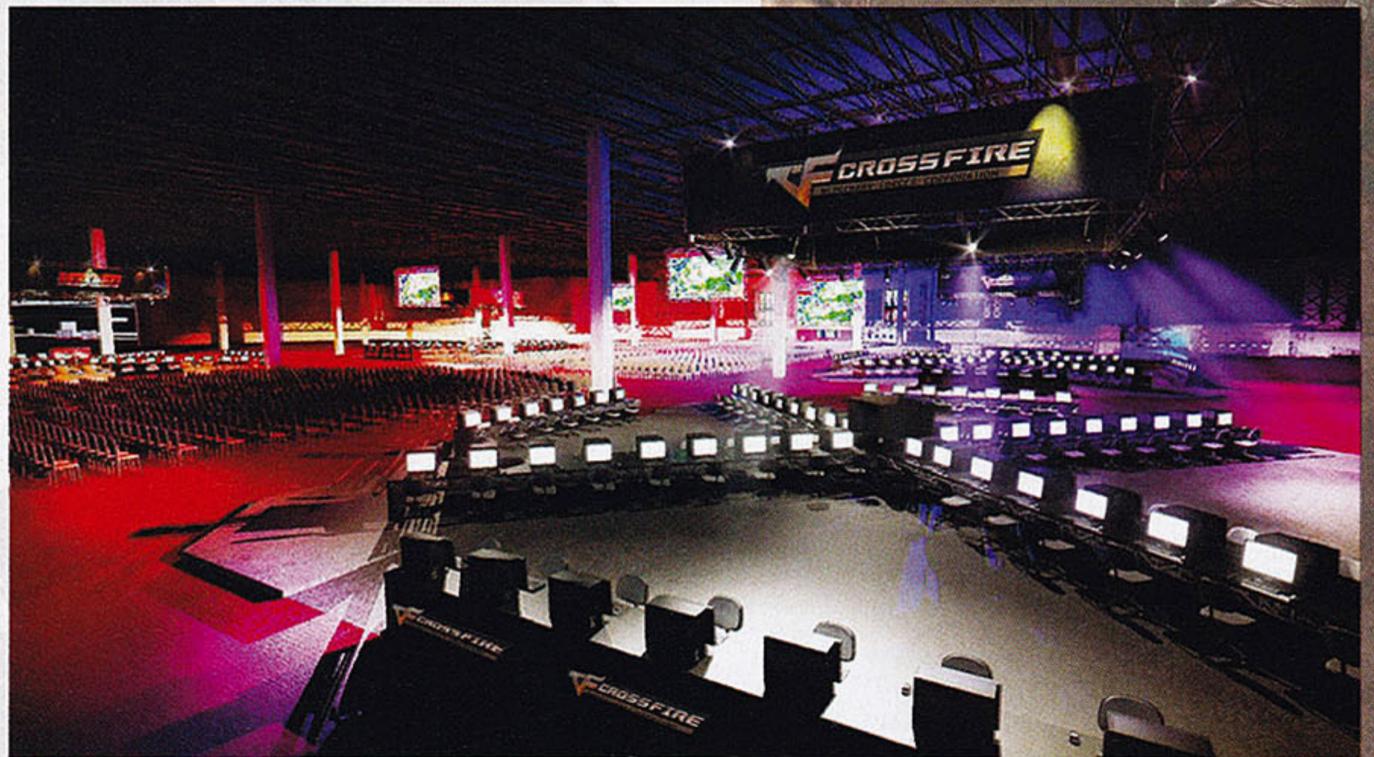
Atentos a esses números, a Rixty, empresa de compra de créditos para jogos eletrônicos, resolveu entrar de cabeça no E-Sport e se tornou o patrocinador oficial do **CrossFire** na Liga. "O apoio e sucesso que a BGL vem oferecendo ao cenário de jogos no Brasil é surpreendente. Graças a eles, o E-Sport nacional deu um salto gigantesco ano passado, e a Rixty está orgulhosa de fazer parte dessa revolução de jogos eletrônicos no Brasil", afirma Dennis Ferreira, diretor da Rixty Brasil.

NOVIDADES PARA 2014

Jogadores de **CrossFire** têm mais de 60 mil motivos para comemorar a chegada da nova temporada de **CrossFire** na BGL: Sim, a premiação para temporada de 2014 é de aproximadamente 60 mil reais aos vencedores!

Além disso, a BGL anunciou uma novidade antes só era vistas lá fora: a Mega Arena! Essas super arenas contarão com espaço para 3 mil telespectadores, área de jogos e muito mais.

Com todas essas novidades, é seguro dizer que o Brasil chegou para ficar no cenário mundial de games, um sonho que parecia bem distante não muito tempo atrás!



Criada para facilitar a vida dos gamers, a Rixty é a melhor forma de continuar se divertindo sem ter trabalho na hora de adicionar créditos aos seus jogos favoritos. Compre créditos adquirindo cartões presente em supermercados, bancas de jornal ou lojas de conveniência, com boleto online ou em dinheiro em uma lotérica ou banco, ou ainda todos cartões de crédito e débito, e veja como é fácil adicionar créditos ao seu jogo favorito! Acesse hoje mesmo rixty.com.br



ULTRA HIGH DEFINITION

Jogar como se estivesse em um cinema não é apenas força de expressão

> Demétrio Valente



TV UHD

A Samsung lançou na Coreia do Sul, em fevereiro último, a sua linha de televisores UHD (Ultra High Definition). Inicialmente, ela será oferecida em cinco tamanhos: 105, 78, 65 e 55 polegadas.

A resolução chega aos quase míticos 4K, o que significa uma imagem com 8,3 milhões de pixels no formato 3840 x 2160, equivalente a cerca de quatro vezes a resolução de um Full-HD. O sistema converte automaticamente um filme em Full-HD por meio de um processo de quatro passos instantâneos: análise do sinal, redução do noise, up-scaling para Ultra High Definition e polimento da imagem. A curvatura da tela permite uma experiência de visualização mais imersiva e envolvente.

Fabricante: Samsung

Preço médio: Não definido



MECHANICAL SWITCH

De olho no mercado crescente dos eSports, a Razer lançou seu primeiro switch mecânico de teclado desenvolvido especialmente para fãs de games. Com a nova tecnologia, o acionamento das funções do teclado se torna mais veloz e eficiente.

“Em vez de focar apenas na digitação, como tem sido com os teclados mecânicos tradicionais, nós recriamos totalmente a estrutura convencional por trás da ativação dos switches mecânicos já pensando em torná-los os melhores possíveis para a experiência gamer,” disse Min-Liang Tan, cofundador, CEO e diretor criativo da Razer. “No centro das pesquisas dos nossos engenheiros estavam a velocidade, a precisão e a durabilidade. Dessa forma, sabíamos que ofereceríamos uma importante vantagem à nossa comunidade. Os novos switches tornam os mais populares teclados gamers do mundo ainda melhores.”

Fabricante: Razer

MULTIPLICADOR VEICULAR 12V

Imagine que você pega o carro e cai na estrada com a família, para uma longa viagem de férias. No meio do caminho, começa a aparecer em sequência a necessidade de recarregar smartphones, aparelhos de MP3, tablets ou consoles portáteis. É aí que entra em cena o Multiplicador Veicular 12V.

Com ele, você conecta até 4 gadgets na única tomada 12V do carro (com duas entradas USB). Dá para recarregar todos ao mesmo tempo sem parar de usá-los. O multiplicador pode ser utilizado em qualquer veículo com tensão nominal DC12V/24V para ligar PDA, iPod, smartphone, transmissores FM, carregadores veiculares para notebook, lanternas, sinalizadores veiculares, aspirador de pó veicular etc.



aspirador de pó veicular etc.

Fabricante:

Leadership

Preço médio:

R\$ 39,90

CAVIMANUS HS-G700V

Imersão é tudo para um gamer hardcore. Os headsets Cavimanus HS-G700V, da linha GX Gaming, foram desenvolvidos exclusivamente para o mercado de games. Eles contam com recursos bastante interessantes, como a função vibração, que aumenta a imersão do usuário e torna o jogo ainda mais real. Além disso, os canais 7.1 do headset, aliados aos drivers de neodímio de 40mm, oferecem alta fidelidade sonora, item importantíssimo para quem joga. As almofadas garantem o conforto necessário, mesmo após longos períodos de utilização, e também isolam com eficiência ruídos.

O usuário consegue acessar e fazer todos os ajustes de volume, de acordo com as próprias necessidades. Para jogos em que o microfone não é utilizado, o dispositivo pode ser removido e, quando necessário, recolocado com facilidade.

Fabricante: Genius



TITANFALL™

SINTA O FUTURO

“Titanfall é um universo totalmente novo mostrando o pequeno contra o gigante, o natural contra o industrial e o homem contra a máquina.”



NAGEM®
.com.br

ACESSE JÁ:
WWW.NAGEM.COM.BR

Para maiores informações, consulte: www.nagem.com.br - Preços e promoções - válidos somente para o site enquanto durarem os estoques. Os produtos aqui anunciados podem sofrer problemas de disponibilidade devido a imprevistos de consumo. Aceitamos todos os cartões de crédito.



GAME OF THRONES

Sucesso da televisão ganha um game em formato de episódios, na fórmula que fez sucesso com *The Walking Dead* e *The Wolf Among Us*

> Paula Romano

Depois do sucesso da adaptação de *The Walking Dead* para os videogames, a Telltale Games se prepara para lançar outro jogo inspirado em uma série de televisão. *Game of Thrones: A Telltale Games Series* é o novo título no estilo point-and-click inspirado na

série da HBO – baseada nos livros *As Crônicas de Gelo e Fogo*, do escritor George R.R. Martin.

AS PRIMEIRAS PISTAS

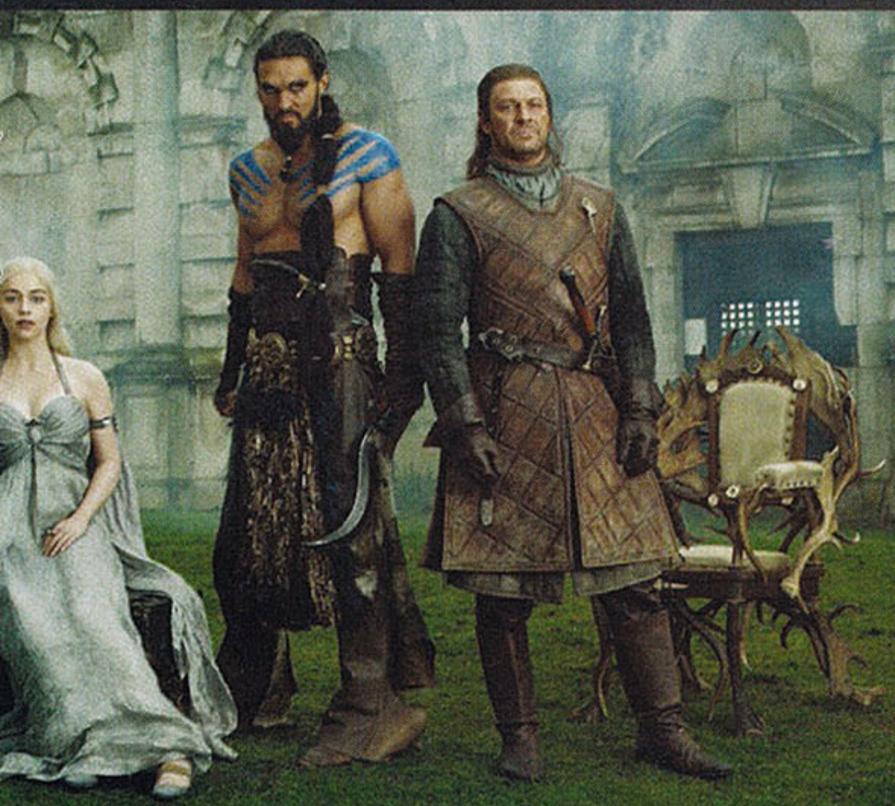
O game foi anunciado durante o Video Game Awards 2013, evento que premia os melhores jogos do

ano nos EUA, com um rápido teaser que confirma a produção e apresenta a trilha sonora oficial do seriado. O jogo será dividido em episódios, o que já é uma prática comum da Telltale, e acompanha o retorno da série para a quarta temporada que estreou no mês de março.





Na TV o sucesso é fenomenal desde a primeira temporada: será que vai se repetir no game?



Jogo de 2012, da Cyanide

OUTROS TRONOS

Este não é o primeiro jogo inspirado em *Game of Thrones* que chega para satisfazer a sede dos fãs. Em 2012, a desenvolvedora Cyanide lançou um game de RPG para os consoles Xbox 360, PlayStation 3 e PCs que expande a narrativa do mundo de Westeros. Mas a popularidade foi baixa e as críticas, pesadas.

O game apresenta ao jogador dois protagonistas inéditos: Mors Westford, um patrulheiro da Muralha, e Alester Sarwyck, um senhor exilado que volta à sua terra natal depois de 15 anos. Entre eles, o icônico jogo dos tronos em que você vence ou morre.

“Estamos aproveitando todo o universo da ficção para fazer algo incrível”, disse Dan Connors, CEO da Telltale, durante o anúncio do jogo. “Começamos o projeto agora, pensando nos personagens, identificando quem tem mais suporte e maior impacto nesse universo.”

DA SÉRIE DA TV

Apesar de a Telltale ainda não ter divulgado informações oficiais em relação à jogabilidade, supõe-se que ela seja semelhante à dos outros jogos da produtora – até por conta do estilo episódico que tem feito sucesso nos últimos títulos da Telltale. Veremos a fórmula de drama interativo, popularizada em *The Walking Dead*, unida a lutas de espadas e batalhas épicas.

E, para que fique claro, o game é inspirado na série da HBO e não nos livros da saga. No entanto, isso não significa que a Telltale não vai usar o material dos livros.

“Vamos nos inspirar na série de televisão, porque nós estamos usando a licença de HBO”, disse Steve Allison, vice-presidente da Telltale Games, ao site Polygon.

Um dos méritos de *As Crônicas de Gelo e Fogo* foi criar um amplo e bem trabalhado universo que prende o espectador em uma trama complexa e cheia de reviravoltas. Para os fãs da saga, o jogo é uma ótima surpresa, principalmente depois do excelente trabalho da produtora realizado em *The Walking Dead*. O game aproveita o sucesso da série e permite que os jogadores visitem o continente de Westeros em companhia de personagens importantes dos Sete Reinos.

Game of Thrones: A Telltale



“Estamos aproveitando todo universo da ficção para fazer algo incrível”

Dan Connors

Games Series está em produção e ainda não tem data de lançamento nem plataformas anunciadas. No entanto, de acordo com o teaser, o game chega ainda em 2014. Além dele, a Telltale tem mais dois jogos em produção: o novo episódio de *The Wolf Among Us* e *Tales from the Borderlands*. 🐾

Plataformas: (ainda não divulgado) | Estúdio: Telltale | Editora: Telltale | Lançamento: 2014



UBISOFT
DESDE AB

15 ANOS de pura curtição com
você! Obrigado! Ubisoft
Brasil

UBISOFT®

BRASIL
ABRIL 1999

FOR RESULTS



UBISOFT®

BLACKWELL EPIPHANY

Além do visual muito mais bonito que o de seus antecessores, *Epiphany* promete ser o mais longo episódio de *Blackwell*

> Thomas Schulze

Fiquei intrigado quando recebi a oportunidade de escrever sobre *Blackwell*. Afinal, apesar de ser um apreciador dos adventures desde pequeno, ainda não tinha ouvido falar nessa série. Mas qual não foi minha surpresa ao descobrir que ainda havia gente tão talentosa investindo nas narrativas estilo point'n'click?

Bastou ver as primeiras imagens dessa franquia, com seu elegante visual retrô e charmosa jogabilidade, limitada a um simples clique no mouse, para eu ter certeza de que estava fazendo um bom negócio quando peguei meu bundle com os primeiros capítulos da saga no Steam.

Já seria motivo mais do que suficiente para me deixar otimista o fato de a série ter me transportado de volta aos tempos em que jogava os adventures da Lucas Arts em meu velho computador movido a lenha. Mas, como logo descobri, *Blackwell* tinha mais a oferecer além de uma simples viagem pela estrada da nostalgia.

AVENTURA D'OUTRO MUNDO

A ideia para os games surgiu quando Dave Gilbert, o programador e roteirista de todos os cinco capítulos de *Blackwell*, assistia a um filme sobre uma médium que trabalhava com seu parceiro fantasma. Ao pensar

sobre os apuros que a entidade deveria ter passado para poder ajudar sua amiga no mundo dos vivos, ele concebeu toda a dinâmica entre Rosa Blackwell e Joey Mallone.

Os dois protagonistas da aventura possuem personalidades bem distintas, porém complementares. Rosa começa a saga como uma tímida jornalista que sequer tem a coragem ou extroversão necessárias para lidar com outras pessoas vivas, mas acaba encontrando forças no expansivo – e convenientemente fantasmagórico – Joey, um velho aliado da família *Blackwell*. Junta, a dupla precisa ajudar outros fantasmas.

Você não é obrigado a seguir meu exemplo e jogar os episódios anteriores para apreciar *Epiphany*, o epílogo da saga, mas ao ignorá-los perderá a oportunidade de testemunhar o nascimento de uma amizade cativante e cuidadosamente construída ao longo do tempo.

Epiphany continuará apostando na troca

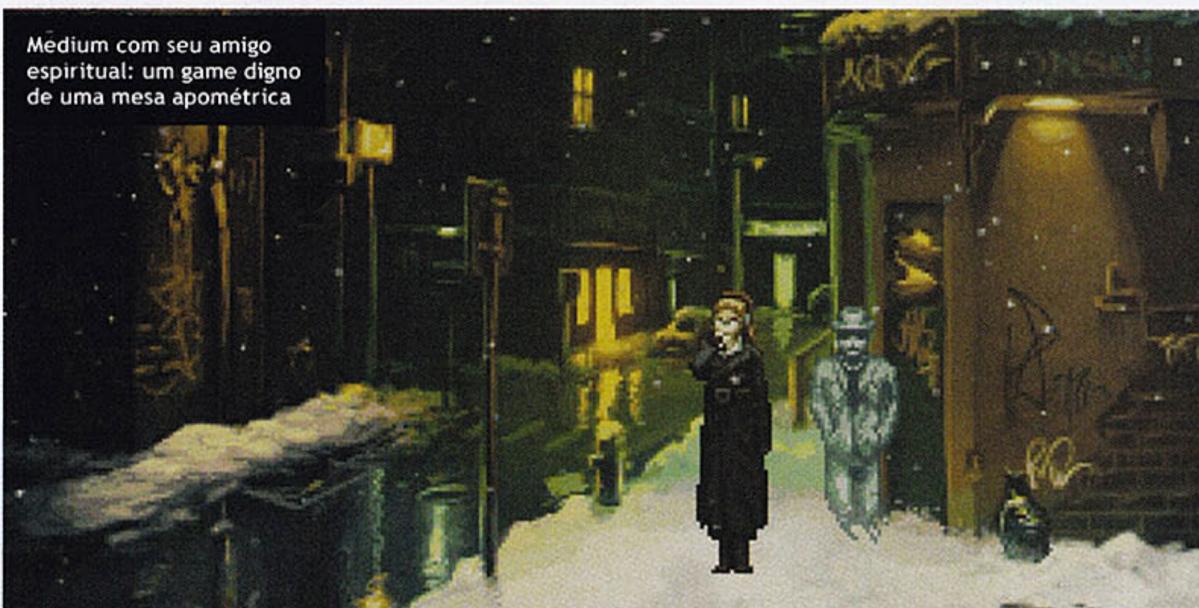


constante de personagens para a solução de enigmas: enquanto Rosa é a sua típica heroína de adventures, coletando itens, conversando com estranhos em busca de informações e tomando notas sobre os puzzles, Joey tem truques na manga.

Invisível para todos exceto Rosa e outros fantasmas, ele pode atravessar paredes e criar uma leve brisa. Parece pouco? Pois você ficaria impressionado com a engenhosidade dos enigmas criados pela Wadjet Eye Games, que parecem ter ficado ainda mais desafiadores nesse episódio final.

Além de contar com um visual muito mais bonito que o de seus antecessores, *Epiphany* também promete ser o mais longo episódio de *Blackwell*, aproveitando seu tempo para amarrar todas as pontas soltas e mistérios da trama, encerrando com chave de ouro uma série fantástica.

Muito mais do que uma celebração do passado e um amontado de enigmas inteligentes, temos aqui a prova de que o gênero point'n'click pode ser o lar de histórias criativas e apaixonantes. 🎮



Médium com seu amigo espiritual: um game digno de uma mesa apométrica

Plataformas: PC, mobiles | Estúdio: Wadjet Eye | Editora: Wadjet Eye | Lançamento: Abril/2014

ETHERIUM

Futurismo, batalhas épicas de naves e estratégia em tempo real são a grande investida do mais novo projeto da Tindalos

> Flávio Croffi

A Tindalos Interactive pretende agradar os fãs do gênero estratégia com um novo game futurista de combates entre naves, robôs e tanques. A ideia é que o jogador controle uma das três facções que lutam pelo recurso mais precioso do universo, que dá nome ao jogo.

É possível escolher entre Consortium, Council e Galaad para organizar suas tropas e lutar contra qualquer ameaça que ouse coletar o tal do Etherium de planetas como Serenade, que aparece no primeiro vídeo liberado pela companhia. Cada uma das nações conta com características únicas, forças e fraquezas e habilidades especiais tecnológicas – como o controle do clima, espionagem e predição de eventos futuros.

O jogador enfrentará também uma campanha não linear. De acordo com a desenvolvedora, será possível progredir na história de diferentes maneiras, além de gerenciar os recursos, colônias e expandir-se pelos mapas para montar um exército invencível.

Há a promessa de batalhas épicas com diferentes tipos de infantarias, que incluem excluir tanques, naves espaciais, cruzadores e até colossos com muitos metros de altura. Se isso não é o bastante, o game vai oferecer também a possibilidade de realizar pesquisas científicas para a descoberta de novas unidades e aprimoramentos para suas máquinas, habilidades especiais e construções.

ESQUENTA E ESFRIA

Etherium disponibilizará ao jogador um sistema de clima que terá impacto direto na jogabilidade e nas estratégias de combate. Será possível usar uma tempestade de areia, por exemplo, para se aproximar da base inimiga, ou preparar um ataque surpresa quando um rio congelar e permitir que suas unidades possam atravessá-lo.

Pelo que pudemos ver sobre o game até agora, ele trará gráficos totalmente em 3D e bastante coloridos, que diferenciam uma facção da outra. Como em outros jogos de estratégia, o jogador tem

de estabelecer um império local cheio de construções e tecnologia para erguer seu exército e combater os inimigos enquanto sai em busca do recurso precioso que existe apenas em alguns planetas no universo do game.

Para isso, será necessário colonizar novas terras, expandir exércitos e conquistar novos meios de utilizar a tecnologia e diversas unidades de combate para progredir neste game não linear.

À medida que as missões vão sendo cumpridas, o jogador tem opção de selecionar qual rumo deve seguir – abandonando assim a outra opção. Isso também dá ao jogador um fator replay alto, já que é interessante jogar mais de uma vez para explorar outras opções no modo campanha.

Certamente, é uma boa pedida para quem gosta de uma dose caprichada de futurismo e estratégia em tempo real. É para ficar de olho mesmo. 

Plataformas: PC | Estúdio: Tindalos Interactive | Editora: Focus Home Interactive | Lançamento: 2014



DYNASTY WARRIORS: GUNDAM REBORN

Testamos o novo título da série *Dynasty Warriors*: os resultados impressionam

> Renato Almeida



Quem curte uma boa dose de pancadaria envolvendo robôs tem bons motivos para aguardar o meio do ano. Pudemos comprovar isso ao testemunhar o novo *Dynasty Warriors: Gundam Reborn* em um evento da Bandai Namco em São Paulo, em março último. Para quem jogou outros títulos baseados em *Gundam*, esse novo game é um sonho que se torna realidade.

Os fãs do anime e do clássico mangá da série *Gundam* tinham uma boa dose de fanservice em outros jogos, mas é neste novo episódio que as coisas realmente começam a ganhar a grandiosidade esperada de *Gundam*.

Colocando os Mobile Suits – os trajes robóticos da série – no centro das atenções numa era chamada de Universal Century, os Gundams deverão proteger e lutar em combates que se estendem de forma grandiosa não somente em terra, mas pelo ar, pelo mar e até no espaço. Para isso, o jogador tem à disposição Mobile Suits e personagens retratados nos mais de 30 anos da série. Opção que não acaba mais!

PERFILS DIFERENCIADOS

Cada Gundam possui uma variedade e um perfil únicos para ataque e defesa. Assim, foi fácil notar como, no meio de combates frenéticos, não é apenas seu estilo favorito que poderá ajudá-lo. Para quem já jogou algum game do gênero “musou”, em que hordas e mais hordas de inimigos batem de frente com o jogador, *Gundam Reborn* segue a escola de forma competente ao explorar as diferentes características de cada Gundam na hora da batalha. Isso coloca um elemento de estratégia bastante interessante, já que um Gundam jamais se comportará e terá o mesmo êxito em seus golpes em situações diferentes.

Para enriquecer o jogo, um sistema de evolução estará presente, permitindo a administração de upgrades de defesa e ataque, e claro, das temidas armas de cada Gundam. O mais legal, no entanto, é que essas mudanças não ficam simplesmente na teoria. Assim, é gratificante perceber a evolução visual de cada traje com suas armas cada vez mais épicas e prontas para a ação.

Trazendo o visual mais bonito de um game estrelado pelos Mobile Suits, *Gundam Reborn* não limita nenhum exagero na hora de ilustrar suas batalhas. Um enorme festival de luzes e cores dá o tom de cada combate, colocando intensidade e ritmo na pancadaria. E isso não se restringe aos cenários ou aos efeitos de batalha.

Com tamanho cuidado na reprodução dos trajes robóticos, controlar seu Gundam favorito tem tudo para ser um prazer voyeurístico para os fãs mais ávidos. Embalado pelo som frenético do rock e do metal, *Gundam Reborn* também capricha nos efeitos sonoros, o que ajuda ainda mais no fator imersão do jogo.

Já lançado no Japão para PS3 e PS Vita, *Dynasty Warriors: Gundam Reborn* chega ao Ocidente somente com sua versão para PS3. É uma pena não termos a versão de PS Vita, mas saímos do teste com a impressão de que o game poderá manter os fãs ocupados muito tempo. 🎮

Plataforma: PS3 | Estúdio: Bandai Namco | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Agosto/2014

SOUTH PARK™

THE STICK

OF

TRUTH™

FOR RESULTS

!CUIDADO!

JOGO POLITICAMENTE INCORRETO

CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

18 Violência Extrema
Drogas
Conteúdo Sexual

Não recomendado para menores de 18 ANOS



magazineluiza.com
[BAHIA](http://bahia.com)
www.ubisoft.com
[extra](http://extra.com)
[mac](http://mac.com)
[Submarino](http://submarino.com)
[Saraiva](http://Saraiva.com)
[GEEK!](http://GEEK.com)
[shop vtime](http://shop.vtime.com)
[pontofrio](http://pontofrio.com)
[livraria cultura](http://livrariacultura.com)

[facebook.com/ubisoft.brasil](https://www.facebook.com/ubisoft.brasil)

© 2014 South Park Digital Studios LLC. All Rights Reserved. South Park and all elements thereof © 2014 Comedy Partners. All Rights Reserved. Comedy Central, South Park and all related titles, logos, and characters are trademarks of Comedy Partners. Game software © 2014 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries.

TALES OF ZESTIRIA

Namco prepara jogo pra comemorar o 20º aniversário de *Tales of Phantasia*

> Paula Romano

Para comemorar o aniversário de 20 anos do lançamento de *Tales of Phantasia*, o primeiro jogo da série, a Namco Bandai está preparando *Tales of Zestiria*, um game exclusivo de PlayStation 3 que se passa no continente de Glenwood, dividido entre Highland Kingdom e Laurens Empire. Essas duas nações poderosas estão em guerra pela supremacia, pois cada uma delas possui diferentes crenças e culturas que alcançaram grandes avanços na civilização. Há, no entanto, um fato estranho em comum: a fé na misteriosa Family of Heaven, uma entidade invisível, intocável, mas que possui poderes sobrenaturais que influenciam o mundo. É como uma espécie de “deus”: as pessoas têm medo, respeitam, evitam e a glorificam.

Nas profundezas de uma floresta na qual ninguém pode entrar, existe um santuário chamado Shrine Grove, que foi concebido para simular a utopia em que a Family of Heaven vivia. Por uma longa era, a “impureza” se espalhou pelo continente causando o caos. Mas o protagonista Slay não está sendo afetado por isso, pois ele vive



neste santuário, isolado do mundo real, crescendo para se tornar um jovem de coração puro.

A história segue dois protagonistas. Um deles é o já citado Slay, um rapaz criado em Tenzoku Shrine Grove, uma área isolada governada por seres sobrenaturais que só podem interagir com seres humanos com energia espiritual suficiente.

A trama começa quando Slay explora uma ruína e conhece Alicia, uma princesa do lugar mais baixo da sucessão do trono de Highland Kingdom que, apesar de ter uma alma sorridente e alegre, não é tratada como uma princesa, mas como um cavaleiro a serviço do país. Durante o encontro, ela conta a Slay sobre a realidade do mundo exterior e sobre os desastres causados pelos contaminados.

Ainda temos Mikurio, um amigo

de Slay que está sempre pronto para apontar defeitos em seu comportamento. Ele usa um bastão em combate e pertence à Family of Heaven, sendo visto apenas por Slay e Edna, uma Tenzoku que desconfia de seres humanos e está de alguma forma ligada à vertente mística da Family of Heaven.

SISTEMA DE BATALHA

Haverá uma câmera diferenciada para um novo sistema de procura e o sistema de batalha (Linear Motion System) receberá inovações e surpresas. Além disso, esta edição terá foco em dragões, sendo que um deles é usado no logo como um símbolo da história do jogo. O design de personagens está nas mãos de Mutsumi Inomata, Kosuke Fujishima, Daigo Okumura e Minoru Iwamoto. A animação está sendo desenvolvida pelo estúdio Ufotable.

A série *Tales of* começou no Super Nintendo em 1995 e fez sua estreia ocidental em 1998. Até hoje, a edição mais popular é *Tales of Symphonia*, lançado originalmente no GameCube em 2004. O último jogo da franquia foi *Tales of Xillia*, lançado em 2011 no Japão e em 2013 aqui. *Tales of Zestiria* chega no final do ano. 

Plataforma: PS3 | Estúdio: Namco Bandai | Editora: Namco Bandai | Lançamento: 2014



APROVEITE O SEU PODER

R\$ 179,00

ÁUDIO E LEGENDA EM PORTUGUÊS



PS4

16

©2014 Sony Computer Entertainment America LLC. inFAMOUS Second Son é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment America LLC. Desenvolvido por Sucker Punch Productions LLC. O logotipo Sucker Punch é uma marca comercial de Sucker Punch Productions LLC. A Space Needle é uma marca registrada de Space Needle LLC e é usada sob licença. O logotipo Sony Computer Entertainment é uma marca registrada de Sony Corporation. "PlayStation" e o logotipo da família "PS" são marcas registradas e "PS4" é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Inc. Blu-ray Disc™, Blu-ray™ e os logos são marcas comerciais da Blu-ray Disc Association.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: ALL STAR BATTLE

O gigante dos mangás apresenta uma pequena preciosidade de design com lutadores como você nunca viu

> Renato Almeida

Foi logo de cara, no anúncio de *JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle*, que o hype na comunidade de fighting games começou. Afinal, CyberConnect2 e *JoJo's Bizarre Adventure* é uma combinação digna dos sonhos molhados de muito marmanjo. Para quem não conhece, CyberConnect 2 é uma das mais prolíficas desenvolvedoras japonesas do momento e principal responsável pelas maiores doses de adrenalina "videogamísticas" vindas do Oriente (*Asura's Wrath*, *Naruto Shippuden* etc.). Já *JoJo's Bizarre Adventure* é a obra de mangás com importância na cultura pop japonesa equivalente ao feitos de Guimarães Rosa na literatura brasileira.

E foi numa sessão de testes do jogo que pudemos dar uma espiada no resultado dessa combinação pra lá de promissora. Apresentando personagens de todo o hall de oito arcos de história do mangá de Hirohiko Araki, *All Star Battle* coloca um total de 32 lutadores na tela de seleção e diversos modos

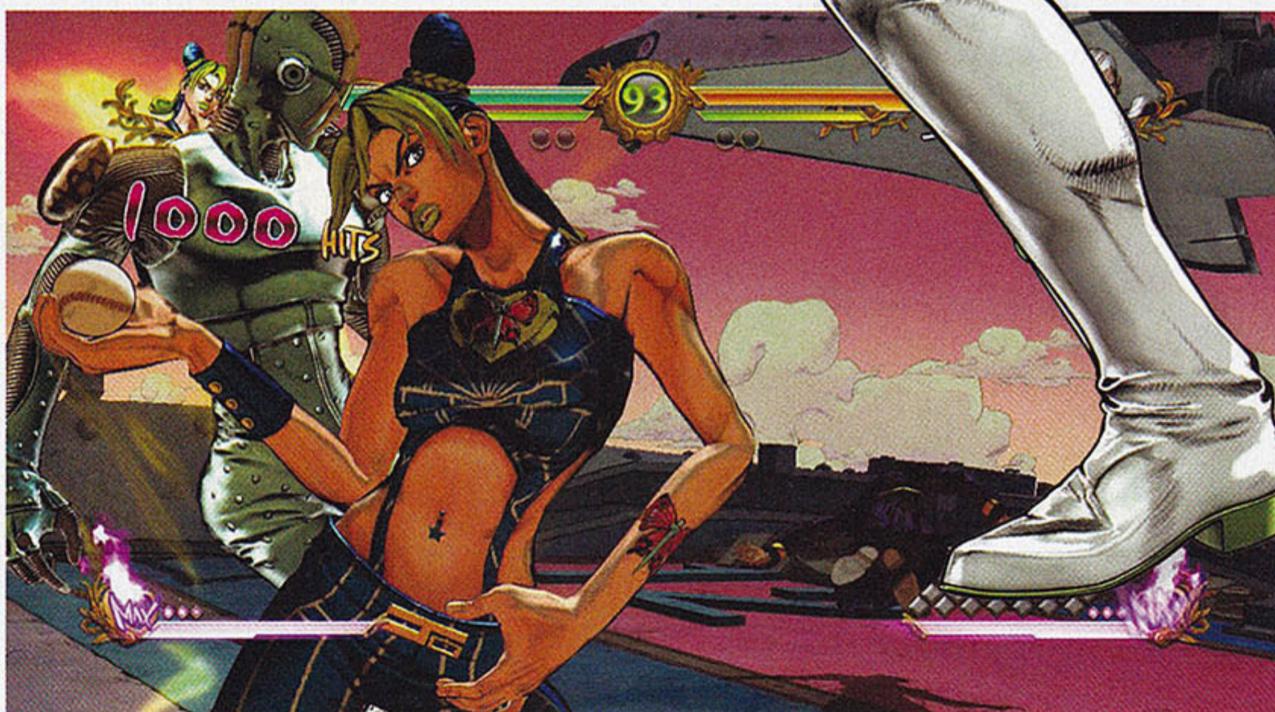
de jogo tanto para um ou dois jogadores.

Para começar, foi bom perceber que as melhores lições aprendidas com o desenvolvimento dos games da série *Naruto Shippuden* foram seguidas, mas com abertura para um estilo próprio requisitado para a série *JoJo*.

CADA UM NO SEU QUADRADO

Os fãs da franquia sabem que o tempo e a dinâmica das lutas jamais poderiam ser os mesmos da série do ninja *Naruto* e a CyberConnect entendeu o recado ao criar um ritmo único para os combates.

Cada soco, cada chute e, principalmente, cada pose dos personagens encontra seu espaço sem quebrar a intensidade de cada round.





No Story Mode, será possível descobrir o desenrolar de cada personagem dentro da série e, posteriormente, no Another Story, descobrir o que acontece com seu antagonista. No modo Campanha, itens exclusivos podem ser desbloqueados e adicionados à sua coleção virtual. Para completar, missões específicas podem ser cumpridas e vão deixar até veteranos com os dedos bem ocupados. A grande estrela no entanto, é o modo Versus, que tanto online como offline irá abrigar os maiores “pegas” do jogo.

Usando um modelo de jogo com cinco botões envolvendo ataques fracos, médios, fortes e esquiva, *JoJo* ganha mesmo em versatilidade graças ao Style, quinto

comando e que permite ataques únicos de acordo com cada estilo de luta. São seis deles no total: Hamon, Vampirism, Mode, Stand, Mounted e Baoh Armed Phenomenon. Cada estilo permite, por exemplo, receber um ganho de energia ou até invocar um ataque especial de uma entidade.

ATAQUES QUENTES

Além dos golpes tradicionais eternizados pelas páginas do mangá, cada herói ou vilão conta com golpes especiais devastadores acionados graças aos Heart Heat Attacks e aos Great Heat Attacks, a expressão máxima dos escandalosos poderes presentes em *JoJo's Bizarre Adventure*.

Por fim, uma barra de defesa e os stage gimmicks (interações dinâmicas com o cenário), adicionam ainda mais diversidade aos combates.

Seguindo à risca a escola CyberConnect de visuais estonteantes e ricamente coloridos, *JoJo's Bizarre Adventure: All Star Battle* apresenta traços pesados e cheios de estilo, que destacam os lutadores dos cenários 2.5D e 3D, e que casam com perfeição com os elementos que remetem ao mangá, como pedaços de páginas e até kanjis para as famosíssimas onomatopéias que ilustram cada golpe. 

Plataforma: PS3 | Estúdio: CyberConnect2 | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Abril/2014



ACE COMBAT INFINITY



Primeiro jogo freemium do estúdio Project Aces é o maior e mais significativo investimento de peso da Namco Bandai para o gênero: uma aposta pra dar certo

> Renato Almeida

É estranho pensar que séries de sucesso, como é o caso da franquia *Ace Combat*, possam gerar games que utilizem o modelo freemium (gratuito para jogar, mas com comercialização de itens ingame). Por muito tempo esse modelo gerou desconfiança, especialmente quanto à qualidade oferecida pelos projetos. Por mais que a maioria realmente obedeça a essa regra, é bom perceber que essa história está mudando. Foi justamente assim com *Ace Combat Infinity*, game que pudemos ver de perto em um evento da Bandai Namco em São Paulo, em março último.

Explorando as raízes da série e os elementos mais marcantes do universo criado pelos games anteriores, *Infinity* é o primeiro game gratuito desenvolvido pelo Project Aces e o terceiro a ter sua trama situada na Terra. Em 2019, você poderá assumir o manche como um Reaper de alta patente, voando pelo esquadrão Bone Arrow e assumindo a responsabilidade pela proteção contra ameaças terroristas.

Capturando a mesma essência do gameplay de *Ace Combat 04: Shattered Skies*, para PS2, *Infinity* traz uma breve campanha singleplayer que servirá como modo tutorial para o grande destaque do jogo: o multiplayer.

Otimizado para ser jogado entre amigos, o game traz um feature exclusivo chamado Tactical Data Link, no qual a performance de duas naves pilotadas por amigos pode receber um boost quando voando juntas. É o cenário perfeito para os momentos mais tensos do jogo.

UM PÉ NO PASSADO

As aeronaves continuam roubando a cena e reproduzem fielmente comportamentos de voo reais, táticos e de manobra, mas em *Infinity* o visual delas virá acompanhado de algumas novidades. É o caso do HUD, que, além de radar, ainda fornece um renovado sistema de informações de munição, energia e outras infos sobre inimigos na tela.

Dessa forma, a ação ganha um tom mais tático e ajuda o jogador a se preparar melhor e evitar surpresas.

O modo multiplayer, que procura inovar ao colocar os jogadores em um modo

competitivo cooperativo, traz inimigos que devem ser destruídos como objetivo comum. E é cumprindo estes desafios que a maior quantidade de dinheiro virtual pode ser obtida.

A monetização do game funcionará mediante dois modos: Supplied Fuel e Stocked Fuel. Um é referente ao dinheiro virtual – obtido no próprio game de acordo com os feitos do jogador – e o outro ao dinheiro real, podendo ser abastecido com a compra de créditos online. Para quem não conhece, o sistema é similar ao utilizado em *Tekken Revolution* e funciona de forma descomplicada.

Apostando ainda numa infinidade de possibilidades de personalização das aeronaves, *Ace Combat Infinity* oferece diferentes tipos de armas especiais, peças, efeitos do Tactical Data Link, emblemas de carreira e, obviamente, dos caças do jogo. As mudanças de estrutura são mais do que simples “tunadas”, vale lembrar. E a combinação certa de escolhas poderá fazer a diferença na hora de rasgar os céus no modo competitivo. 

Plataforma: PS3 | Estúdio: Project Aces | Editora: Namco Bandai | Lançamento: 2014

TIME : 02:17:84
SCORE : 00005962
TARGET : F-35B +1500

ALLY ENEMY <<C>
ALPHA : 00032314 LEAD
BRAVO : 00031566

ALPHA 3 +1500
ALPHA 2 +1500
BRAVO 2 +1500

SPEED
935



32 • EGW

DATA LINK : ACTIVE
<<r=baron128>>

TGT 693
PLYR F-16C
BRAVO 3
kumatomol

ALT
479

GUN : -228
MSL : -67
HVAA : -14
DMG : -34%



SND é Brasil



A SND é a sua nova opção em distribuição de Games

A SND, umas das maiores distribuidoras de informática do País, está ampliando sua linha de negócios com a distribuição de Games.

Surpreenda seu cliente com o super lançamento Copa do Mundo da Fifa - Brasil 2014 e com muitos outros jogos que vão garantir a emoção dos gamers.

Consulte já seu vendedor SND e conheça nossas novidades.

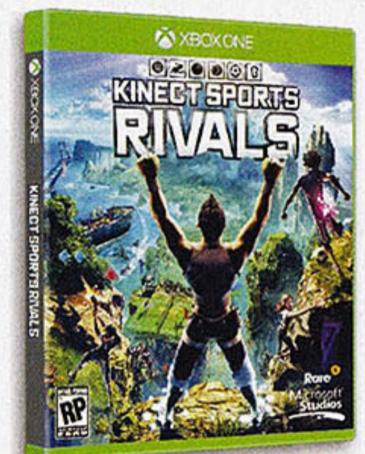
Copa do Mundo da FIFA Brasil 2014™



Disponível
na SND!



Confira também todas as novidades na linha de Games da SND



Faça parte da nossa equipe enviando seu currículo para rh@snd.com.br

Cadastre sua revenda conosco: games@snd.com.br

São Paulo I (11) 2187.8333

São Paulo II (11) 2187.8400

Corporativo (11) 2187.8400

Rio de Janeiro I (21) 3195.3350

Rio de Janeiro II (21) 4062.5387

Porto Alegre (51) 4062.5387

Minas Gerais (31) 4062.5387

Recife (81) 4007-1525

Salvador (71) 4007-1525



Facebook.com/SNDDistribuidora



@sndbrasil



www.snd.com.br

SND

Mais do que tecnologia,
distribuímos futuro.

FIFA COPA DO

Na onda da Copa do Mundo no Brasil, a Electronic Arts lança sua versão de *Fifa 14* exclusiva para o torneio e deixa os fãs brasileiros empolgados com tantas novidades

> Flávio Croffi



MUNDO 2014



Chegou a hora da Copa do Mundo 2014. Como você sabe, ela vai acontecer em território familiar, o Brasil, o país das praias quentes, dos drinques tropicais, das loiras, morenas e mulatas com ritmo no pé. Também é o país dos camaradas amigáveis e, sobretudo, da mescla de culturas de diversas regiões. Enquanto o evento é preparado para abrigar milhares de turistas pelos estádios nas 12 cidades-sedes, a Electronic Arts lança o jogo oficial do evento para agraciar os fãs do futebol virtual.

Como dito por muitos dos produtores da série, este é o “jogo mais brasileiro da franquia”. Para oferecer este prestígio a quem gosta de futebol, foram retratados os 12 estádios oficiais da Copa, assim como outros nove para recapitular eventos antes e depois da festança.

O jogo chega apenas para o Xbox 360 e o PlayStation 3, deixando os consoles da nova geração de fora. De acordo com a EA, as plataformas da geração anterior são as principais dos jogadores de *Fifa*, e o orçamento para o título não poderia bancar versões para os consoles mais recentes – tampouco para o Wii U.

A ideia de *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil* é oferecer algumas modificações em relação ao *Fifa 14* e fazer uma homenagem ao “país do futebol”, que sedia a Copa do Mundo. Entre as novidades, temos novos modos de jogo e uma atenção maior para a interatividade de cada país no campeonato mundial de futebol. A narração de Tiago Leifert com os comentários de Caio Ribeiro continuam como no jogo anterior.

HORA DE A BOLA ROLAR

A principal mudança de *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil* está na jogabilidade e no aspecto do game. Os jogadores são mais rápidos para receber e dominar a bola – o que gera mais agilidade durante as partidas. Isso ajuda quem não é veterano, pois trata-se de um estilo de jogo um pouco mais casual do que o de *Fifa 14*.

Além disso, os gráficos estão realmente belos, e como a Electronic Arts

diz, “não há um jogo de futebol para esta geração que esteja mais bonito que *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil*.” A gente conferiu isso de perto e realmente não podemos negar: as animações estão mais realistas, as texturas mais bem trabalhadas, há toda uma profunda ambientação de estádios e torcidas.

E há também uma pitada de efeito “blur”, que deixa o game com um aspecto um pouco mais “animado” do que as versões anteriores de *Fifa*.

Entre os modos de jogo apresentados pela Electronic Arts está o Road to the Fifa World Cup, no qual você escolhe uma seleção, disputa amistosos e eliminatórias até chegar à Copa do Mundo. Se mandar bem, vai passando de capital em capital brasileira até colocar as mãos na taça – a glória suprema para qualquer equipe/país no evento.

Há também um modo chamado Captain Your Country, em que você encarna um jogador que caminha rumo ao sucesso desde o início de sua carreira. Você passa por times nacionais, treina e rala muito até colocar seu jogador na seleção. Além disso, ao disputar com colegas, é possível se tornar o capitão da equipe.

O esquema do jogo funciona como se fosse o modo Pro, conhecido dos últimos games *Fifa*, só que direcionado para cada país. A conquista máxima neste modo também é erguer a taça depois da final da Copa do Mundo.

Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil oferece desafios especiais àqueles que querem uma jogabilidade diferente da “escalada para a vitória”. Essas missões consistem em recapitular eventos marcantes na época das eliminatórias e, inclusive, a

203

seleções nacionais integram o *Fifa Copa do Mundo 2014*

50

horas gravadas de narração dos jogos, incluindo os comentários

Electronic Arts vai inserir momentos importantes que acontecerão durante a Copa do Mundo de 2014, como desafios que surgem à medida que o evento acontece no mundo real.

A parte online oferece a capacidade de desafiar outros jogadores em amistosos, disputas entre as chaves para chegar até a Copa e ao modo Road to Rio. Não há mo-

dos de jogo que permitam vários jogadores no mesmo time. O modo online funciona em partidas contra um jogador.

O modo de colecionar cartas (jogadores), chamado de Ultimate Team, não estará disponível nesta versão e você não montará a sua “seleção dos sonhos” como pode ter imaginado. A EA vai lançar cartas especiais para o modo *Fifa Ultimate Team* no Xbox One e no PlayStation 4. Elas terão um aspecto de Copa do Mundo e serão introduzidas no jogo como cartas raras.





PREÇO SALGADO

Para você que estava esperando jogar a Copa do Mundo na sua televisão, uma má notícia: não apenas os ingressos para a Copa estão com preços exorbitantes, mas o próprio jogo da Electronic Arts estava com um precinho "padrão Fifa": R\$ 250,00. No início de abril, o cenário mudou e a EA voltou para os R\$ 199,90. Vale lembrar que nem mesmo jogos para consoles da nova geração, como *Titanfall*, estão chegando na faixa dos R\$ 250,00.



Uma outra grande novidade é a possibilidade de utilizar sessões de treinamento para melhorar os atributos dos jogadores durante as campanhas das eliminatórias e da Copa do Mundo. Além disso, temos muitas outras funcionalidades e conteúdo exclusivo para o maior evento esportivo do mundo que o fã de *Fifa* só encontrará no game oficial da Copa.

Como é feito o balanceamento das equipes: com foco em cada jogador ou na equipe em si?

Na verdade, não trabalhamos com balanceamento das equipes em si, somente com os atributos dos jogadores. Desta forma, cabe ao usuário definir o melhor estilo de jogo do seu time de acordo com os jogadores que escolher pra cada partida. Por exemplo, a seleção da Espanha tem cinco meio-campistas com muita habilidade nos passes curtos, o que faz com que o time naturalmente utilize esse estilo no game. Da mesma forma, uma outra seleção com

7.469

jogadores profissionais reais são retratados no game

AQUELE PAPO DE PRODUTOR

Para sabermos um pouco mais sobre o "game mais brasileiro" da série *Fifa*, conversamos com Gilliard Lopes, produtor da EA no Brasil. Ele nos contou detalhes sobre *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil* e responde por que um veterano no jogo deve comprar esta nova versão.

Que atrativos principais fariam um jogador veterano da série *Fifa* pensar em comprar *Fifa Copa do Mundo 2014*?

O principal motivo é experimentar a melhor e mais recente experiência do futebol no videogame que existe, afinal, o jogo é uma evolução natural sobre a jogabilidade bastante aclamada de *Fifa 14*. Neste novo game, tornamos os atletas ainda mais explosivos – eles são capazes de acelerar e frear mais rapidamente e mudar de direção em alta velocidade de forma mais rápida.



Estádio do Beira-Rio



Menu modo Road to the FIFA World Cup



pontas rápidos e um centroavante grandalhão terá uma tendência maior de utilizar cruzamentos. Tudo isso é determinado dinamicamente quando o time é controlado pela Inteligência Artificial, em um processo que chamamos “gameplay emergente”.

Vimos que existem áreas de treinamento para os jogadores. Esses treinamentos são “obrigatórios”? Se eu não tiver paciência para treinar meu time, os jogadores ficarão defasados em relação aos adversários?

O treinamento é uma oportunidade para melhorar os atributos de alguns jogadores do time, compensar as deficiências ou a falta de forma de algum jogador em particular ou melhorar ainda mais o seu principal craque na equipe. Eu acredito que é um componente estratégico essencial na montagem da equipe durante as campanhas das

Eliminatórias e da Copa do Mundo no game. Entretanto, se o usuário preferir, ele pode simular a sessão de treino ao invés de controlá-la, obtendo assim resultados apenas medianos, mas sem deixar que seu time fique em grande desvantagem com relação aos adversários.

fosse possível retratá-los tão fielmente no game – afinal, algumas construções ainda não foram finalizadas. Incorporamos também uma visão aérea dos estádios antes das partidas, mostrando parte da cidade em torno deles e até mesmo os torcedores entrando pelos portões. Uma das nossas

principais diretrizes no projeto foi transformar os torcedores em personagens centrais de toda a experiência. Eles são o símbolo dessa grande festa do futebol que será a Copa do Mundo no Brasil, por isso estão retratados no game em alta definição, com suas perucas e chapéus engraçados,

pintura no rosto, danças e animações típicas e diferentes de cada país. E mais: esses torcedores aparecem no game não somente dentro dos estádios, mas também nas praças e locais históricos dos seus países de origem. Por exemplo, a torcida brasileira estará presente assistindo às



“Tivemos acesso aos projetos das obras dos estádios reais, para que fosse possível retratá-los fielmente no game”

Gilliard Lopes

Como foi feita a recriação dos estádios brasileiros e da torcida da Copa?

Todos os 12 estádios oficiais da Copa do Mundo 2014 estão retratados no game com altíssimo grau de fidelidade. Durante o desenvolvimento, tivemos acesso aos arquivos de projeto das obras, para que

TIMELINE

A Fifa licenciou a produção de games da Copa do Mundo em 1986, mas só em 1997 a Electronic Arts adquiriu esses direitos. Isso fez com que *World Cup 98* fosse o primeiro game da franquia.

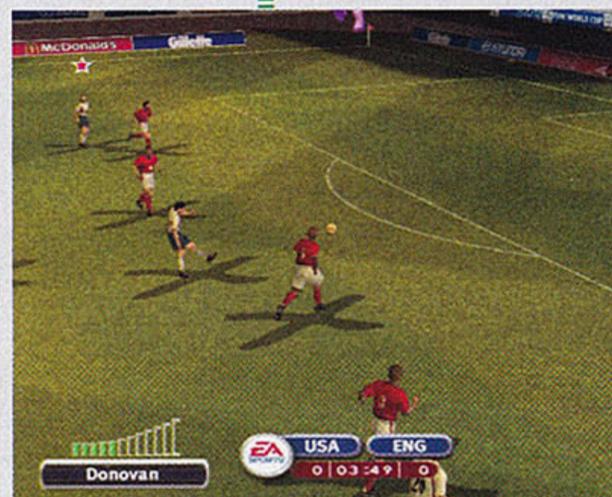
Os jogos inspirados na Copa sempre se deram bem no mercado. Nem sempre com críticas boas, mas com um bom resultado de vendas pela popularidade do evento. Ao lado você confere uma linha do tempo com todos os jogos da série.

World Cup 98
França
Game Boy, PC, PS1, Nintendo 64



1998

2002 Fifa World Cup
Coreia/Japão
GameCube, PC, PS2, PS3, Xbox



2002



Inglaterra x Itália



Espanha campeã... Será?



Caio e Thiago, os narradores do game

partidas em um telão com o Pão de Açúcar ao fundo; os franceses serão mostrados na praça do Arco do Triunfo; os ingleses, em Trafalgar Square; muitos outros monumentos históricos foram retratados pela primeira vez na série.

O game usa o engine Ignite, desenvolvido para os jogos da nova geração? Há algum plano de usar o recurso em futuros jogos para as plataformas Xbox 360 e PlayStation 3?

Ignite é um engine muito poderoso que foi desenvolvido exclusivamente para aproveitar ao máximo a capacidade dos consoles da nova geração, por isso, não seria tecnicamente viável aplicá-lo neste game, que é exclusivo para PlayStation 3 e Xbox 360 [o engine usado para este game é o Impact]. Entretanto, nosso time de especialistas trabalhou durante 15 meses para trazer uma quantidade gigantesca de conteúdo exclusivo com altíssima qualidade para o game oficial da Copa do Mundo, tirando

vantagem da tecnologia já bem estabelecida da EA Sports para trabalhar nessas plataformas. Na minha opinião, *Copa do Mundo da Fifa Brasil 2014* é definitivamente o game de esportes mais bonito já feito para Xbox 360 e PlayStation 3.

Como o pessoal da produção de *Fifa Copa do Mundo 2014* espera que seja a *Copa do Mundo no Brasil*? Acreditam que o evento impulsionará as vendas da franquia, não só deste título específico, mas do evento como um todo?

O mercado do Brasil e da América Latina para os games da série *Fifa* vem crescendo bastante nos últimos anos, o que é comprovado pela atenção especial que a



empresa tem dado a esses territórios, com eventos exclusivos e presença de produtores do game. Países como Brasil, Argentina e México já são uma parada obrigatória das Producer Tours [turnê de produtores] que realizamos para a divulgação de cada game novo. Estamos ainda mais otimistas devido à oportunidade de trazer o game oficial da Copa do Mundo 2014 realizada no Brasil e esperamos atrair muitos novos jogadores no país para a franquia *Fifa* por meio dele. Todo fã de futebol que aprecia o esporte em todos os seus detalhes, sua autenticidade e seu realismo vai com certeza encontrar um game que apresenta tudo isso e muito mais no *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil*.

Plataformas: PS3, X360 | Estúdio: Electronic Arts Canada | Editora: Eletronic Arts | Lançamento: Abril/2014

2006 Fifa World Cup
Alemanha
PS2, Xbox, X360



2006

2010 Fifa World Cup South Africa
África do Sul
PS3, X360, Wii, PSP, Mobiles



2010

2014 Fifa World Cup Brazil
Brasil
PS3, X360



2014

SELEÇÃO MATADORA

Conheça o dream team do *Fifa Copa do Mundo 2014*: difícil é ganhar desses caras...

Goleiro: Iker Casillas (Espanha)

Nada menos que o Capitão da seleção Espanhola e do Real Madrid. Casillas foi por anos seguidos eleito pela Fifa o melhor goleiro do mundo. Ele está na lista dos dez melhores desde o ano 2000.



Lateral Esquerdo: Marcelo (Brasil)

Roberto Carlos deixou o seu cargo no Real Madrid depois de 11 temporadas de sucesso, mas Marcelo chegou para ocupar o seu espaço. E faz isso com maestria. Ele é constantemente elogiado pelos treinadores e tem uma enorme capacidade de oferecer assistência para qualquer jogador do time. É rápido, versátil e sabe colocar a bola tanto no gol como no pé de seus companheiros de equipe.



Lateral Direito: Daniel Alves (Brasil)

Garoto que trabalhava na fazenda do pai, o jogador foi até figurante no filme *Guerra dos Canudos*, de Sérgio Rezende. Hoje é um dos zagueiros de mais destaque do mundo e joga pelo Barcelona. Começou a se destacar na Bahia, aos 15 anos, mais tarde foi contratado pelo Sevilla, time no qual jogou por cerca de seis anos, e chegou ao Barcelona pela bagatela de 34 milhões de euros.



Centro: Carles Puyol (Espanha)

Conhecido por ser um jogador "duro", o veterano Puyol ainda é considerado um dos melhores zagueiros da atualidade. Ele tem habilidade para jogar em qualquer lado do campo, pois usa as duas pernas e também tem a qualidade de ser um excelente marcador e cometer poucas faltas durante o jogo.



Centro: David Luiz (Brasil)

David Luiz começou a jogar no Vitória da Bahia aos 14 anos, depois de ser dispensado do São Paulo. Mais tarde começou a crescer no futebol e foi contratado primeiro pelo Benfica e depois pelo Chelsea, time em que joga até hoje e tem um excelente desempenho.



Centro: Marco Reus (Alemanha)

Reus é um dos alemães mais habilidosos e rápidos do mundo nos campos



de futebol. Ele já foi comparado com outros grandes jogadores como Cristiano Ronaldo e Messi em virtude de sua incrível habilidade no domínio da bola.

Centro: Neymar (Brasil)

Desde os 11 anos de idade Neymar era visto como um "garoto de ouro" do futebol. Ele chegou a viajar para a Espanha com 14 anos e fez uma espécie de teste no Real Madrid, que na época tinha Ronaldo (Fenômeno), Zidane e Robinho na equipe. Passou nos testes, mas o Santos ofereceu R\$ 1 milhão para ele voltar ao Brasil. Ficou alguns anos por aqui até finalmente ser comprado pelo Barcelona, time em que joga atualmente.



Meio: Franck Ribéry (França)

Velocidade é a palavra para Ribéry, que no jogo é tão feio quanto na vida real. No passado, ele teve desempenhos ruins, mas conseguiu se sobressair e se tornar um dos maiores jogadores franceses da atualidade. Palavra de Zinedine Zidane.



Meio: Cristiano Ronaldo (Portugal)

Um dos jogadores mais bem pagos e caros do mundo, Cristiano Ronaldo é o capitão da seleção portuguesa e um dos mais habilidosos jogadores do planeta. Em 2014, ele foi considerado o jogador mais rico do mundo, com uma fortuna pessoal avaliada em 148 milhões de euros.



Ataque (esquerda): Messi (Argentina)

O melhor jogador da atualidade e um dos maiores de todos os tempos. Sua extrema qualidade técnica, uso das duas pernas, velocidade e trabalho em equipe deixam quase qualquer outro jogador no chinelo. Messi já venceu diversos prêmios consecutivos de melhor jogador nos últimos anos e só não é considerado melhor do que o Pelé – já tendo sido considerado o segundo melhor jogador da história.



Ataque (direita): Zlatan Ibrahimovic (Suécia)

Diferente de outros jogadores altos, Ibrahimovic não é desengonçado, muito pelo contrário. Talvez por ser faixa preta em taekwondo, ele é extremamente rápido e atlético, além de contar com grande destreza em chutes e cabeçadas. Ele foi um dos jogadores que mais movimentou dinheiro no futebol durante os últimos anos e aparece frequentemente em listas de melhores jogadores do mundo. 🌟



Embrace yourselves. Os games hardcore chegaram!

Metal Gear Solid V: Ground Zeroes

PS3 • PS4
Xbox 360 • Xbox One

A partir de
R\$ 99

6x de R\$ 16,50
sem juros



Thief

PS3 • PS4
Xbox 360 • Xbox One

A partir de
R\$ 199,90

10x de R\$ 19,99
sem juros



Titanfall

Xbox 360 • Xbox One • PC

A partir de
R\$ 99

9x de R\$ 11,10
sem juros

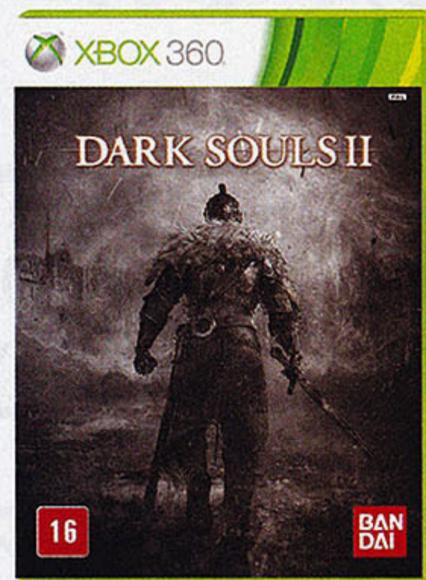


Dark Souls II

Xbox 360

Por **R\$ 199,90**

10x de R\$ 19,90
sem juros



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

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 30/04/2014 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do hotsite www.walmart.com.br/egw ou pelo televentas 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 Televentas: 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.

1ª GUERRA MUNDIAL

O grande conflito do início do Século 20 ganha surpreendentes games em um mercado que antes só tinha olhos para a 2ª Guerra

> *Rodrigo Casarin*



The Etente



Warfare 1917

Há incontáveis jogos de guerra no mercado. Independentemente da plataforma e do estilo, costumam estar entre os preferidos dos jogadores. Boa parte deles é inspirada em batalhas que aconteceram na vida real, e uma dessas batalhas está completando 100 anos: a 1ª Guerra Mundial.

Em 1914, após um atentado contra o arquiduque austríaco Francisco Ferdinando e sua mulher, a duquesa Sofia, explodiu a 1ª Guerra Mundial, que colocou em conflito as grandes potências de então, divididas em duas frentes: os Aliados (Império Britânico, Estados Unidos, França etc.) e os Impérios Centrais (Alemanha, Império Otomano, Império

Austro-Húngaro etc.). A guerra acabou em 1918, mas muito tempo depois ela seria lembrada e, de alguma maneira, reconstruída nos games.

Aproveitando a efeméride, a Ubisoft lança neste ano *Valiant Hearts: The Great War*, para PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One e PC. O jogo se desenrola em 2D, terá traços de desenho animado e apresentará quebra-cabeças que irão variar de acordo com as escolhas do jogador.

Serão cinco opções de personagens: Emile, uma fazendeira francesa; Freddie, soldado estadunidense; Ana, médica belga que atua no campo de batalha; George, piloto bretão que mal sabe pilotar aviões; e Karl, soldado alemão apaixonado pela filha de Emile.

Valiant Hearts está em fase de desenvolvimento pela mesma equipe responsável por *Rayman Legends*, que, ao longo da fase de produção do game, solicitou aos seus seguidores do Facebook e do Tumblr que enviassem objetos da 1ª Guerra Mundial. Depois disso, selecionaram alguns e os utilizaram na composição do jogo, aumentando a proximidade com o real.

GUERRAS DO PASSADO

As gerações passadas também tiveram os seus games sobre a 1ª Guerra Mundial – *Valiant Hearts: The Great War* segue uma linhagem que tem *Red Baron* como o grande clássico. Lançado em 1980 para o Atari, era um simulador de voo em primeira pessoa, desenvolvido exclusivamente com linhas azuis sobre um plano de tela preto, que colocava o jogador para batalhar junto aos Aliados. O objetivo era simples: sobreviver o máximo de tempo



Época dos arcades: Red Baron





Valiant Hearts: The Great War



Supremacy 1914

possível aos ataques inimigos.

Bem mais complexo é *The Entente: World War I Battlefields*, para PC, que permite ao jogador escolher atuar como membro do exército francês, britânico, russo, austro-húngaro ou alemão e apresenta cenários reconstruídos a partir de pesquisas históricas sobre a Europa no início do Século 20.

Com uma dinâmica semelhante à consagrada pelos primeiros volumes da série *Age of Empires*, em *The Entente* o jogador pode seguir inúmeras estratégias para conseguir destruir os exércitos adversários sem expor a sua retaguarda.

GUERRA AGORA É ONLINE

Similar a esses títulos contemporâneos é o jogo online *Supremacy 1914*, no qual o jogador precisa, além de guerrear, administrar os recursos disponíveis para que seu país prospere, o que exige consideráveis doses de análise e ponderação antes que atitudes drásticas – como um grande ataque – sejam tomadas.

Outro jogo online ambientado na Primeira Guerra, também de estratégia, é *Warfare 1917*, uma opção mais simples que *Supremacy 1914*.

São algumas opções para simular o conflito que completa 100 anos e nada melhor do que “comemorar” a data bem longe de um conflito real. 🎮



Super Trench Attack

JOGOS DA 1ª GUERRA

- Red Baron* (1980)
- Blue Max* (1983)
- Diplomacy* (1984)
- Sopwith* (1984)
- Sky Kid* (1985)
- Red Baron* (1990)
- Wings* (1990)
- Knights of the Sky* (1990)
- Powermonger Expansion Disk* (1991)
- Dreadnoughts* (1992)
- History Line: 1914-1918* (1992)
- Wargame Construction: Tanks!* (1992)
- Wings 2: Aces High* (1992)
- Dawn Patrol* (1994)
- Wings of Glory* (1994)
- The War College* (1995)
- Fields of Battle* (1995)
- Great Naval Battles V* (1996)
- Flying Corps* (1996)
- Imperialism* (1996)
- Red Baron II* (1997)
- The Last Express* (1997)
- Red Baron 3D* (1998)
- Codename Eagle* (1999)
- Diplomacy* (1999)
- Hogs of War* (2000)
- Victoria: Empire Under the Sun* (2003)
- Wings of War* (2004)
- The Entente* (2004)
- WWI Medic* (2004)
- The Great War* (2004) (mod de *Battlefield 1942*)
- World War 1* (2005)
- Diplomacy* (2005)
- Close Combat* (2006, mod)
- First Eagles: The Great War 1918* (2006)
- Snoopy vs. the Red Baron* (2006)
- Victoria: Revolutions* (2006)
- Shells of Fury* (2007)
- Guns of August* (2007)
- Knights of the Sky* (2007)
- The Trenches* (2007, mod)
- Aggression Reign over Europe* (2008)
- World War One* (2008)
- Jutland* (2008)
- Rise of Flight* (2009)
- Darkest of Days* (2009)
- NecroVisioN* (2009)
- Trenches* (2009)
- Snoopy Flying Ace* (2010)
- Toy Soldiers* (2010)
- Victoria 2* (2010)
- NecroVisioN: Lost Company* (2010)
- Battlefield 1918* (2011, mod de *Battlefield 1942*)
- Darkest Hour* (2011)
- 1916: Der Unbekannte Krieg* (2011)
- VietAfghan* (2012)
- Call of Cthulhu* (2012)
- Commander: the Great War* (2012)
- Battlefield Academy* (2012)
- The Great War 1918* (2013, mod de *Company of Heroes*)
- Verdun* (2013)
- The Great War* (2013, mod de *Napoleon Total War*)
- Super Trench Attack* (2013)

THRALLED

Desenvolvedor português cria um jogo sobre a jornada de uma escrava no Brasil Colonial do século 18: por essa você não esperava!

> Luciana Anselmo



Recentemente, um certo side-scroller independente chamou a atenção de jogadores do mundo inteiro ao ser anunciado para o Ouya. Diferente das dezenas de jogos do gênero que são lançados todas as semanas, *Thralled* trouxe um grande diferencial ao arriscar abordar um assunto bem forte: a escravidão.

O barulho foi mais forte ainda em nosso país, não apenas por seu tema tão polêmico, mas também porque a história se passa aqui no Brasil, um dos últimos locais do planeta a abolirem a escravidão.

Em tempos nos quais os videogames se tornaram uma mídia extremamente lucrativa, fica difícil imaginar alguém abordando temas desta magnitude, mas inacreditavelmente tudo começou como um projeto estudantil. Miguel Oliveira, um jovem desenvolvedor português, recém-formado pela Universidade da Califórnia do Sul, nos Estados Unidos, é o grande responsável pelo game.

De acordo com Miguel, a principal razão

para a escolha do tema do jogo nasceu da necessidade de falar sobre escravidão, tendo em vista que ainda é algo que afeta milhões de pessoas ao redor do mundo. Um dos objetivos dos jovens estudantes era abrir a possibilidade de um diálogo sobre o tema, suas origens e as consequências sofridas até hoje com a desigualdade social e o racismo, por exemplo.

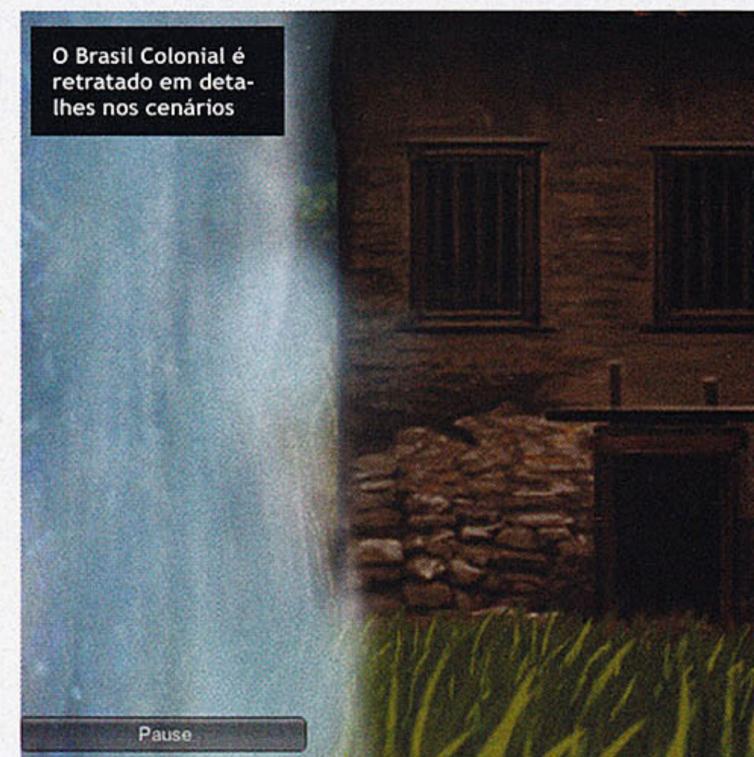
COMEÇOU BEM SIMPLES

Com a ambição de levar o projeto adiante, a equipe de estudantes apresentou uma versão inicial de *Thralled* em um pequeno festival promovido por sua universidade. Foi neste evento que Kellee Santiago, uma das dirigentes do Ouya e ex-presidente da Thatgamecompany (responsável por *Journey* e *Flow*), pôde conhecer e investir no projeto do jovem português.

Exatamente por isso, o jogo, que deve ser lançado ainda no segundo semestre deste ano, firmou um acordo de exclusividade com o console, não existindo planos de levá-lo para outras plataformas no

momento. Pelo menos não por enquanto.

Muito franco, Miguel nos contou que não esperava reações tão positivas, levando em conta que tema polêmico é difícil de ser abordado e o fato de os videogames





ainda não serem uma mídia tão respeitada. “Por essas e outras, a equipe se certificou de tratar o assunto com todo o cuidado e respeito merecido”, garantiu ele.

Sabemos bem que a escravidão aconteceu em todo mundo, mas podemos considerar a escolha do Brasil como cenário principal do game bem interessante, principalmente levando em conta a enorme quantidade de escravos trazidos para cá e a demora do nosso país em ceder à abolição.

A VISÃO LUSITANA DO BRASIL

“Tendo crescido em Portugal, sempre me espantou com o quão pouco a escravidão era mencionada. O passado português era referido como algo recheado de glórias, conquistas e descobrimentos, mas nada de mencionar a destruição que causamos. Acho que é um erro não admitirmos os erros do passado em termos claros, e um



“A intenção era de que o jogo se centralizasse em torno do amor de mãe e filho e como essa relação poderia ser condicionada pela miséria e pela escravidão”

Miguel Oliveira

erro ainda maior não analisar como esses erros afetam o presente. Além disso, Portugal foi a nação escravocrata que mais capturou africanos e o Brasil foi o maior recipiente de escravos da história”, disse ele.

Mas é óbvio que abordar algo tão sério não poderia ser feito sem uma vasta pesquisa sobre o assunto e, com *Thralled*, todo esse processo foi centralizado em torno de uma questão essencial.

“Como caracterizar, de forma respeitosa, uma personagem que representa um povo que foi vítima de opressão e cujas experiências têm pouco em comum com as minhas próprias?”, indaga ele. “Tentamos pesquisar de tal forma a perceber como eram as pessoas vitimizadas pelo tráfico de escravos, por quais experiências passavam e como isso as moldava”, complementa Miguel.

ESCRAVA ISAURA DO BRASIL

Com isso, chegaram à grande protagonista da aventura: Isaura, uma africana capturada e vendida como escrava no período colonial do Brasil no século 18.

A história do game acontece quando ela finalmente consegue escapar das plantações de onde era obrigada a trabalhar e sai em busca de seu bebê, enquanto foge tanto daqueles que a aprisionaram como de seu passado doloroso.

“A intenção era de que o jogo se centralizasse em torno do amor de mãe e filho e como essa relação poderia ser condiciona-

da pela miséria e escravidão”, disse ele.

Exatamente por esse forte laço materno e os sofrimentos vividos por Isaura, é possível

encontrar diversos aspectos emocionais que acabam envolvendo os jogadores de forma mais profunda.

Sobre isso, o jovem português espera que “através da interatividade que os jogos oferecem, possa se estabelecer uma forma de diálogo sem palavras entre o jogador e a personagem principal, envolvendo-os de tal maneira que o jogador se preocupe com o sofrimento da personagem, podendo perceber que há pessoas que ainda hoje sofrem desta maneira”.

OBJETIVOS NOBRES

Com tudo isso, o grande objetivo que a equipe por trás de *Thralled* mais gostaria de conquistar seria encorajar os jogadores, e todos os que tiverem contato com o game, a agirem ou pelo menos comecem a pensar de forma mais consciente sobre a escravidão contemporânea e as consequências e danos causados pela escravidão colonial.

Certamente, é um desejo curioso, com um espírito diferente do tipo que não vemos tanto atualmente nos trabalhos dos grandes estúdios. Aliás, ao contrário dessas grandes corporações, para esta pequena, ousada e criativa equipe, conquistar a nossa conscientização é o que verdadeiramente significaria atingir o sucesso com *Thralled*. E nós aguardamos ansiosos pelo jogo. 🎮

Plataforma: Ouya | Estúdio: Independente | Editora: Independente | Lançamento: Segundo semestre de 2014



TALES FROM THE BORDERLANDS A TELLTALE GAMES SERIES

Na onda dos games em forma de episódios, Telltale faz parceria com o Gearbox

> Paula Romano

A Telltale Games e a Gearbox Software estão trabalhando juntas na produção de *Tales from the Borderlands: A Telltale Games Series*, um jogo ao estilo adventure dentro do amplo universo de *Borderlands*. O título vai estrelar dois protagonistas – a vigarista Fiona e o ciborgue Rhys – e acontece em Pandora, o planeta que serviu de campo de batalha para os primeiros jogos da série.

Esta nova edição da franquia será contada em forma de flashbacks com a possibilidade de ser jogada em diferentes versões pelas perspectivas de Fiona e Rhys.

“Você nunca jogará o que realmente aconteceu, apenas uma perspectiva *Peixe Grande* [referência ao filme dirigido por Tim Burton] do ocorrido”, explicou Kevin Bruner, da Telltale, durante um painel no festival SXSW 2014, em Austin, EUA.

Durante a palestra, foi explicado que Fiona e Rhys terão habilidades próprias que poderão ser usadas em seus próprios benefícios, como por exemplo, Fiona abusar de seu carisma enquanto Rhys usa o seu braço mecânico para hackear objetos.

BEM AO ESTILO TELLTALE

O designer do jogo, Harrison Pink, chegou a afirmar que o game terá tiros, “mas do jeito da Telltale”. Ou seja, a jogabilidade será como os outros adventures da empresa, como *The Walking Dead* e *De Volta para o Futuro*, mas tirando proveito da ação que vimos em *Borderlands*.

Durante a aventura, o jogador terá muitas

razões para duvidar da narração não confiável de Rhys e Fiona, já que ambos são movidos pela ganância – como os outros habitantes da devastada Pandora. Como trata-se de um jogo baseado em decisão, cabe ao jogador conduzir o tom que permeará a história.

De acordo com os produtores, em contraste à série *The Walking Dead*, na qual os jogadores são constantemente forçados a escolher entre o menor de dois males, em *Tales from the Borderlands* os jogadores terão que escolher entre o melhor de duas opções extremamente desejáveis.

O jogo se passa após a história de *Borderlands 2* e a Telltale promete preservar o humor negro da franquia. Isso faz todo o sentido se levarmos em conta que o estúdio tem como raízes séries de comédia como *Sam & Max*. “Nós temos tudo isso reprimido em ‘caixas de comédias’ ao redor do estúdio. Temos vontade de desempacotar”, disse Bruner.

Os desenvolvedores explicaram que *Tales from the Borderlands* será um título da franquia *Borderlands*, principalmente pelo fato de ele estar conectado ao universo criado por Anthony Burch. “Vamos contar uma história dentro deste universo que não foca especificamente em quem salva o mundo



Jeito de filme noir, mas bem ao estilo *Borderlands*

em vilões fazendo suas malvadezas. Será sobre a tentativa de sobreviver”, finaliza Burch.

Mais do que atirar e explodir tudo o que surgir pela frente, o jogador vai interagir com o mundo e com outros personagens ao redor e as suas decisões vão refletir no desenrolar da aventura. 🎮

Plataformas: PC | Estúdio: Gearbox/Telltale | Editora: Telltale | Lançamento: 2014



“Você nunca jogará o que realmente aconteceu, apenas uma perspectiva do ocorrido”

Kevin Bruner

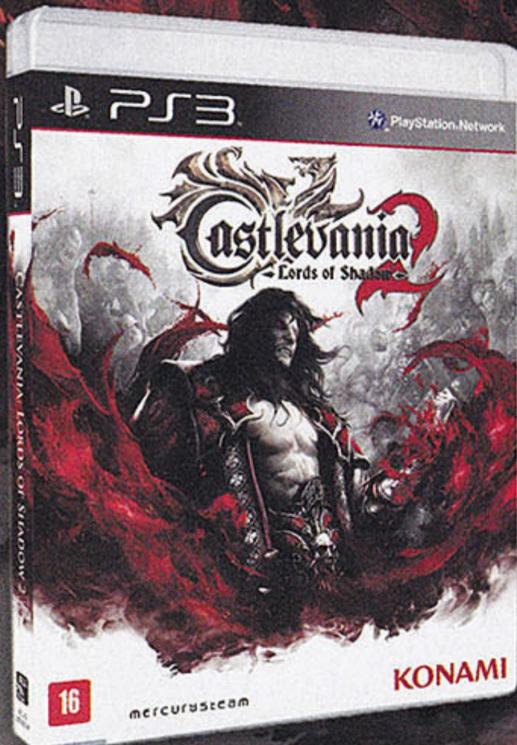
SANGUE É TUDO



Castlevania

Lords of Shadow

NAS LOJAS
25.2.2014



LEGENDADO
EM PORTUGUÊS

16

2014 Konami Digital Entertainment. Desenvolvido por MercurySteam. Playstation e o logotipo da família "PS" são marcas registradas e "PS3" e a logomarca Playstation Network são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc.

MERCURYS TEAM KONAMI

TRIALS FUSION

Mecânica eficiente, física apurada e texturas coloridas são mescladas ao humor ácido para transformar pistas de corrida de moto absolutamente viciantes

> Fernando Souza Filho



A grande sacada dessa nova edição da série *Trials* é apostar naquilo que mais mexe com o ímpeto de um gamer: o desafio. Não nos referimos aqui àquele desafio absurdamente difícil do estilo *Dark Souls*, mas àquele que faz com que você tente diferentes maneiras de executar uma ação até conseguir seus objetivos. No caso de *Trials Fusion*, são inúmeras as variáveis que podem mudar o trajeto de sua moto: tempo, contratempos, física, motor, velocidade etc. E isso é absolutamente viciante quando você tenta cumprir um trajeto no menor tempo possível – e sem erros.

Trials Fusion é o sucessor de *Trials Evolution* e traz para a nova geração de consoles os desafios de motos de stunts, os nossos conhecidos dublês. O novo sistema de pistas permite uma variedade incrível de situações, desafiando o jogador a memorizar trechos da track, barreiras e até intervenções da IA (Inteligência Artificial), como acidentes, barris que rolam pra pista ou caminhões que aparecem do nada para atrapalhar seu trajeto.

Fusion é antes de qualquer coisa um jogo muito bonito. No Xbox One e no PS4, o visual é de longe o mais belo da série, com cenários coloridos, texturas detalhadíssimas e ação a 60 FPS (frames por segundo).

O fato é que os dois anos que separam *Fusion* de *Evolution* serviram para o estúdio RedLynx aperfeiçoar a dinâmica, o gameplay, as texturas e até as cores do jogo. O resultado nós pudemos testar em uma versão demo sensacional. Se o jogo for tão

viciante quanto sua demo, pode esperar que ele será tão bem-sucedido na nova geração de consoles como *Evolution* foi no X360.

Se você nunca jogou a série *Trials*, o conselho mais óbvio é que as primeiras tentativas devem ser feitas no modo Iniciante. Pode parecer maçante para os gamers mais experientes, mas é uma excelente maneira de pegar os macetes do equilíbrio na dirt bike.

Os saltos com a moto respondem à física mais rudimentar, exigindo que você use seu equilíbrio na máquina para obter resultados melhores quando ela voltar ao chão. Exemplo: em um salto bem íngrime, é preciso inclinar-se mais pra frente para evitar que a moto gire sobre ela mesma no ar. No entanto, assim que pega o macete dessa física, você pode usar esse tipo de salto para fazer o contrário: inclinar-se para trás, fazer um giro forçado e voltar pro chão feliz com a bela pirueta feita em pleno ar. Plasticamente, é um espetáculo!

ALTOS E BAIXOS NA PISTA

As possibilidades são quase infinitas de manobras e piruetas, pois elas variam de acordo com o tipo de solo, com os obstáculos e até mesmo com intervenções da IA. Em um dos saltos logo nas primeiras pistas de teste, temos uma explosão no ar, seguida de um afastamento abrupto da câmera. É preciso reagir rápido para não capotar na descida do salto. O desafio é adrenalina pura.

Quem está acostumado aos cenários “esportistas” de *Evolution*, talvez estranhe



As acrobacias na hora do salto são o ponto alto de cada track

um pouco o visual futurista de *Fusion*, mas bastam duas ou três pistas para nos acostumarmos muito rapidamente. Além disso, o toque de humor negro continua irretocável: todos os desafios terminam invariavelmente com um tombo monumental do motociclista. Sua missão é sempre conseguir diminuir seu tempo, não cair antes da hora e esperar o tombo final em grande estilo.

Em uma das tracks, o piloto cai em um abismo em cima de um balão, que sobe aos céus com seu corpo desfalecido. É impossível não dar boas risadas com os pequenos filminhos que são ativados após cada final de pista.

Inicialmente, a gente não consegue evitar certa apreensão de que essa história de robôs e ciborgues pode estragar a diversão do jogo. Mas o alívio é imediato quando percebemos que essa estética robótica se limita mais à customização das motos, das roupas e dos capacetes. Acredite: você pode ficar bem ridículo com as opções que o jogo oferece, como jaqueta cor-de-rosa brilhante e cabeça gigante de esquilo...

A parte estrutural de *Fusion* é bem similar à de *Evolution*, com pistas agrupadas

por nível de dificuldade e com trajetos de teste para você pegar os macetes antes de partir pra corrida de fato. Isso é especialmente útil porque você pode tomar tombos no meio do caminho e instantaneamente voltar pra pista apenas pressionando B (no Xbox, onde testamos essa versão demo). Com o tempo, o objetivo passa a ser redu-

zir os tombos a zero e conseguir bater o tempo máximo que a pista exige.

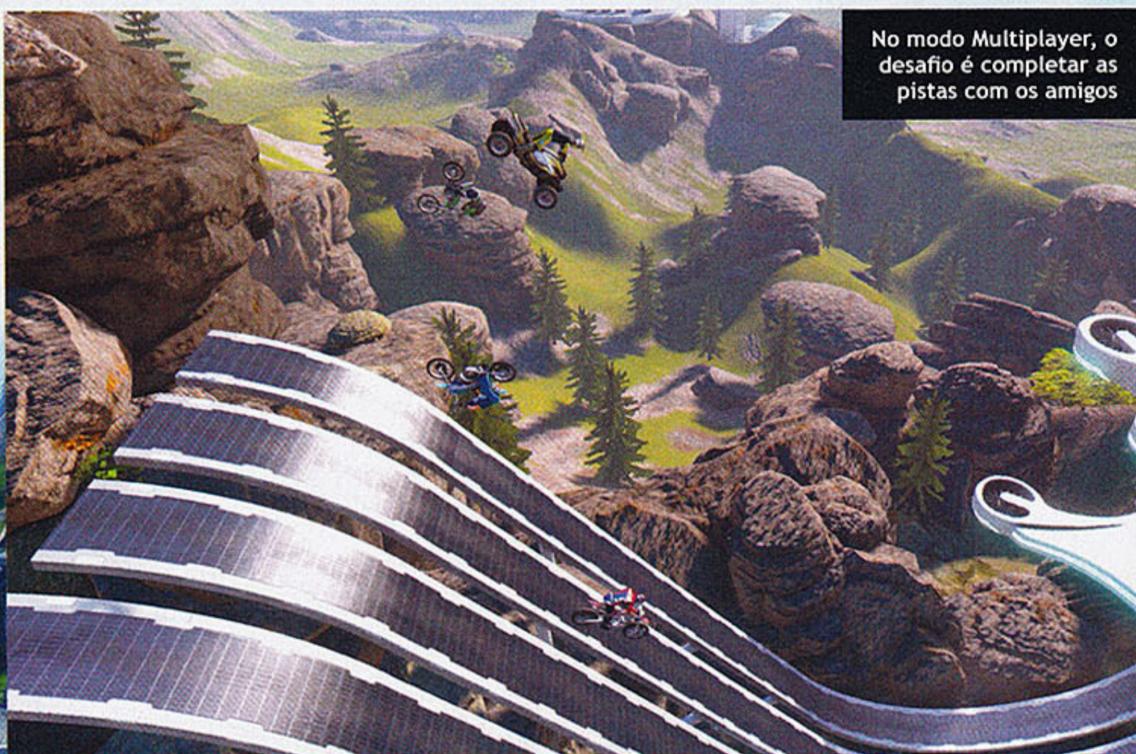
Ao explorar as tracks, pode esperar uma divertida quantidade de easter-eggs espalhadas por todo lugar. Em um pequeno abismo na pista de gelo, por exemplo, há uma família de pinguins com uma placa “No Dirt Bikes”. Nesse momento, a câmera muda para primeira pessoa e conseguimos de fato ver os bichinhos. É bem divertido.

DESAFIO AO ESTILO GAMER

Infelizmente, nossa versão de testes ainda não estava habilitada com o multiplayer, mas o estúdio garante que o jogo terá diversas novidades, inclusive quadriciclos (os conhecidos ATVs), que são mais pesados e indicados apenas para pistas específicas para eles.

Em resumo, é um jogo que promete muito não apenas pela mecânica eficiente e pelo belíssimo visual, mas também por usar de maneira inteligente o fator desafio, que está enraizado na cultura gamer. Tá com toda pinta de ser viciante. 🏍️

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Desenvolvedora: RedLynx | Editora: Ubisoft | Lançamento: Abril/2014



No modo Multiplayer, o desafio é completar as pistas com os amigos

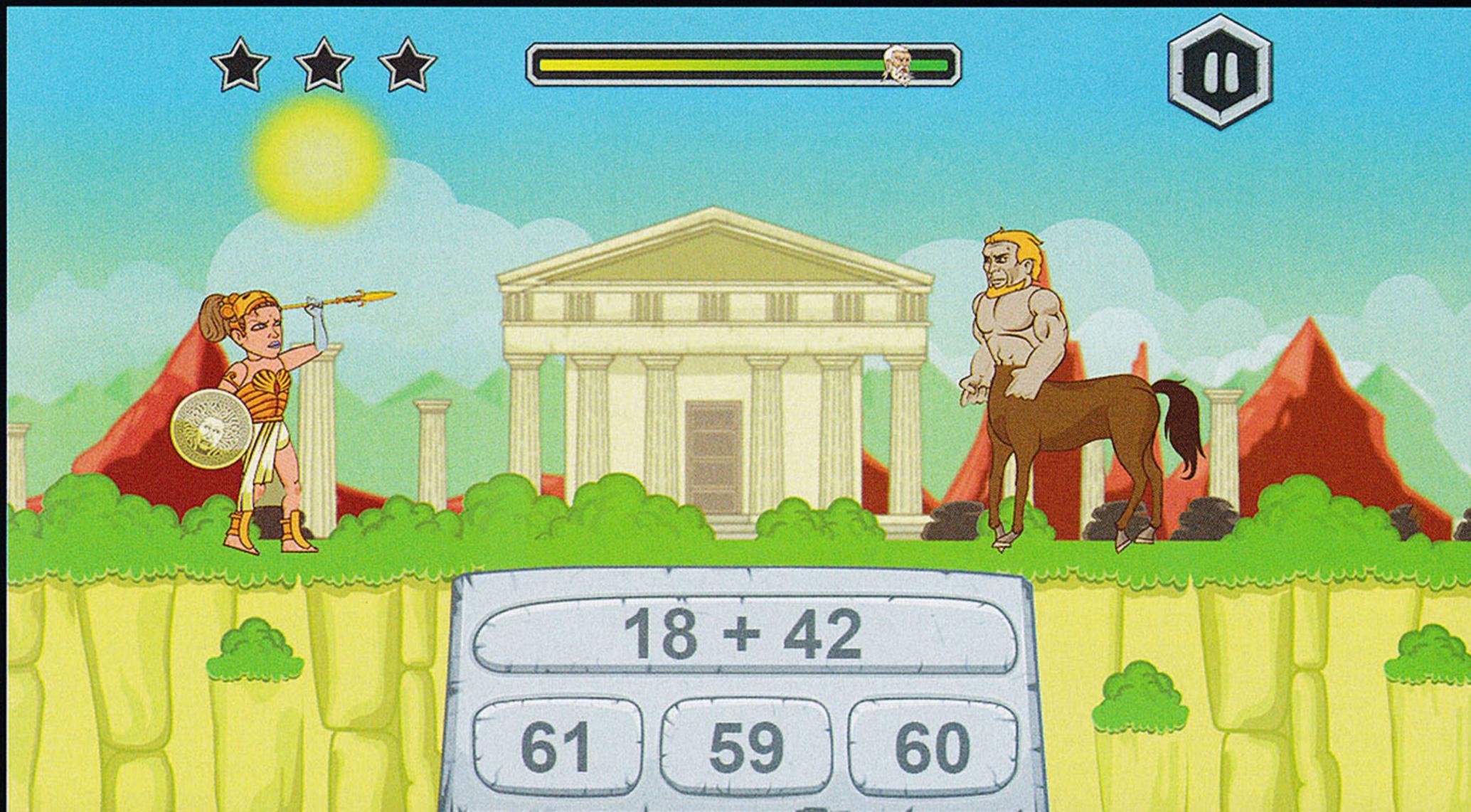


O quadriciclo também é potente, mas é menos veloz e precisa de pistas específicas para ele

ZEUS vs. MONSTERS

A mitologia grega encontra a matemática em um belíssimo jogo educacional feito na improvável Sérvia

> Ricardo Franzin



Não é segredo pra ninguém que os games jamais foram tão onipresentes quanto atualmente. Eles são vistos por todos os lados, não só nos famigerados consoles, mas também em PCs, celulares, tablets. Mesmo assim, jogos eletrônicos ainda são verdadeiramente demonizados por muita gente. Seriam “má influência”, do tipo que induz crianças inocentes a toda sorte de maus caminhos. No entanto, nem o pai mais influenciável do mundo por histerias desse tipo achará ruim caso se depre com os filhos se divertindo com *Zeus vs. Monsters*.

Trata-se de um game educativo para mobiles (iOS/Android) que desenvolve o raciocínio do jogador ao atribuir a operações matemáticas o papel de “ferramentas bélicas”. Funciona assim: na pele de Zeus ou Atena, divindades da mitologia grega você deve enfrentar uma série de ini-

migos, sendo a única forma de derrotá-los acertar o resultado da operação proposta, que pode ser uma conta de adição, subtração, multiplicação ou divisão. À medida que vai acertando os resultados (e, com isso, eliminando os inimigos), o jogador passa de fase – enfrentando chefes de fase e tudo –, e cada uma delas reflete aspectos da riquíssima mitologia grega. Você pode escolher o grau de dificuldade e o tipo de operações que deseja resolver.

FOR EDUCATORS			
Addition		Subtraction	
0-10	104 ✓ 2 ✗	0-10	0 ✓ 0 ✗
0-20	0 ✓ 0 ✗	0-20	0 ✓ 0 ✗
0-50	3 ✓ 0 ✗	0-50	2 ✓ 0 ✗
0-100	0 ✓ 0 ✗	0-100	0 ✓ 0 ✗
0-1000	1 ✓ 0 ✗	0-1000	0 ✓ 0 ✗
Multiplication		Division	
×1,2,5,10	0 ✓ 0 ✗	+1,2,5,10	0 ✓ 0 ✗
×1-10	0 ✓ 0 ✗	+1-10	0 ✓ 0 ✗
×1-25	0 ✓ 0 ✗	+0-25	0 ✓ 0 ✗

JOGANDO E APRENDENDO

“A ideia inicial era fazer um jogo de matemática que divertisse crianças de 7 e 8 anos de idade”, diz Marko Petkovic, CEO do estúdio sérvio Peaksel, responsável pelo desenvolvimento do game. “Nessa idade, a molecada gosta de atirar em coisas, especialmente em monstros, por isso, precisávamos de personagens que fossem cativantes e singulares. A mitologia grega está repleta de criaturas interessantes, e sua presença adiciona uma nota educacional extra ao jogo. Assim, foi uma mistura simplesmente perfeita para aquilo que queríamos. O game é bastante customizável e, dependendo do nível de dificuldade, pode se tornar desafiador até para gênios da matemática. Foi feito para a família inteira jogar e se divertir.”

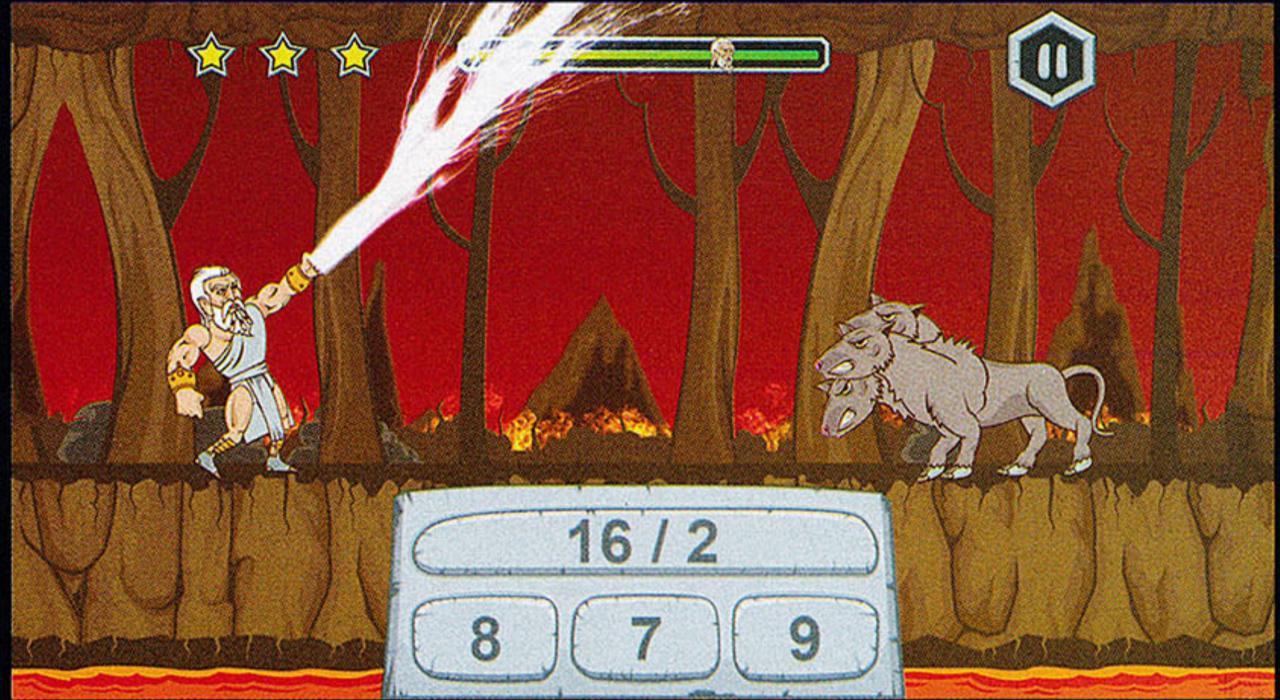
De fato, embora seja um game focado na matemática, *Zeus vs. Monsters* não é daqueles joguinhos bobos que concen-

tram-se demais no aspecto educativo e, por isso, tornam-se maçantes. Pois ele é, antes de tudo, bastante divertido.

“Nenhum dos nossos games anteriores foi tão bem recebido quanto este”, afirma Marko. “Uma mãe nos contou que seu filho implora para jogar o game com ela, outra nos disse que seu filho – que sofre de autismo – adorou o jogo. É o tipo de coisa que toca os nossos corações e faz com que nos sintamos cada vez mais responsáveis junto aos usuários. A repercussão na imprensa também tem sido ótima. O jogo foi resenhado em diversos blogs e portais, com boas notas e comentários positivos, o que é um reconhecimento do esforço que estamos fazendo para combinar diversão e educação em um conceito único.”

Nem todos compartilharam do entusiasmo, todavia. “Alguns colegas desenvolvedores realmente não ficaram assim tão impressionados”, admite Marko. “Mas são pessoas que se concentram mais no aspecto técnico, o que, em minha opinião, significa não ter captado a essência do game. Também houve alguns comentários negativos a respeito da sua suposta violência, mas nós entendemos que as crianças são educadas de maneiras diferentes em culturas diferentes – e respeitamos isso. Porém, em nossa opinião, crianças devem aprender que a vida é uma luta, e nosso jogo não ultrapassa nenhum limite razoável, a ponto de causar efeitos negativos.”

Marko toca aqui no ponto de que tratamos no início do texto: algumas pessoas acreditam que os games façam



mal às crianças. “Eles não causam mal nenhum, desde que não haja exageros”, diz ele, com a serenidade que deveria ser atribuída a qualquer aspecto relacionado à educação infantil. “É responsabilidade dos pais manter um equilíbrio razoável entre os jogos eletrônicos e as outras atividades

chegar a um equilíbrio entre esses dois aspectos, fazendo com que as crianças entretenham-se enquanto absorvem toda aquela informação valiosa.”

A Peaksel parece estar saindo-se bem no enfrentamento desse desafio. “Um dos nossos primeiros games, *Zombies: Run or Kill*, já atingiu a marca de 2 milhões de downloads, e *Zeus vs. Monsters* tem tido uma aceitação muito positiva”, Marko exulta. “Sabemos que ainda somos novos neste meio e é cedo para comemorações,

mas temos trabalhado e estamos contentes com o progresso que fizemos.”



“É responsabilidade dos pais manter um equilíbrio razoável entre os jogos eletrônicos e as outras atividades da criança, embora seja responsabilidade da indústria de games adicionar valor à diversão”

Marko Petkovic

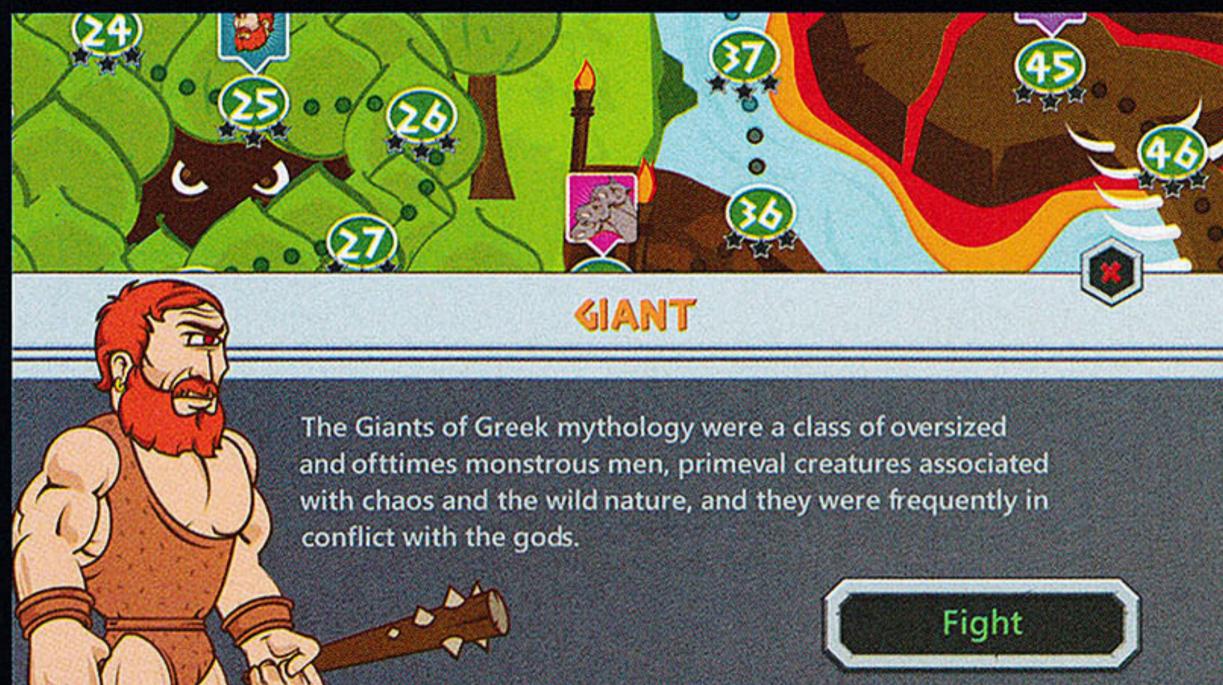
da criança, embora seja responsabilidade da indústria de games adicionar valor à diversão que eles proporcionam.”

Nesse sentido, Marko puxa a sardinha para a sua Peaksel, cujos jogos buscam educar e entreter ao mesmo tempo. “Educação e diversão estão quase sempre em lados opostos”, ele continua. “É um desafio para o desenvolvedor conseguir

MERCADO DE GAMES DA SÉRVIA

Ter como base de operações um país “fora do roteiro”, como a Sérvia, dificulta o crescimento do estúdio? Marko responde: “Como a maior parte dos países europeus, a Sérvia tem hoje uma alta taxa de desemprego. O governo encoraja as pessoas a trabalhar online, mas, afóra este conselho, não as ajuda muito mais. Há alguns benefícios limitados concedidos a empresas novas, mas nada especial para o setor de tecnologia. Porém, acabamos de passar por eleições, e o partido vencedor prometeu incentivar o setor, pois reconhece que há muito potencial nele. Vejamos se as promessas serão cumpridas...”

E ele conclui: “Para mim, já é suficiente que o governo não dificulte as coisas e permita que cresçamos como business e como indivíduos, ao mesmo tempo em que fazemos nosso trabalho.”



Plataformas: Mobiles | Estúdio: Peaksel | Editora: Peaksel | Lançamento: Março/2014

CHILD OF LIGHT

Um conto de fadas com gráficos inspirados em pinturas de aquarela promete deixar os fãs de RPG mais apaixonados do que nunca. E a equipe é de primeira linha!

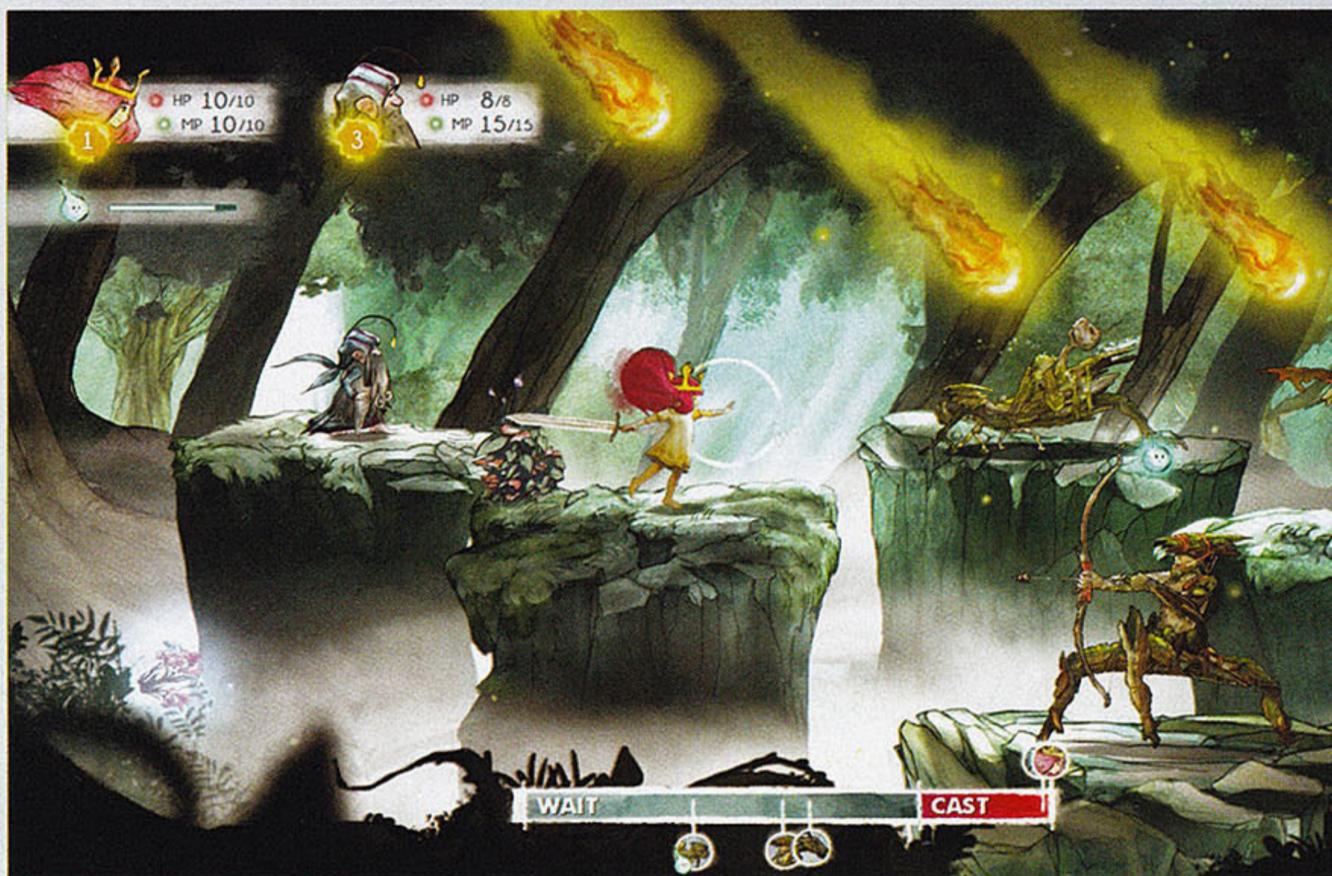
> *Fernando Souza Filho*

Lemuria nunca mais será a mesma. Seu mundo mágico ganhará versão para todas as plataformas, estará 100% localizada para o português e, de quebra, será disponibilizada para download por um preço bem razoável (R\$ 35,00). *Child of Light* promete ser daqueles RPGs tipicamente japoneses dos quais todo mundo fala por meses seguidos, pois sua história dá uma nova roupagem para os contos de fada clássicos.

Tendo como cenário de fundo o mundo mágico colorido e muito bonito de Lemuria, aqui você precisa solucionar mistérios e, obviamente, participar de combates típicos dos RPGs nipônicos.

A protagonista é Aurora, uma criança que foi levada de casa e que, em sua missão de retorno, precisa trazer de volta o sol, a lua e as estrelas, todos mantidos em cativeiro pela Rainha Misteriosa da Noite.

Ajudada por seu companheiro, o vagalume Igniculus, e alguns aliados inespe-



rados, Aurora terá de lidar com seus mais terríveis medos, incluindo dragões e outras criaturas místicas que farão parte dessa incrível história.

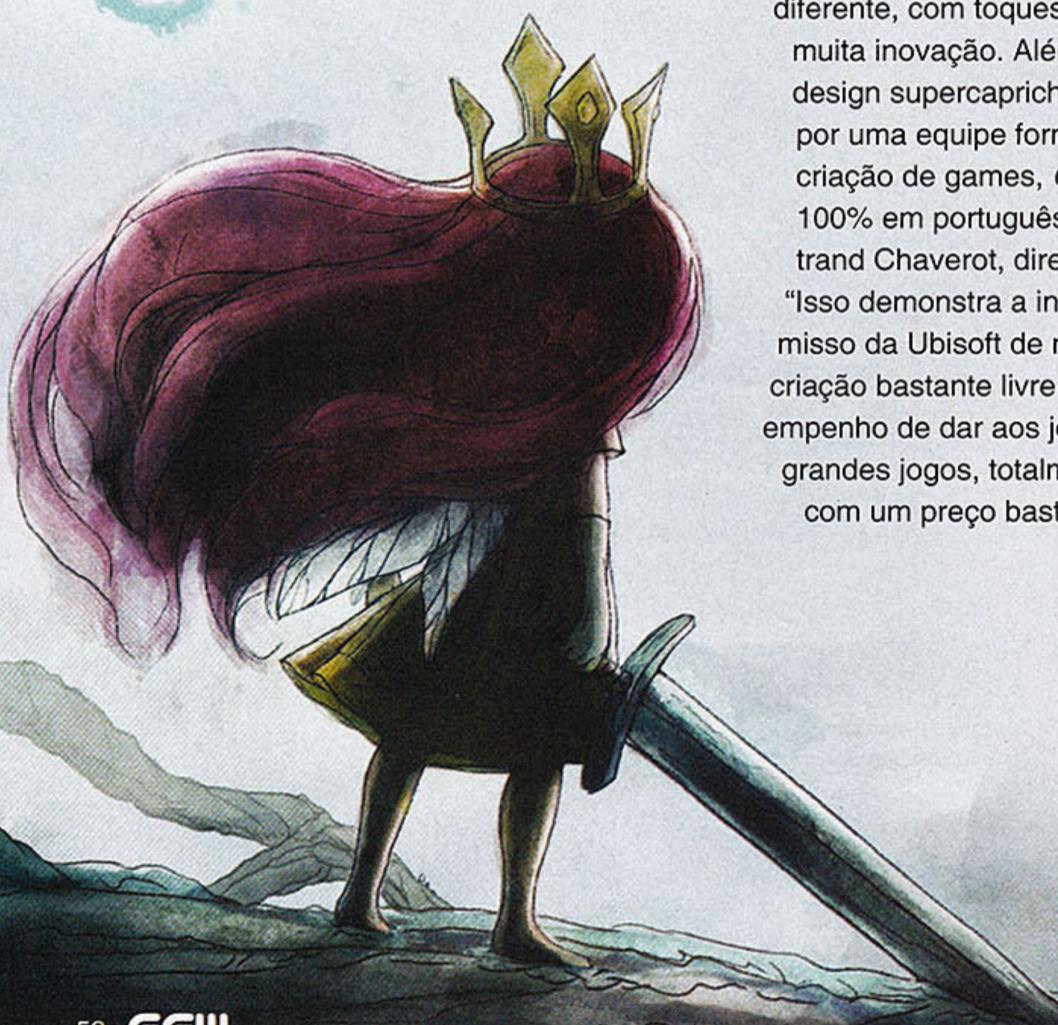
“Estamos muito felizes e orgulhosos por oferecer ao público brasileiro um jogo tão diferente, com toques de arte, poesia e muita inovação. Além de contar com um design supercaprichado e desenvolvido por uma equipe formada por craques da criação de games, *Child of Light* chega 100% em português”, empolga-se Bertrand Chaverot, diretor da Ubisoft Brasil. “Isso demonstra a intenção e o compromisso da Ubisoft de manter o espírito de criação bastante livre e confirma nosso empenho de dar aos jogadores do Brasil grandes jogos, totalmente localizados, com um preço bastante acessível.”

POESIA QUE SE JOGA

O game é um “poema jogável” segundo seus criadores, uma vez que foi inteiramente desenhado manualmente e renderizado com efeitos de aquarela no engine UbiArt Framework. E é absolutamente inegável a inspiração na arte de Yoshitaka Amano, ilustrador da série *Final Fantasy*.

Os diálogos foram todos escritos em forma de rimas e a trilha sonora está a cargo de Coeur de Pirate, compositora hipster canadense cujo nome verdadeiro é Béatrice Martin e que canta no estilo clássico da chamada “chanson française” (“canção francesa”): a voz da garota é um troço sensacional. Sim, ela canta em francês.

Com uma mecânica típica de combate por turnos de RPG, o jogo apresenta diversas figuras mitológicas que vão surgindo



“Estamos muito felizes e orgulhosos por oferecer ao público brasileiro um jogo tão diferente, com toques de arte e poesia”

Bertrand Chaverot

Cœur de Pirate fez toda a trilha sonora para o jogo



Perceba os detalhes da ilustração feita em aquarela



no caminho de Aurora, como espíritos da floresta, camundongos falantes, bruxas e serpentes-do-mar malignas. *Child of Light* usa o Sistema de Combate de Tempo Ativo, que permite que você lute ao lado de Igniculus e de outros membros do grupo de Aurora.

Você destrava habilidades especiais à medida que avança em sua jornada, podendo combinar atributos extras de sua espada, de seu talismã ou de seu sistema de proteção. Use a criatividade para montar autênticos “combos” de habilidades.

Cada estilo de jogo tem seu próprio conjunto de gemas, o que significa que o seu pode ser completamente diferente do de alguém que está jogando ao seu lado. A boa notícia é que dá para trocar gemas com seus amigos.

UM PAPO COM O CHEFE

Para entender mais a fundo como funciona o jogo, nada melhor do que um papo exclusivo da **EGW** com Patrick Plourde, seu criador, que também foi diretor de criação do fantástico *Far Cry 3*.

EGW: Podemos dizer que *Child of Light* é uma nova forma de ver os velhos enredos dos contos de fada clássicos?

Patrick Plourde: Os contos de fada são há séculos um meio de passar lições de vida e de valores individuais para crianças. Na minha opinião, alguns desses valores já estão bem obsoletos. Esperar pelo príncipe encantado, por exemplo, não é uma boa maneira de encorajar as meninas a tomarem as rédeas de suas vidas. Sob esse prisma, eu diria que *Child of Light* de fato usa o simbolismo dos contos de fada, mas

TRANSFORME SUA PAIXÃO EM PROFISSÃO

FAÇA A FORMAÇÃO EM:

**DIGITAL DESIGN
+ GAMES**

polly

FORMAÇÃO EM TECNOLOGIA |

A PRIMEIRA NA
AMÉRICA DO SUL COM :



UNREAL
ENGINE



 [facebook/pollyformacao](https://www.facebook.com/pollyformacao)



 www.polly.com.br

o direciona para uma audiência contemporânea.

Aurora é uma personagem que tem profundidade, tem seus próprios medos, o que não é muito comum para a maioria dos protagonistas de games. Foi difícil construir essa “persona”? Não foi nada fácil, posso garantir, pois a tarefa de encontrar imperfeições da personagem é muito complexa. Você coloca um desafio para ela em determinada missão e o jogador terá que trabalhar com as fraquezas da Aurora, seus medos mais profundos. O modo como você desenvolve esses sentimentos no enredo é o grande segredo para se criar uma boa história. Nesse sentido, o próprio motor gráfico foi decisivo.

RESOLUÇÃO GRÁFICA

Como exatamente o engine UbiArt Framework influenciou na criação da personalidade de Aurora e até na elaboração do mundo de Lemuria?

O UbiArt permite que a gente use a arte conceitual diretamente no game, facilitando a tarefa de iterar os elementos de cena de maneira rápida e eficiente. Inicialmente, eu havia pensado em fazer algo como uma pintura viva, mas aí voltei-me para o estilo aquarela logo após os primeiros testes no engine. Nesse ponto, tenho que dar o devido crédito aos artistas que trabalharam no projeto: eles transformaram um sonho em realidade. O mérito é todo deles.

O fã leigo vai perceber alguma diferença gráfica crítica e consistente entre as diferentes versões do jogo – PS3, PS4, X360, XO, PC?

Apenas na resolução. PC, Xbox One e PlayStation 4 vão rodar em 1080p,

TIME DE PRIMEIRA

Jogo grande já nasce grande. Com *Child of Light* não é diferente, pois ele foi concebido sob a batuta de três nomes respeitados na indústria da criação de games: Patrick Plourde, Jeffrey Yohalem e Brianna Code.

Patrick tem uma longa história junto à Ubisoft: seu portfólio inclui três jogos da série *Assassin's Creed* e o premiado *Far Cry 3*. *Child of Light* é seu primeiro projeto que tem um caráter mais “artístico”.

Jeffrey, por sua vez, assinou jogos como *Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2* e *Assassin's Creed II*. Ele escreveu os roteiros de *Assassin's Creed: Brotherhood* e *Far Cry 3*. Como diretor de cinema, já assinou o documentário *Human Eaters* e alguns episódios de *The Daily Show*, de Jon Stewart.

Brianna, por sua vez, é programadora especializada em IA (Inteligência Artificial). Nascida no Canadá, ela trabalhou na Austrália por alguns anos antes de retornar ao seu país. Ela assinou a IA dos jogos *Assassin's Creed II*, *Assassin's Creed: Brotherhood* e *Assassin's Creed III*.



Jeffrey Yohalem



Brianna Code



“Assim que anunciamos o projeto, a cidade que mais tinha fãs de *Child of Light* no Facebook era São Paulo”

Patrick Plourde

enquanto PlayStation 3, Xbox 360 e Wii U rodarão em 720p. Mas o jogo roda em 60 FPS [frames por segundo] em todas as plataformas.

***Child of Light* foi inteiramente localizado para o português, o que, salvo honrosas exceções, não é muito comum em projetos desse porte. Qual a importância real do mercado sul-americano**

para a Ubisoft nos dias de hoje?

A Ubisoft tem muitos, muitos fãs no Brasil. Para você ter uma ideia, assim que anunciamos o projeto, a cidade que mais tinha fãs de *Child of Light* no Facebook era

São Paulo. Foi uma surpresa para nós. Na minha opinião, esse é um elemento muito importante para definir campanhas de marketing e de vendas, por exemplo. Hoje, o mercado brasileiro já é um dos mais importantes para a Ubisoft. 🎮

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO, Wii U | Estúdio: Funhouse/Ubisoft Montreal | Editora: Ubisoft | Lançamento: 30/4/2014



Aurora encontrará todo tipo de criatura estranha em sua jornada



Os mistérios não serão fáceis de decifrar, mas não será nada tipo *Dark Souls*, não se preocupe

MAIS RÁPIDO!

Necessitamos de velocidade, sim senhor! Veja como o filme de *Need for Speed* conseguiu com uma produção modesta conquistar os fãs da série de games

> *Wagner Nascimento*

Os fãs de velocidade sabem que o ano de 1994 ficou marcado pela perda de um dos maiores ídolos do automobilismo mundial, Ayrton Senna. Para a Eletronic Arts, foi o ano de lançamento de um dos jogos de corrida de maior sucesso de todos os tempos: *Need For Speed*. Carros de luxo, corridas na cidade, em rodovias ou ruas estreitas, *Need for Speed* emplacou logo de cara, fazendo com que, a partir de 1997, fosse lançado uma nova versão a cada ano.

Passaram-se 20 anos e a franquia *Need for Speed* já mudou bastante, ganhando inclusive um longa metragem nos cinemas do mundo todo. É verdade que o primeiro filme da franquia não é lá uma grande produção, com atores famosos e concorrentes ao Oscar, não tem cenas com os melhores efeitos, mas foi bastante fiel quando o assunto foi sair do console para as telas do cinema.

É MUITO GAME JUNTO

Underground, *Most Wanted*, *Carbon*, *Shift*, *Hot Pursuit*, *Pro Street* e *Nitro* são alguns dos games da franquia *Need for Speed* que estão presentes durante o filme inteiro, em diversos detalhes, acrescidos de um bom enredo. O filme cumpre bem seu papel de agradar aos apaixonados pelas máquinas possantes presentes nos jogos.

As corridas clandestinas são uma pitada para que o protagonista, Tobey Marshall (Aaron Paul), vá atrás de vingança após cumprir pena pela morte de seu próprio irmão. É uma história que foi plantada pelo vilão do filme, Dino Brewter (Dominic



São cenas bem familiares, não são?

Cooper), e é neste exato momento que os maiores carros esportivos no mundo entram em ação. A bordo de um Shelby Mustang GT500 raríssimo, capaz de atingir 370 km/h, Tobey atravessa a cidade com a polícia em sua cola, como acontece no game *Most Wanted*, para conseguir seu passaporte para a vingança.

Mustang Shelby GT500, Ford Gran Torino 69, Chevy Camaro 68, Pontiac GTO 66 e os supercarros europeus, Koenigsegg Agera R, Lamborghini Sesto Elemento, Spano GTA, Saleen S-7, Bugatti Veyron e McLaren P-1, fazem parte de uma seleta lista que podemos usar nos jogos da franquia e todos eles aparecem no filme em pegadas frenéticas e alucinantes.

Um fato que o filme reproduziu dos games com exatidão foi a presença de carros de passeio durante os rachas. Quem nunca ficou extremamente irritado quando, na

última curva, deparou-se com um carro de tioxão atravessando o cruzamento com a maior calma? Pois é, a produção tomou esse cuidado para relatar que as habilidades necessárias para desviar desses veículos também são imprescindíveis no ambiente real.

Se você ainda não assistiu, assista! Se já assistiu, assista de novo! Vale a pena escutar o ronco fiel dos motores retratados no filme, principalmente quando falamos de um super V8 Supercharged acelerando quase que o tempo todo. É de arrepiar! 🚗



HEROES OF THE



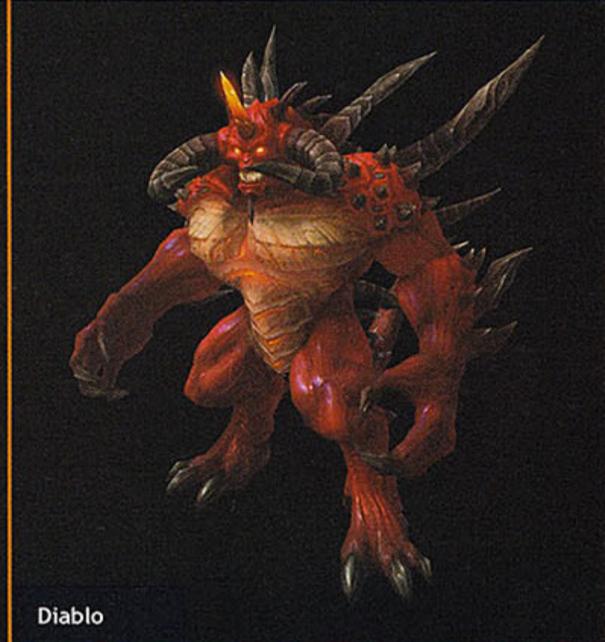
Sarah Kerigan



Jim Raynor



Caçadora de Demônios



Diablo

STORM

E se os heróis de *World of Warcraft*, *Diablo* e *StarCraft* se reunissem em um único jogo?

> Lucas Moura

O que aconteceria se nossos personagens favoritos das franquias da Blizzard fossem colocados em uma arena para se digladiarem? Para descobrir a resposta, basta dar uma olhada em *Heroes of the Storm*, o MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) que busca trazer mais acessibilidade ao gênero. Testamos a versão alfa, que conta com algumas funcionalidades do game já disponíveis.

No momento, temos três modos de jogo para serem desfrutados: Prática, Cooperativo e Versus. No futuro, será possível assistir às partidas de outros players, jogar games personalizados e partidas rankeadas.

Heroes of the Storm não é um MOBA tradicional. Ao contrário do típico mapa de três lanes, a Blizzard no momento disponibiliza quatro mapas com objetivos diferentes: Cursed Hollow, Haunted Mines, Dragon Shire e Blackheart's Bay.

O primeiro se assemelha ao estilo clássico do gênero: você tem que destruir a estrutura principal do time oponente. Para isso, terá de avançar as suas lanes e destruir as torres e outras edificações que ficam no caminho.

A diferença é que você possui Relics espalhadas pelo mapa e, quando o seu time pegar uma quantidade específica delas, poderá amaldiçoar os seus oponentes, o que faz que elas sofram mais dano e suas estruturas fiquem frágeis.

Já o mapa Haunted Mines, no momento disponível apenas para o modo Cooperativo, divide a região em duas áreas,

a superfície e as minas. Em determinados momentos, as minas se encherão de mortos-vivos, cabe a você destruí-los.

Após essa etapa, um monstro gigante aparecerá em sua base e irá ajudar a destruir as torres e a base oponente. A equipe que matou mais mortos-vivos nas minas é a que terá o monstro com a maior quantidade de vida.

Na hora de atacar o oponente, esse monstro é uma mão na roda: além de aguentar muito dano, ainda consegue destruir torres em questão de segundos.

MAIS MAPAS INÉDITOS

O Dragon Shire se ambienta de forma similar a Cursed Hollow. A diferença são dois santuários que, quando capturados pelo seu time, permitem que um dos jogadores se transforme em um dragão e ajude a equipe a avançar.

Por fim, temos Blackheart's Bay, um dos mapas mais abertos. Nele, você poderá tomar o controle de um navio pirata fantasma que irá bombardear as unidades e torres do time inimigo para ajudá-lo a vencer. É o mais diferente de todos, com mudança de cenário e uma área maior para o combate.

Essas pequenas ajudas nos mapas mostram que o foco mesmo está mais no combate do que em todas as mecânicas de avançar lanes ou todas as opções mais estratégicas que vemos em outros títulos no mercado.

Outros pequenos detalhes nos mapas também se sobressaem, como a jungle, local onde o seu herói normalmente vai



Arthas



Illidan



Uther



Dragon Shire: aqui o jogador pode virar dragão



Cursed Hollow é um mapa no estilo clássico do gênero

para obter experiência, e gold. Essa área conta com inimigos que, quando mortos, se tornam mercenários que o ajudarão a destruir edificações inimigas.

Ainda nas edificações, as torres, principais estruturas de defesa do seu time e do time oponente, agora contam com um número limitado de balas. Ou seja, elas às vezes disparam até 20 vezes antes de acabar a munição e ter de recarregar. Jogadores experientes saberão o momento específico para atacar e destruir a base.

AÇÃO MAIS RÁPIDA EM CENA

Para chegar mais rápido à ação, seu personagem pode usar uma montaria, que aumenta sua velocidade de movimentação em mais 20%. Essas futuramente poderão ser personalizadas e incluem unicórnios e cachorros-robô.

No geral, tudo é mais rápido em *Heroes of the Storm*, a começar pelas partidas. Já tivemos partidas no *Dota 2*, por exemplo, que duraram mais de 50 minutos. Não é o caso aqui: tudo pode ser completado em torno de 20 a 30 minutos.

Heroes of the Storm visa tornar as coisas bem mais simples do que se tem atualmente no mercado de MOBAs, começando pelo fato de que uma das mecânicas mais difundidas do gênero, a Last Hit, não tem muita utilidade por aqui. Para quem não lembra, em jogos como *Dota 2*, quando acerta o golpe mortal em uma unidade ou herói oponente, você ganha um bônus de gold e experiência. Essa mecânica é conhecida como Last Hit.

Também não existe gold, não é preciso comprar itens para os heróis: toda a experiência é compartilhada entre os heróis do seu time. Com isso, você tem um gameplay bem mais balanceado para os novatos.

Nas partidas que fizemos, nossa equipe sempre se manteve no mesmo nível – você ganha experiência também como morto, o que torna morrer uma penalidade menor.

Todas as habilidades básicas do personagem já são liberadas no momento em que você entra na partida. Ainda há como melhorá-las, mas não da maneira que se vê por aí – e algumas habilidades específicas se ramificam em duas categorias.

Ao chegar no nível 5, você pode escolher entre melhorar a cura para que tenha mais efeito ou fazer que o seu oponente fique atordoado por mais tempo.

Mantendo as tradições de um MOBA, cada personagem possui seu propósito diferente. Alguns são focados em causar um alto nível de dano para acabar com o oponente, outros em aguentar porrada por um tempo prolongado, enquanto outros ainda oferecem suporte com cura e habilidades que atordoam os inimigos.

PARTICULARIDADES DE CADA UM

Os propósitos mais peculiares são os mais técnicos, voltados para os jogadores mais veteranos. Alguns, por exemplo, criam minitorres que funcionam como algum “minion” seu para atacar edificações ou inimigos. Esses se assemelham a personagens mais encontrados em *Dota*, detentor de mecânicas mais avançadas do que as de *Heroes of the Storm*.

Não importa qual personagem você pegará, pois todos eles são muito divertidos de jogar e as habilidades só fazem isso melhorar. Quer destruir a base inimiga? Que tal enviar um Battlecruiser gigante que dispara lasers em cima de seu oponente? Ou quem sabe você quer invocar Sindragosa, o dragão de *Lich King*, para acabar com tudo? Em *Heroes of the Storm*, tudo isso é possível no campo de batalha.

Em momento algum sentimos aquela mesma pressão de outros MOBAs, em que um erro pode custar a partida inteira. No geral, ele é bem casual, fácil de entrar numa partida e sair dela sem se irritar.

É inegável que, ao longo de sua história, a Blizzard criou personagens sensacionais e muitos deles já estão em *Heroes of the Storm* prontos para serem jogados. Você pode acordar com vontade de jogar com



É lógico que Tyrael não poderia faltar em um projeto como esse de *Heroes of the storm*



Haunted Mines tem zumbis para todos os lados



CURIOSIDADES

- Atualmente os MOBAs ocupam uma grande parte do cenário de eSports global. Os principais representantes são *Dota 2* e *League of Legends*. Em 2013, ambos movimentaram mais de US\$ 2 milhões em premiações.

- Apesar de ter sido popularizado por *Defense of the Ancients* (DOTA) a partir de 2003 como mapa para *Warcraft III*, o gênero MOBA começou a dar seus primeiros passos em *StarCraft*, com o mapa *Aeon of Strife*, em 1998. A premissa de destruir a base oponente se mantém a mesma.

- *Heroes of the Storm* havia sido anunciado originalmente como *Blizzard DOTA* em 2010, para demonstrar as capacidades do criador de mapas de *StarCraft II*. Por conta de um problema de direitos autorais com a Valve, o game teve seu nome trocado para *Blizzard All Stars*. Apenas em 2013 ele ressurgiu como *Heroes of the Storm*.

não rode a versão beta ou alfa, não se preocupe, pois assim como em outros jogos da Blizzard, há uma gama de opções gráficas para que todo mundo faça parte da diversão.

Há quem vá torcer o nariz, alegando que *Heroes of the Storm* não fará sucesso por causa de sua abordagem casual em um gênero dominado por jogos que requerem horas e mais horas de treinamento. Mas o que vemos, mesmo em seus estágios iniciais de desenvolvimento, é um jogo que todo fã da Blizzard tem que jogar, nem que seja pelo menos uma vez, para se divertir com seus personagens favoritos no campo de batalha. A competitividade dá lugar à acessibilidade e todos poderão se divertir de maneira igual. E isso anda fazendo falta nesse gênero. 🎮

Plataforma: PC | Estúdio: Blizzard | Editora: Blizzard | Lançamento: 2014

o Diabolo, Tyrael, Jim Raynor, Kerrigan, Tychus, Zeratul... Estão todos lá.

Claro que o universo *Warcraft* não poderia deixar de estar representado: temos Arthas (*Lich King*) e Illidan, um dos principais personagens da expansão *The Burning Crusade*, de *World of Warcraft*. E também temos Uther, de *Warcraft III*.

Por ser um título free-to-play, o sistema de monetização se encontra nos heróis. Toda semana, a Blizzard oferece ao usuário uma rotação de personagens gratuitos. Caso queira mais, você terá de comprar com gold, que é oferecido de duas formas: pagamento em dinheiro real ou ao completar quests e missões. Nem tudo, porém, pode ser comprado com gold.

NÃO PODE SE ACOMODAR

Heroes of the Storm nos inspira a sempre tentar algo novo por meio de missões e quests diárias. Seu perfil no game possui níveis determinados e com ele você libera novas funcionalidades e ganha gold. Quando o iniciar pela primeira vez, ele mostrará algumas funcionalidades iniciais por meio de um tutorial.

Após isso, você começará a treinar contra a IA, jogará contra a máquina ao lado de outros jogadores e só então começará a jogar com outros players. É um sistema de progressão que segura sua mão apenas o tempo necessário para aprender as mecânicas, mas te deixa livre para fazer o que bem desejar caso queira pular o tutorial, por exemplo.

As quests diárias envolvem objetivos diversos, como capturar um campo e obter mercenários para sua equipe, ganhar três partidas, ou quem sabe capturar três torres. Ao chegar no nível 10, você habilita as quests dos heróis.

Essas quests liberam novas skins para

Por ser um título free-to-play, o sistema de monetização se encontra nos heróis. Toda semana, a Blizzard lhe oferece uma rotação de personagens gratuitos

os personagens. Vale apontar que apenas algumas delas estão disponíveis com as quests dos heróis, enquanto outras são disponibilizadas com o pagamento de dinheiro real. Isso era um dos motivos que nos fazia sempre voltar para uma partida ou outra, pois nos motiva a testar outras mecânicas, outros heróis.

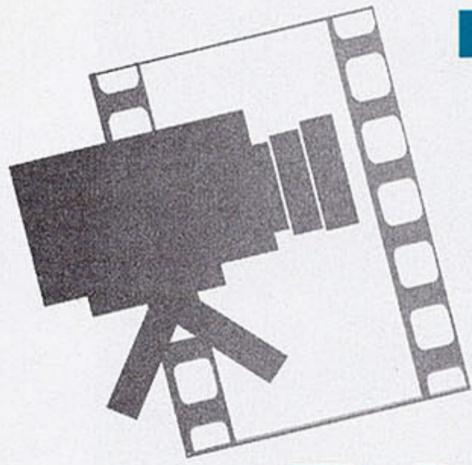
Apesar de o desenvolvimento ainda estar em alfa, não poderíamos deixar de parabenizar a Blizzard mais uma vez pela escolha estética. Mas não só isso, como também todo o polimento que já podemos ver nesse estágio de desenvolvimento.

MAS VÃO CRITICAR, SIM...

Os cenários contam com pequenos detalhes, como camponeses encostados em cercas para assistir às batalhas, pequenos animais que correm pelas lanes e a forma que os esqueletos iluminam as minas de Haunted Mines. Mais uma vez é uma prova de que a estética é alta prioridade para a Blizzard.

Muitos dos personagens mantiveram as suas dublagens originais, sendo assim qualquer fã reconhecerá a voz de Arthas após se tornar o Lich King ou a voz um pouco debochada de Jim Raynor enquanto acaba com seus oponentes.

Se você está com medo de que seu PC



TOP 10

PIORES FILMES

BASEADOS EM GAMES

Histórias horríveis, figurinos toscos e descaracterizações completas são algumas das mancadadas mais comuns. Mas ainda tem muito, muito mais...

> Flávio Croffi

10. BLOODRAYNE

Duração: 95' | Direção: Uwe Boll | Ano: 2005

A vampira sombria e poderosa que estrela os games não passa nem próximo do que a personagem dos filmes dessa trilogia demonstra. Sim, é mais uma das pérolas de Uwe Boll. Até queríamos inserir menos filmes dele nesta lista, mas não tem como: ele é responsável por destruir a maioria das franquias de games ao adaptá-las para o cinema. Assim como outros trabalhos do diretor, tudo é descaracterizado e cai a um patamar pior do que o de filmes B. Se fossem apenas trash, seriam legais. Mas nada é legal aqui. Para você ter uma ideia, a vampira Rayne no filme era uma

atração de circo que “descobriu gostar de sangue”.

No game, ela tem a mãe vampira assassinada quando pequena e aprende tudo sobre vampiros com o professor Truman. Depois, é recrutada pela sociedade Brimstone para caçar criaturas soturnas. A história e direção do longa, como outros listados neste artigo, são simplesmente ridículas e sem qualquer atrativo para o espectador.

9. STREET FIGHTER

Duração: 10' | Direção: Steven Souza | Ano: 1994

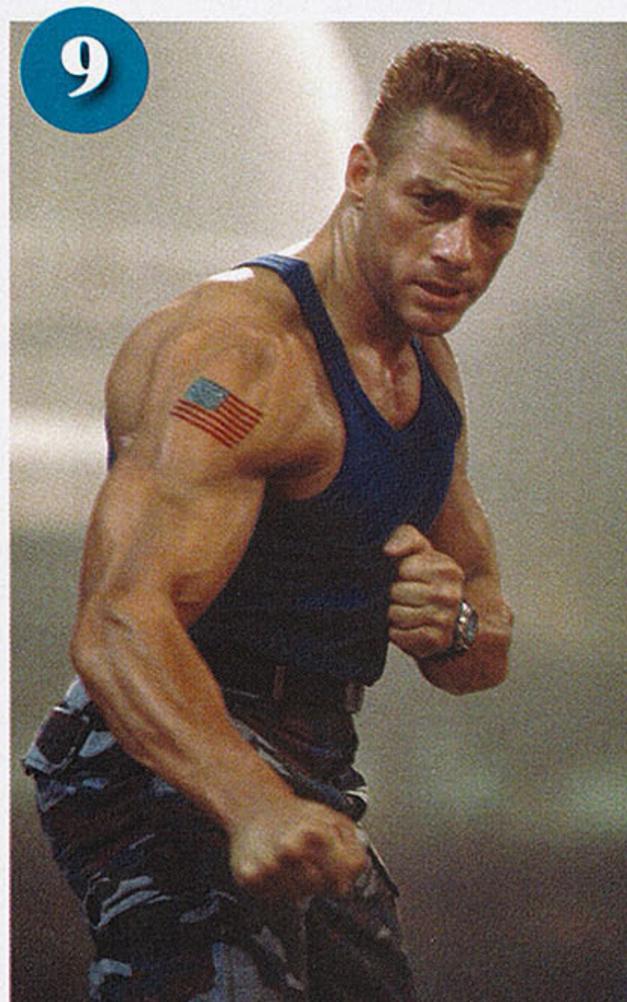
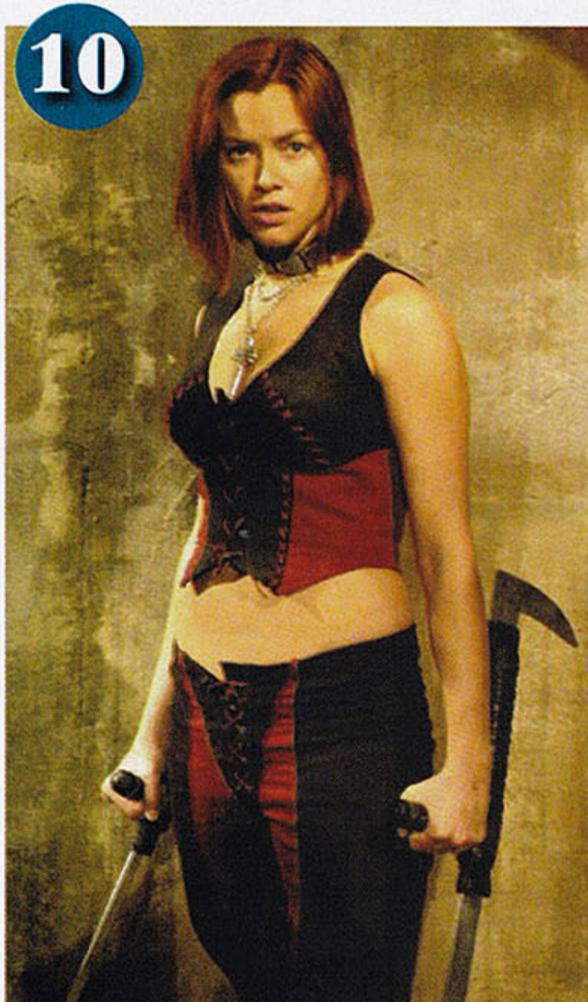
O filme que estrela Jean-Claude Van Damme como Guile, Raul Julia (em seu último papel) como o vilão M. Bison e

a atriz Ming-Na Wen como Chun-Li foi muito esperado pelos fãs da famosa série de games da Capcom. Porém, quando foi lançado, foi uma decepção atrás da outra. A começar pelo foco no patriótico Guile como personagem principal. Ryu e Ken são meros coadjuvantes, toscos por sinal, recrutados por Guile para lutar contra as forças de M. Bison – que, ressalve-se, não demonstra no filme qualquer traço da imponência e do poder que o caracterizaram nos games, mesmo tendo sido interpretado pelo excelente Raul Julia. O restante dos personagens foi descaracterizado e não tem muita semelhança com os apresentados no game, como o caso de Sagat, Vega e Zangief. E tem mais: aqui, Dhalsin é apenas um cientista responsável por criar Blanka em um experimento. Ruim é pouco para esta adaptação, mas pior ainda é o outro filme da série, *Street Fighter: A Lenda de Chun-li...*

8. DUNGEON SIEGE (EM NOME DO REI)

Duração: 127' | Direção: Uwe Boll | Ano: 2007

Este filme, inspirado no jogo estilo *Diablo* da Microsoft, acompanha a história de Farmer (Jason Statham), em uma busca pela mulher sequestrada e deseja vingar-se pela morte do filho. Tudo acontece por causa dos Krugs, animais comandados pelo feiticeiro Gallian (Ray Liotta). Nada aqui faz sentido: os diálogos, a fotografia, a direção e a história em si são péssimos. Pra variar, as cenas de batalhas, que eram para ter grande destaque, são fraquíssimas. Tudo é muito mal editado e horrivelmente produzido. E adivinhe de quem é essa obra?



7. DRAGON BALL EVOLUTION

Duração: 84' | Direção: James Wong | Ano: 2009

A série de Akira Toriyama não veio necessariamente dos games. Mas é muito bem representada no mundo dos jogos eletrônicos, com diversos títulos. E *Dragon Ball Evolution* merece estar na lista por ser uma das maiores decepções possíveis de se ter no quesito adaptação. O filme mistura o drama adolescente com a história de Goku e a sua busca pelas esferas do dragão. Não há qualquer empolgação nas lutas e tudo é muito mal produzido, além de ter pouquíssimo a ver com a história original.

6. MORTAL KOMBAT 2: A ANIQUILAÇÃO

Duração: 95' | Direção: John R. Leonetti | Ano: 1998

A primeira adaptação de *Mortal Kombat* para o cinema foi feita por Paul W. S. Anderson, diretor também de *Aliens vs. Predador* e do filme *Resident Evil*. A película não era nem muito boa e nem muito ruim, era bem meio termo – mas fez jus aos jogos eletrônicos da Midway. Porém, *Mortal Kombat 2: A Aniquilação*, é uma bomba. Enredo: Shao Kahn descobre uma maneira de entrar no mundo dos homens e decide tocar o caos por lá. E aí sobra para Liu Kang e seus comparsas impedir o vilão de transformar tudo em destruição e morte. E foi assim que, com o perdão do trocadilho, aniquilaram a famosa franquia dos games nos cinemas. Todos os personagens têm figurinos e penteados bizarros, além de o roteiro ser insano. A adaptação está mais para uma sátira ou um filme de comédia do que qualquer outra coisa.

5. ALONE IN THE DARK: O DESPERTAR DO MAL

Duração: 96' | Direção: Uwe Boll | Ano: 2005

Uwe Boll ataca novamente. Dessa vez, ele resolveu acabar com a aclamada série de survival horror *Alone in the Dark* – justamente aquela que deu origem a muitas outras séries famosas, como *Resident Evil*.



O filme até que traz atores bons, como Christian Slater, no papel de Edward Carnby, que busca segredos sobre civilizações antigas e acaba se transformando em um perigo para a humanidade. Não tem nada a ver com a temática dos games, não dá medo nem sustos, as criaturas são malfeitas e não convencem. Cenas de ação são enfadonhas e novamente o filme se mostra um espetáculo de má direção.

Esse é daqueles filmes que você dificilmente consegue chegar até o final.

4. KING OF FIGHTERS

Duração: 93' | Direção: Gordon Chan | Ano: 2010

Desastre. Essa é a palavra para definir a adaptação cinematográfica de *The King of Fighters*. O game de lutas da SNK sofreu uma imensa descaracterização ao chegar aos cinemas: os personagens têm pouca semelhança com os do game e a atuação, lutas e efeitos especiais são horríveis. Mai Shiranui, por exemplo, que é a musa das musas dos games, é uma garotinha comum que tem poderes elétricos. Nada de imponente e sensual, como aparece nos jogos. Já Iori é um cara gentil, Kyo é americano,

Mr. Big é um cara comum de sobretudo e Terry Bogard é um “tiozão” agente da CIA. A lista é grande e não tem coerência. É cotado como um dos piores filmes inspirados em games de toda a história. Com razão.

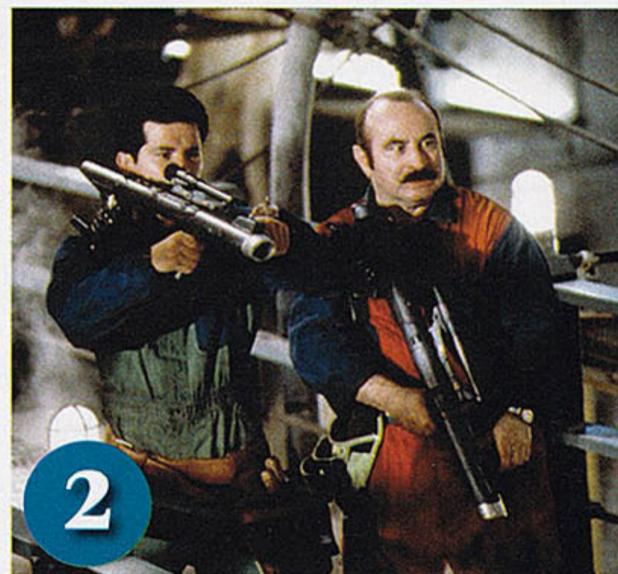
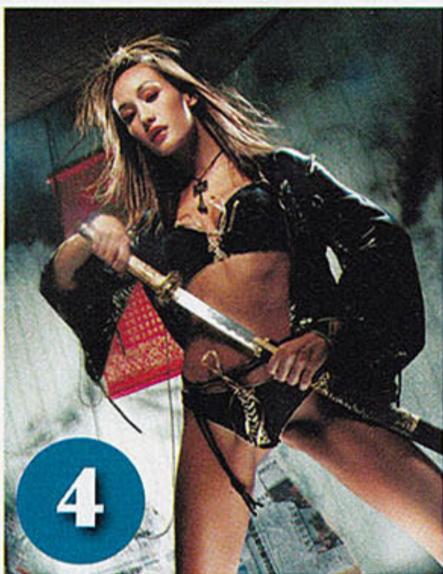
3. DEAD OR ALIVE

Duração: 87' | Direção: Corey Yuen | Ano: 2006

O filme inspirado no game da Tecmo/Team Ninja de mesmo nome segue a mesma premissa básica de filmes como *O Grande Dragão Branco* e *Mortal Kombat*. Dr. Victor Donovan organiza um torneio e convida os melhores lutadores do mundo – que são especialistas em diversos tipos de luta – para competir entre si. As protagonistas Tina (Jaime Pressly), campeã mundial de luta livre, a ladra Christie (Holly Valance) e a ninja Kasumi (Devon Aoki) têm de dar um jeito de saírem vivas da ilha.

Seria até interessante se a história não fosse desconexa e as lutas mal coreografadas. Tudo no filme foca na sensualidade das atrizes e, no final das contas, fica irreal. Todas as sequências são fracas, não oferecem aquela empolgação presente no jogo e contam com uma péssima direção.





2. MARIO BROS.

Duração: 104' | Direção: Rocky Morton e Annabel Jankel | Ano: 1993

O bigodudo da Nintendo foi o primeiro personagem de um game a aparecer em um filme. Em 1993, *Super Mario Bros.* trouxe uma temática completamente diferente daquela que vemos nos jogos. Não há Reino do Cogumelo, não há princesa Peach e muitos dos personagens são completamente diferentes dos apresentados nos games.

A história em si não tem qualquer sentido e brinca com dinossauros e outras dimensões. No final das contas, o filme ficou um tanto obscuro com pitadas de humor. Este resultado medíocre veio de uma série de problemas na pré-produção, produção e pós-produção.

Houve desentendimentos do casal de diretores (Rocky Morton e Annabel Jankel) com a equipe e,

além disso, Bob Hoskins (Mario) e John Leguizamo (Luigi) começaram a beber no set entre uma tomada e outra. Não podia ser pior.

1. HOUSE OF THE DEAD

Duração: 90' | Direção: Uwe Boll | Ano: 2003

Este é oficialmente o pior filme já criado inspirado em um videogame. Talvez o pior filme dentre todos já feitos – e ele não poderia ser de ninguém menos do que Uwe Boll, o diretor alemão que consegue destruir todas as franquias de games no cinema. *House of the Dead* não tem sentido algum, os atores são horríveis, a direção é deprimente, a maquiagem dos zumbis é péssima e você acaba não acreditando no que está assistindo. Parece um filme feito propositalmente para ser odiado. Qualquer garoto do ensino médio poderia ter criado algo melhor e uma história mais envolvente. 🎮

BÔNUS-RUINDADE



POSTAL

Duração: 127' | Direção: Uwe Boll | Ano: 2007

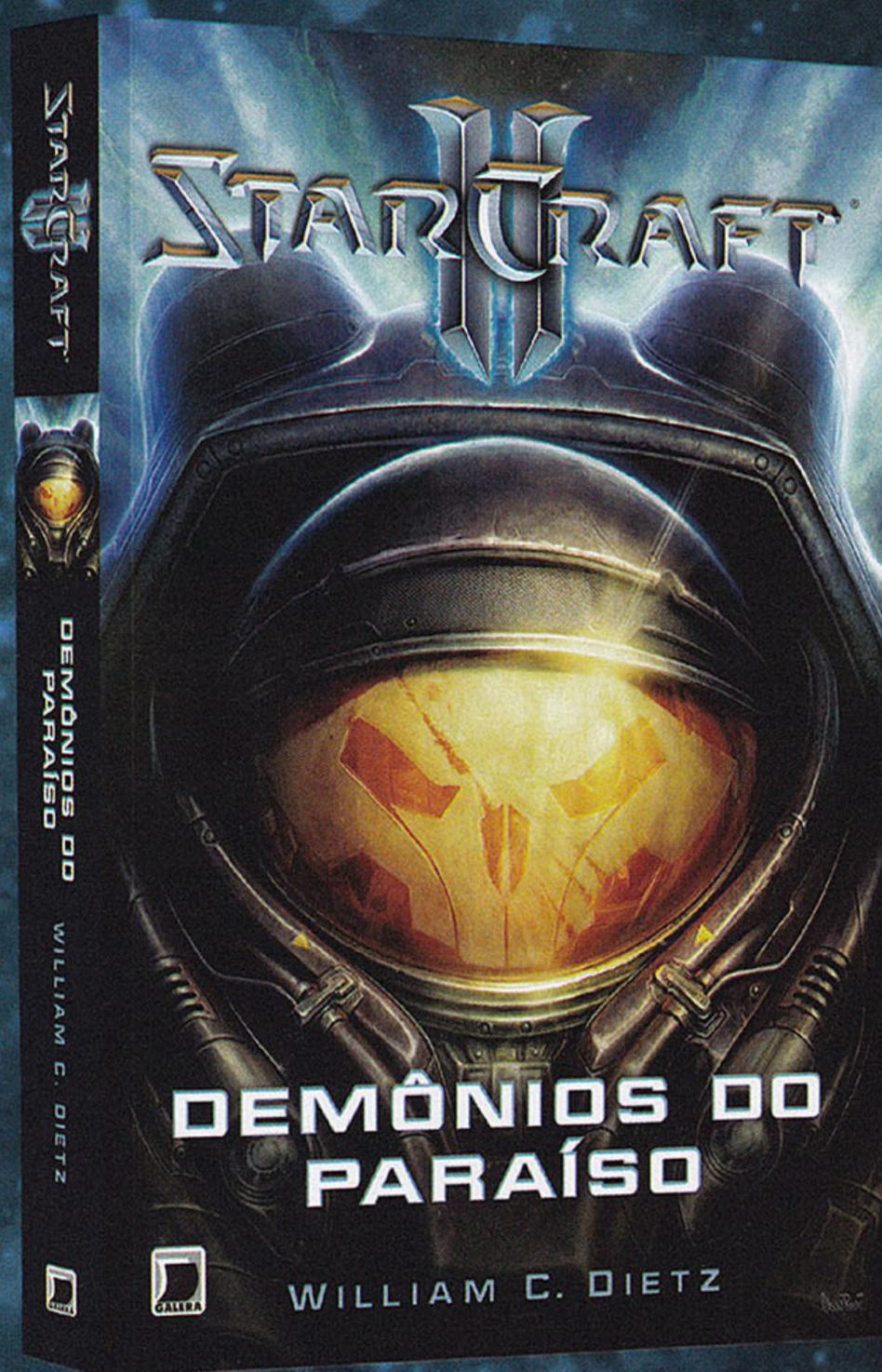
Este filme tem de aparecer nesta lista, pois é tão surreal que merece um crédito. Não que ele seja pior que todos os outros listados por aqui – na verdade, é o melhor, justamente por ser “fiel” ao jogo que dá seu nome. Quem já ousou chegar perto de *Postal*, game da Running With Scissors, sabe que ele é uma desgraça do começo ao fim. No bom sentido, claro, dependendo do grau de insanidade com o qual você gosta de jogar.

Há no filme situações bizarríssimas, hilárias, podres e toscas por todos os lados. Mas isso também há no jogo. Portanto, ele acaba fazendo bem o papel de adaptação. E merece estar na lista porque é tão ruim que acaba sendo bom.



STARCRRAFT III

DEMÔNIOS DO PARAÍSO



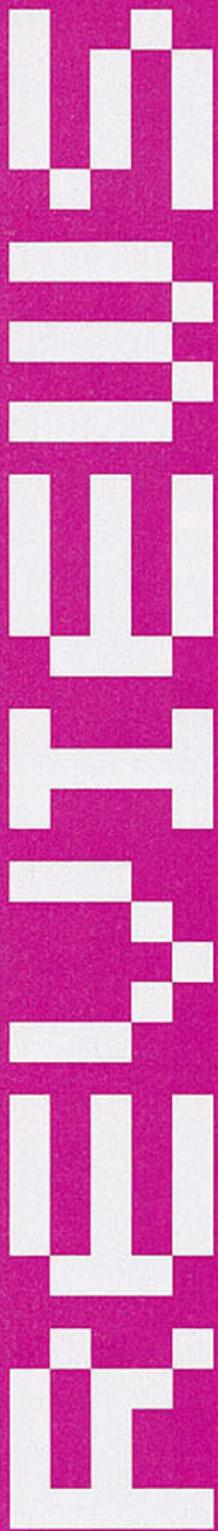
O NOVO LIVRO DA SÉRIE STARCRRAFT

BILZARD[®]
ENTERTAINMENT



Galera

WWW.GALERARECORD.COM.BR



THIEF

Antes de mais nada, é preciso ser paciente quando se joga *Thief*. Muito paciente mesmo. Em diversas situações, é preciso esperar alguns diálogos entre guardas ou NPCs (personagens não jogáveis) ou algum evento da IA (Inteligência Artificial) antes de agir. Ansiedade aqui só atrapalha. O problema é que nem sempre dá para ser paciente.

Thief é um jogo sombrio, um dos grandes inspiradores do estilo steampunk que *Dishonored* soube realizar tão bem. A cidade que serve de background mistura elementos quase medievais em uma localidade chuvosa, escura, francamente inspirada na Londres vitoriana de Jack, o Estripador. A liberdade para explorá-la e roubar casas é uma das coisas mais legais para se fazer entre uma missão e outra.

Fuçando bastante, a gente encontra porões secretos, entradas escondidas e quartos isolados que podem guardar pequenos tesouros. Como nosso protagonista é um cleptomaniaco assumido, ele rouba tudo para depois trocar por upgrades, armas e comida.

Esta é basicamente a mecânica principal do jogo: roubar. O protagonista Garrett esgueira-se por

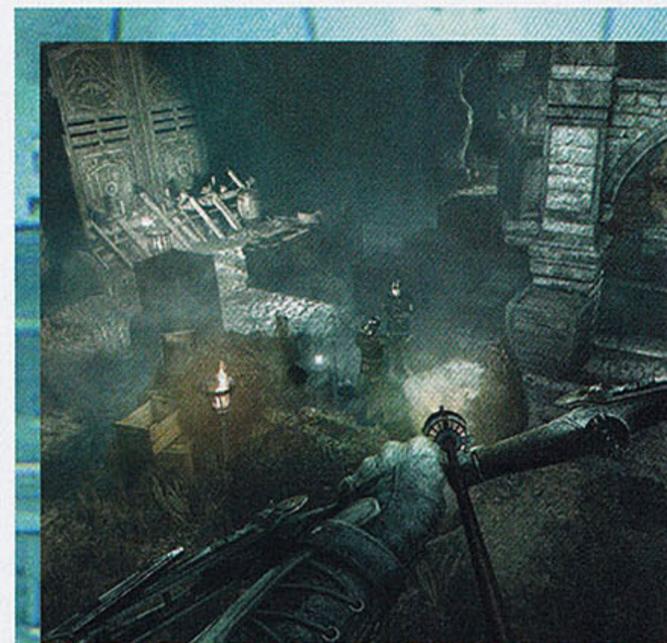
becos, túneis, telhados e porões para cumprir suas missões. Os movimentos poderiam ser um pouco mais flexíveis, mas ainda assim a gente esquece do tempo e até da missão principal enquanto pulamos de telhado em telhado em busca de uma janela mal fechada.

GRÁFICOS FRAQUINHOS

Se por um lado o gameplay é divertido, por outro os gráficos são pobres. Testamos o jogo no PS3 e a impressão que temos em determinados momentos é de que estamos jogando em um PS1.

O pior é que isso não é uma regra: a arquitetura da cidade é muito bonita, renderização de primeira, com texturas detalhadas e profundidade de cenário. Mas os personagens em si parecem saídos de um console da geração passada. Que fique bem claro que isso não chega a atrapalhar a jogabilidade, porém, alguns closes deixam o protagonista com cara de ninja do PS1.

A movimentação de Garrett é adequada, mas não totalmente satisfatória. Correr durante uma fuga ou reagir com o porrete Blackjack a um ataque dos guardas não tem a precisão de outros títulos do mesmo gênero, como o próprio *Dishonored*.

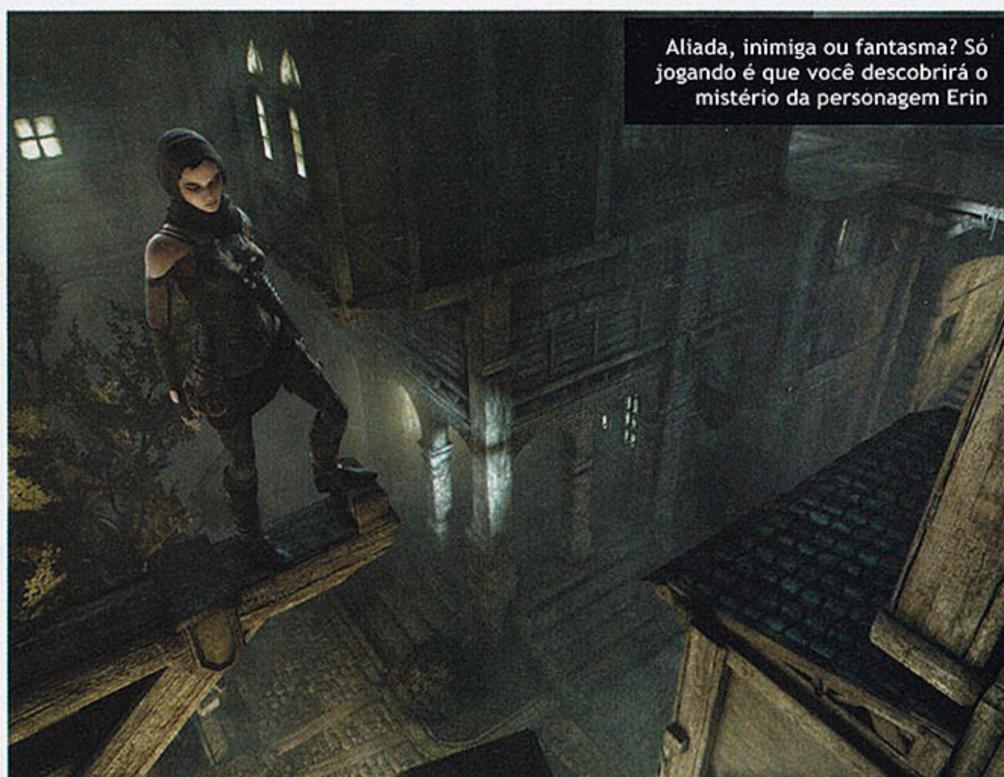


Quem gosta de ação furtiva vai se deliciar com *Thief*: você pode cumprir missões inteiras sem matar nenhum guarda – basta apenas estudar cada cenário e agir nas sombras

Chega a ser meio frustrante correr em direção a um pequeno abismo, apertar o botão para saltar e Garrett ficar parado, esperando receber as pancadas dos inimigos. Após duas ou três tentativas, ele consegue saltar, mesmo que a gente não tenha identificado nada diferente do abertor de botões das primeiras tentativas frustradas.

Igualmente frustrante, mas em um outro patamar, são os puzzles. Alguns não são muito intuitivos e é inevitável ficar irritado quando não se tem a menor ideia do que fazer em uma situação desse tipo. Reunir os símbolos sagrados em uma velha igreja, por exemplo, deixaria qualquer professor de ioga estressado pela falta de senso da solução final encontrada pelo sistema.

Claro que você pode facilitar sua vida usando o Focus, funcionalidade que “pinta” de azul-neon as pistas de um cenário, as portas de saída, os quadros que escondem



SELOS DE DESTAQUE



Selo Platina:
Nota 10



Selo Ouro:
entre 9 e 9,5



Selo Prata:
entre 8 e 8,5

acesse **compre**
no **Walmart.com**

REVIEWS

cofres e livros de uma estante que servem de gatilho para abrir alguma passagem secreta. Fã das antigas da série *Thief* certamente vão desligar essa feature, mas confesso que no final das contas ela é muito útil para não se ficar tempo demais em uma única cena, tentando resolver algo aparentemente insolúvel, como o já mencionado puzzle dos símbolos sagrados.

De qualquer modo, o segredo aqui é fuçar e encontrar surpresas legais. Em uma missão em uma mansão-prostíbulo, é possível observar escondido o que acontece em alguns quartos. Sim, é possível ver as garotas fazendo sexo com seus clientes, inclusive com cenas de sadomasoquismo, submissão e até mesmo agressões sexuais. São ações rápidas, embaçadas pelo tamanho diminuto do buraco na parede pelo qual observamos as cenas, mas são chocantes o suficiente para deixar até os gamers mais liberais boquiabertos – e os voyeurs sorrindo de orelha a orelha.

Tantos cenários diferentes da The

City cobram um preço: os loadings. Meu amigo, são tantos carregamentos de cena cada vez que você se desloca no mapa dentro da cidade que tem uma hora que começa a incomodar. E muito! O pior é que em diversas ocasiões nem são bairros diferentes da The City, mas apenas becos ou casas maiores.

O BOM É SE ESCONDER

O que prevalece acima de tudo aqui é a ação furtiva. O desafio mais legal é cumprir uma missão sem ser notado pelos guardas nem pelos cachorros que sempre latem quando veem você. Quando conseguir isso, você ganha a pontuação máxima do estilo Ghost, uma medalha especial por não atacar ninguém. Logicamente nunca consegui essa medalha, uma vez que sempre acabava saindo no braço com os guardas. Ou atirava neles.

Também não podem ficar sem destaques as fases que têm como pano de fundo um manicômio abandonado e a catedral em ruínas. Os sustos que tomamos com a fase do manicômio são

dignos de um livro de Stephen King, com seres sombrios, sorumbáticos e até fantasmas que atacam sem que você consiga vê-los.

Já na catedral, a exploração subterrânea é uma das mais bonitas do jogo. Ambas fases são viciantes: você vai querer jogar de novo para fazer uma pontuação perfeita.

No geral, é um jogo divertido, sim. O gameplay é intuitivo, a exploração da cidade é satisfatória e a ação stealth é bem pensada. Os gráficos não acompanham o pique do jogo e parecem saídos diretamente da geração PS2, especialmente se você jogá-lo em um televisor full-HD. Mas a diversão é garantida, pode ter absoluta certeza.

> Fernando Souza Filho



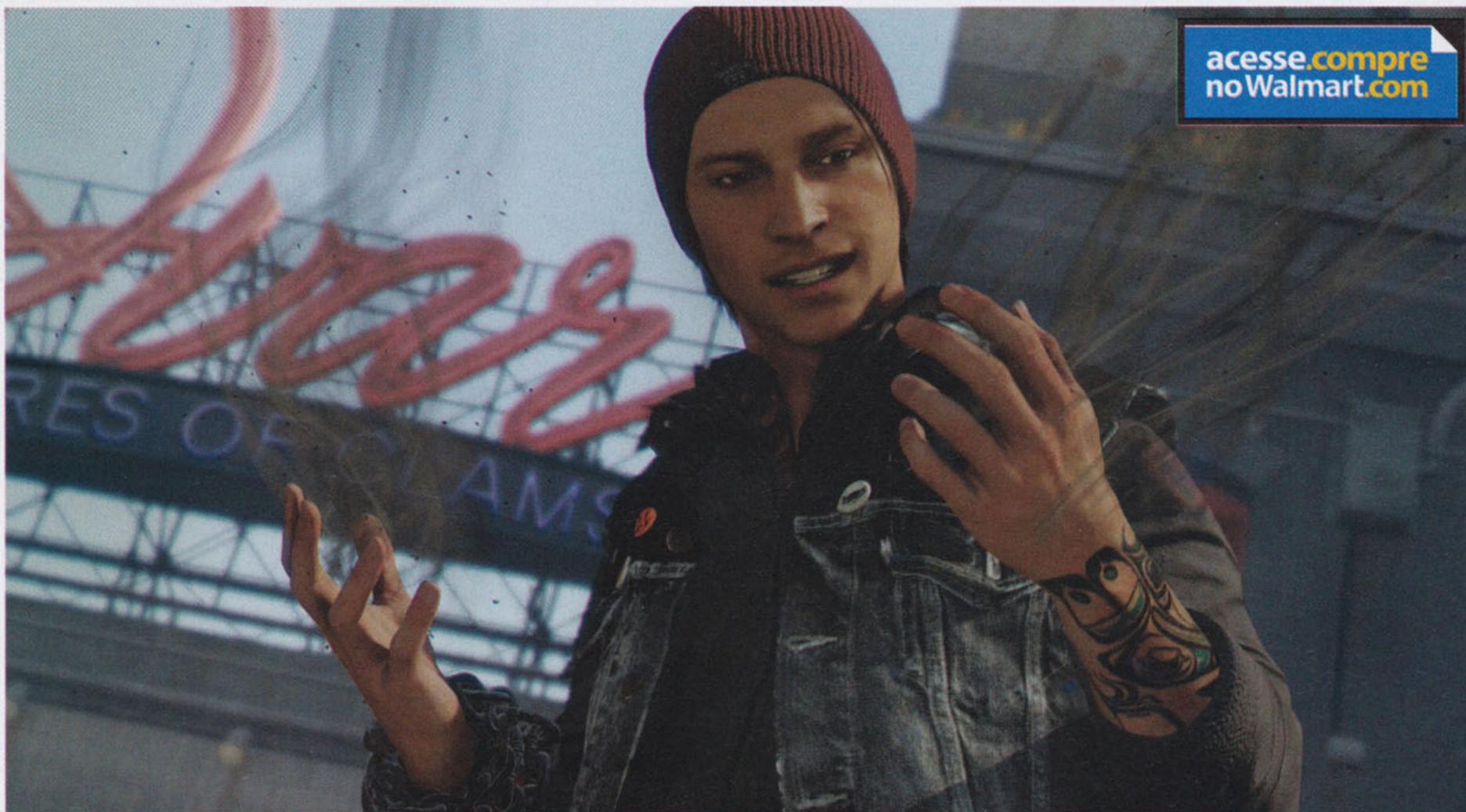
Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Estúdio:
Eidos Montreal
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Fevereiro/2014

8,0



INFAMOUS: SECOND SON

acesse.compre
noWalmart.com



Sob risco de sair xingado daqui, tenho que dizer: os novos consoles chegaram ao mundo em novembro do ano passado, mas a geração de verdade só começou mesmo agora, com *Infamous: Second Son*. Não que os títulos lançados até o momento não sejam divertidos ou empolgantes, mas só ao jogar a obra da Sucker Punch para PlayStation 4 é que senti realmente estar diante de algo que não poderia ter surgido na geração passada.

Sim, *Infamous: Second Son* funciona exatamente como seus predecessores no PS3, mas é a forma como o universo do novo título gira que o coloca no topo dos games lançados até o momento. Trata-se de fluxo, visual e interação, elementos que você só descobre realmente agora.

O protagonista Delsin Rowe é um cara engraçado. Artista por vocação, não profissão, diz que vive para mostrar para as massas que o mundo é

um pouco mais complexo do que o que é passado pelas grandes mídias. Só que, até o início do jogo, suas grandes artes se limitam a gracinhas, de preferência com seu irmão mais velho Reggie, para o terror (e deleite) de seus companheiros da fictícia tribo Akomish.

PODERES DE SUPER-HERÓI

O destino do rapaz se tornou um pouco mais grandioso do que o previsto quando, em um belo dia, uma caravana armada do D.U.P., impiedosa força especial dedicada à captura de conduítes (seres humanos

com poderes especiais) capota bem em frente a reserva indígena. E é justamente quando Delsin tenta resgatar um dos sobreviventes que seu verdadeiro talento se revela: ele é capaz de copiar os poderes de todo super-humano que toca.

Motivo de comemoração? Não exatamente. Conduítes são chamados de bioterroristas pelo governo e grande parte da população, e Delsin terá que lidar com tudo isso. O interessante é que tudo que o antigo protagonista da série tinha de angústia, Delsin tem de otimismo e revolta. O grande palco do jogo agora é a cidade de Seattle, mas se ela vai ficar de pé ou em frangalhos, depende das suas escolhas.

Começa com os poderes de fumaça. Delsin pode atravessar grades, lançar-se como um foguete e colocar seus inimigos em chamas, e o herói não se limita a apenas um elemento. Aos poucos novos poderes são conquistados (não vamos contar quais!) que tornam cada combate, ou o simples

Alguns efeitos ficam espetaculares no PS4





As partículas que formam as texturas de fogo têm um impacto incrível em *Second Son*

A REVOLTA GRUNGE

Vestindo gorro, calça jeans e camisas xadrez, Delsin se porta como um verdadeiro delinquente de Seattle, como um dia foram os garotos da banda Nirvana – que aliás, decora a trilha sonora do game. Em um dos minigames mais divertidos do jogo, o protagonista combate a opressão do D.U.P. com a boa e velha lata de spray, transformando áreas estratégicas da cidade com sua carismática arte stencil.



ato de cruzar a cidade, atravessando prédios e ruas, algo extremamente divertido. O melhor é notar como a empolgação e surpresa do herói entra em sincronia com a do jogador! Espere e verá: você se pega rindo e exclamando junto com Delsin.

É quando tudo que foi dito lá em cima se torna realidade. A forma como podemos interagir com o mundo é impressionante e não falo das várias formas de se derrubar edifícios e muros, mas sim conforme sobrevivemos aos desafios impostos pelo jogo. Cada combate acaba fluindo unicamente de acordo com o tipo de jogador que você for, o que faz da aventura algo extremamente confortável e única.

O fato de o jogo rodar a 60 frames por segundo só torna tudo ainda mais especial: pode estar “chovendo” chamas ou o chão desabando que a ação não perde o foco e, o melhor, você enxerga tudo claramente e pode responder à altura. Dá para atropelar seus inimigos na velocidade da luz, descer como um meteoro dos céus, apelar para o clássico mano a mano, ou mesmo desaparecer nas sombras e pegá-los por onde eles menos esperam. Ou tudo isso ao mesmo tempo.

TÁ COM CARA DE MATRIX

A genialidade com que a ação de *Infamous: Second Son* flui nos deixa então ansiosos por novos tipos de chefes e inimigos, coisa que infelizmente o jogo não faz. Os maiores combates do game parecem o que seria uma mistura entre as cenas de ação de *Avengers*, *Matrix* e da animação



Avatar: The Last Airbender, mas ainda assim são poucos os chefes que surgem para ameaçar o reinado do vilão.

Uma das principais características da série, a escolha entre o bem e o mal, também retorna na nova geração, porém, um pouco diferente do que o que estamos acostumados. As decisões que surgem durante a aventura e a forma como o jogador se comporta, assumindo a postura do herói, ou simplesmente explodindo tudo em seu caminho, ainda afetam a evolução dos poderes de Delsin, entretanto, desta vez, o final do jogo não se altera tanto quanto no passado.

Em vez disso, o que muda é o jeito como o herói influencia as pessoas ao seu redor. A própria população de Seattle se transforma, mas em especial falo da transforma-

ção dos vários aliados que o protagonista encontra.

Dizer que o novo game da Sucker Punch vale a compra de um PlayStation 4 é sempre algo estranho, afinal, isso é algo muito subjetivo. Depende sempre do gosto do jogador.

Agora, se a sua lista de desejos inclui um jogo belíssimo, com uma ação que te deixa grudado na tela do início ao fim, *Infamous: Second Son* é para você.

> Rodrigo Brasiliense



Plataforma:
PS4
Estúdio:
Sucker Punch
Editora:
Sony
Lançamento:
Março/2014



DARK SOULS II



acesse.compre
noWalmart.com

Quem joga *Dark Souls* sabe que morrer é parte do cotidiano do game. Entrou em uma sala errada? Morre. Desceu uma escada do jeito incorreto? Morre. Atravessou uma porta sem ver direito? Morre. *Dark Souls II* continua com essa mesma “filosofia”, mas de uma maneira diferente, não da forma que se espera.

A premissa ainda é a mesma: você terá que sobreviver em um reino cheio de armadilhas, monstros e chefões que irão tirar sua noite de sono. Para isso, terá de explorar vales, florestas venenosas, antigos calabouços e outros lugares bizarros.

As primeiras horas de *Dark Souls II* são muito mais tranquilas do que as de seu antecessor, e permitem que o jogador se sinta mais à vontade com o mundo ao seu redor, basta que você entenda bem as mecânicas de como sobreviver. As coisas começam a ficar interessantes quando se chega a Maluja, que funciona como uma “área principal” da ação. Aí o bicho pega.

Foi a partir daí que começamos a sentir uma grande disparidade entre *Dark Souls* e *Dark Souls II*. No primeiro, tínhamos uma sensação de que fazíamos progresso ao passar de uma área a outra. Por exemplo, seu personagem começa em Firelink Shrine, depois vai para Undead

Burg e mais outras duas áreas. Consequentemente, os caminhos começam a se ramificar por aí. Em *Dark Souls II* não, tudo é muito desconectado, as áreas não fazem muito sentido. Você vai para um lugar X e, quando menos percebe, você está em um lugar Y sem entender bem ao certo como foi parar lá.

Apesar disso, todas as áreas são muito bem detalhadas, mesmo com as limitações dos consoles da geração anterior. Claro que existem efeitos e texturas que poderiam ser melhores, mas no geral a estética clássica da série ainda prevalece.

Porém, morrer é a marca registrada da série e *Dark Souls II* lhe garante que isso

vai piorar mais ainda. Não conseguimos contar até agora quantas vezes morreremos por alguma coisa no cenário que parecia inofensiva de início.

DIFICULDADE OU IRRITAÇÃO?

As features que possibilitam ao seu personagem atuar como humano ou Hollow continuam presentes, mas sofreram algumas modificações. Como humano, você ainda pode chamar outros jogadores para o seu mundo – do mesmo modo que pode invadir os mundos dos outros. Já como Hollow, modo em que se transforma ao morrer, seu personagem agora poderá ser chamado a outros mundos também. Caso mate um





Saber lidar com frustração é essencial para jogar *Dark Souls II*

chefão, você se transforma em humano novamente.

Há um grande porém em continuar Hollow dessa vez: sempre que morre, você perde um pouco de seu total de vida, até chegar a apenas 50% dela. Ao ler isso creio que você imagine a diversão que deve ser lutar contra um chefão já com 50% de vida, não é mesmo? Calma que tudo pode ser arrumado com uma Human Effigy, item que restaura sua humanidade e faz com que você volte a ter sua vida completa. Isso, é claro, até morrer novamente, virar Hollow e todo o processo de chegar a 50% de vida recomeçar.

Outras pequenas coisas também mudaram, como o Estus Flask, item essencial para todo jogador da série. Eles recuperam um bom pedaço da sua vida ao ser utilizado. Agora, você começa com apenas um e provavelmente vai continuar com apenas um por um bom tempo.

Para aumentar sua sobrevivência, terá de encontrar Estus Shards, pequenos itens espalhados pelos cenários para que você consiga aumentar sua quantidade de Estus Flasks. Todas essas pequenas coisas transformam certas partes do jogo de difíceis em praticamente impossíveis. E amamos isso.

BONFIRES PARA LONGE

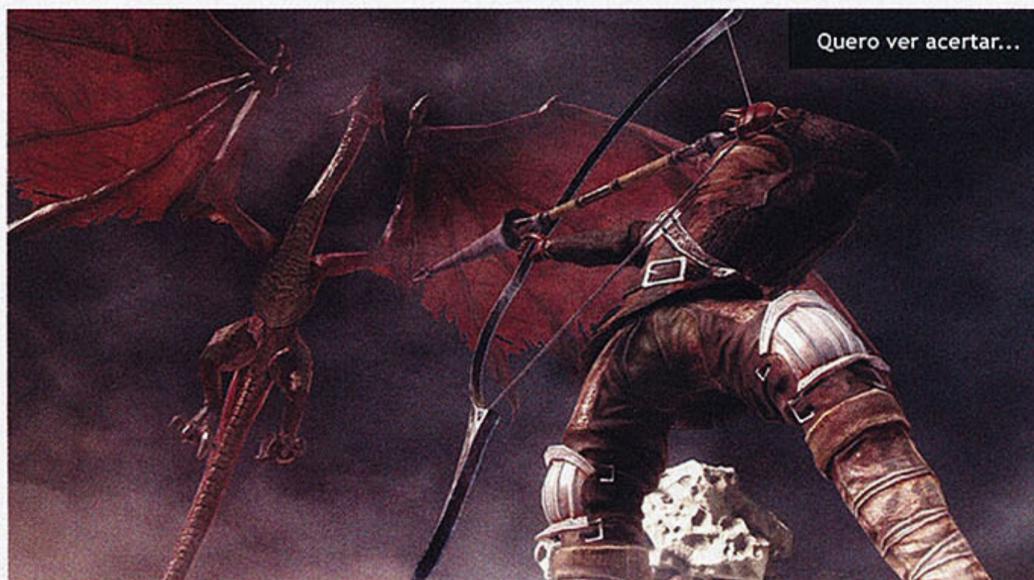
Em contrapartida, eles mudaram muito os bonfires – locais que o jogador usa para recuperar sua vida –, além do modo de viajar para outros lugares do mapa e de encher seus Estus Flasks.

Pelo menos em quatro áreas os bonfires ficavam a uma distância absurda do chefão, algumas vezes só tinha um mesmo. Quando morre na luta com o chefão, você tem que andar aquilo tudo novamente e enfrentar todos os inimigos pelo caminho. Quando se está em um chefão muito

difícil, o tempo que demora para sair de A para B deixa de ser desafiador e começa a se tornar entediante.

No geral, *Dark Souls II* continua a recompensar os pacientes: não corra, não ache que só porque conheceu o cenário uma vez já descobriu todos os segredos.

Dark Souls II é uma sequência que nem sempre se porta como uma e às vezes parece ser apenas um *Dark Souls 1.5*. Dizemos isso pois muito do conteúdo do primeiro, muito mesmo, foi reaproveitado.



Quero ver acertar...

Se fossem apenas equipamentos, seria compreensível, mas até mesmo chefões reaparecem. Certas áreas são similares ao que vimos em *Dark Souls* ou até mesmo lembranças de *Demon's Souls*. Há quem diga que isso pode ser uma homenagem, mas após usarmos praticamente o mesmo equipamento que usamos no primeiro título, parece mais é preguiça mesmo.

É difícil falar se é um ponto que possa ser considerado negativo, tendo em vista que o conteúdo da série sempre foi acima de muitas outras no mercado. Só gostaríamos de um pouco mais de variedade nesse aspecto.

E se tem algo que estamos felizes por não ter mudado é a sua jogabilidade. Os comandos continuam a ter uma ótima resposta, assim como ainda é possível criar um personagem que se encaixa com

estilo de jogo que escolher. Quer criar um mago que se especializa em magias de fogo? Vá em frente. Quer ser um cavaleiro com uma armadura pesada e uma espada gigante? Sem problemas.

EM BUSCA DE AÇÃO

Para os que buscam mais aventura, pode-se optar por começar como um Deprived, um personagem que não tem nada, nem roupa, e tem de usar seus punhos para matar os inimigos – pelo menos até achar uma espada.

Essa variação de estilos novamente se torna útil para aqueles que gostam do PvP (jogador contra jogador), que ocorre por meio das invasões. Chegamos a tentar algumas vezes, mas os personagens que enfrentamos não estavam para brincadeira e perdemos metade dos confrontos.

Felizmente, o componente online parece estar muito mais estável do que anteriormente. A não ser que decida jogar com pessoas de outros continentes, não notamos nenhum problema no tempo de resposta entre nós e o outro jogador.

Muitas das mecânicas da série não são vistas em outros jogos, como o sistema de invasões. *Dark Souls II* pode falhar sim em algumas áreas, ter alguns componentes que os fãs mais antigos não gostaram, mas ele ainda se mantém em um patamar acima do de outros games do gênero.

> Lucas Moura



Plataformas:
PC, PS3, X360
Estúdio:
From Software
Editora:
Namco Bandai
Lançamento:
Março/2014



TITANFALL



acesse.compre
noWalmart.com

Sáimos de uma geração dominada por shooters, na qual a regra era seguir *Call of Duty* e ter explosões espetaculares como *Battlefield*. Na geração que agora iniciamos, um dos jogos mais esperados é novamente um shooter. Felizmente, *Titanfall* se prende a alguns estereótipos do passado, sim, mas traz algo novo e interessante ao gênero.

Quem olha de relance pode imaginar que *Titanfall* é apenas mais uma cópia de *Call of Duty*, só que no espaço sideral. Isso não nos impressiona, afinal, Vince Zampella, um dos chefes por trás da tão famosa franquia da Activision quando tra-

balhava na Infinity Ward, foi um dos seus criadores. Mas basta algumas partidas e você notará que *Titanfall* é bem mais especial que isso.

MECHS MAIS LENTOS

A jogabilidade pode ser dividida em duas categorias: o momento que se está no chão como um piloto e dentro do mech. Enquanto piloto, tudo é bem similar a *Call of Duty*: a movimentação dinâmica requer uma reação rápida para encontrar os seus inimigos. Mas já aí *Titanfall* se diferencia de um de seus possíveis rivais com a possibilidade de você correr pelas paredes.

A mobilidade que isso proporciona ao jogador é um dos seus pontos fortes. Além de *Brink*, lançado em 2011, não são muitos jogos que tentaram essa mecânica. Em questão de segundos você pode chegar ao outro lado do mapa ao correr pelas paredes ou usar tirolesas.

Isso também adiciona uma nova camada ao gameplay, pois é preciso ficar muito mais atento não apenas aos flancos, como também a perigos vindos do céu. Quando menos se percebe, um jogador pode tacar uma granada em você ou, pior de tudo, um Titan pode cair em sua cabeça.

Esse dinamismo é expandido por meios



de habilidades especiais que o jogo lhe oferece. Você pode correr por mais tempo, ficar invisível e ativar um minirradar pessoal para detectar inimigos pelas paredes.

Mas o interessante mesmo está nos Titans, os temidos robôs que podem alterar o curso de uma batalha em *Titanfall*. Poderosos, mas frágeis, esses monstros gigantes podem ser a sua principal arma de combate ou apenas pets que você leva para o campo de batalha.

Os mechs são muito mais lentos e requerem um cuidado extra na hora de movimentos bruscos. Se for pego em uma posição complicada, logo verá sua barra de escudo e vida esgotarem-se muito rapidamente. Mas basta ter cuidado que as vantagens prevalecerão. Com ele, é mais fácil dominar pontos de captura, evitar que pilotos inimigos alcancem o seu objetivo e mudar a forma que o mapa é jogado.

Titanfall se mantém longe daquele conceito de que um jogo para fazer sucesso precisa ter uma campanha singleplayer. Tecnicamente, ele ainda possui um modo campanha dividido entre as duas facções, mas é possível apenas jogar online nos mesmos mapas do multiplayer. A diferença é que tem uma breve história antes de a partida começar.

Ao terminar cada história, você libera dois outros tipos de Titan, o Stryder e o Ogre. Focado na mobilidade e em aguentar mais dano, Atlas, seu Titan padrão, oferece uma boa combinação das duas características, ótimo para o início do jogo.

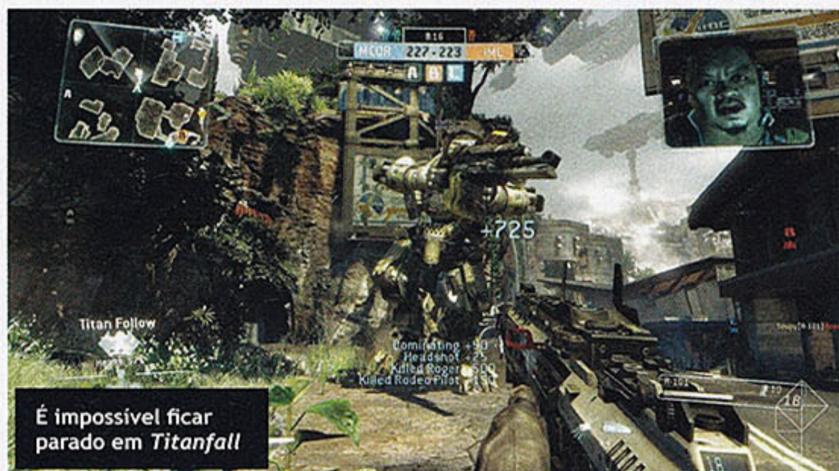
NÃO TEM SINGLEPLAYER

A falta de singleplayer é compensada com 15 ótimos mapas de temáticas variadas, de locais paradisíacos a refinarias no deserto. Todos eles estão balanceados para o combate entre Titans ou pilotos. Após mais de 30 horas de jogo, sempre achávamos um novo caminho para percorrer, uma nova área para nos posicionarmos e eliminarmos o inimigo. As possibilidades são quase infinitas.

Tais mapas, porém, revelam uma falha

em *Titanfall*, um sério problema de desempenho em três ou quatro mapas específicos. Na versão PC, testada por nós, a taxa de quadros por segundo caía consideravelmente sem alguma razão aparente. Para um game que se mantém em todas as outras áreas com uma taxa de quadros de mais de 60, isso prejudica um pouco o gameplay. Por não haver um sistema de votação entre partidas ainda implementado, você acaba por ter que jogar esses mapas uma hora ou outra.

Acreditamos que o grande trunfo de *Titanfall* é nunca deixar o jogador para-



do. Temos apenas 12 players em uma partida com mapas considerados grandes. Para isso, a Respawn adicionou bots (programas-robôs) ao estilo MOBA: eles se enfrentam com os bots do outro time em diversos lugares do mapa.

Na verdade, o que eles fazem é deixar o jogador sempre atento para uma possível ameaça, seja de um Titan ou de qualquer outro inimigo. Você estará sempre se movimentando, sem tempo para relaxar.

Para quem é novato, isso é ótimo. Nem sempre temos times balanceados e aqueles que não estão acostumados com um shooter mais dinâmico podem ainda contribuir com o desenrolar da batalha ao matar esses bots e ganhar pontos.

Titanfall oferece cinco modos de jogo: Attrition, Hardpoint, Capture the Flag, Pilot Hunter e Last Titan Standing. Attrition é o bom e velho team deathmatch, a equipe que fizer a maior pontuação vence. Hardpoint é como o modo Domination de *Call of*

Duty, em que os times precisam capturar três pontos espalhados pelo mapa e defendê-los. Capture the Flag também não precisa de apresentação, pegue a bandeira inimiga e tente evitar que peguem a sua.

Já Pilot Hunter é uma variação do team deathmatch, na qual você precisa matar os pilotos inimigos para ganhar pontos. Dessa vez, a IA não conta para a pontuação final.

Por fim, Last Titan Standing. Cada um do time já começa dentro do seu Titan escolhido, não existem como "renascer". O time vencedor é escolhido por quem sobrar vivo.

A última novidade de *Titanfall* são as Burn Cards, cartas virtuais que oferecem uma pequena vantagem para seu piloto ou mech pela duração de uma vida na partida. Algumas oferecem uma maior velocidade de movimentação do piloto, armas melhoradas ou até mesmo ver a posição dos inimigos a cada dez segundos no mapa.

NA SOMBRA, NÃO!

Se fosse um título "competitivo", *Titanfall* perderia muitos pontos por usar tais artimanhas como uma forma de "reforço positivo" para aqueles que não são tão bons no game. Como o caso aqui é a mais pura diversão, não vimos como algo prejudicial.

Titanfall não fica à sombra de *Call of Duty*, não busca se tornar um novo e-sport e tampouco quer bater de frente com a Dice e sua série *Battlefield*. A Respawn mostra a sua habilidade em criar um divertido shooter multiplayer. Apenas isso. Afinal de contas, qual outro jogo permite a você eliminar outro jogador ao jogar um robô gigante na sua cabeça?

> Lucas Moura



Plataformas:
PC, X360, XO
Estúdio:
Respawn
Editora:
EA
Lançamento:
Março/2014



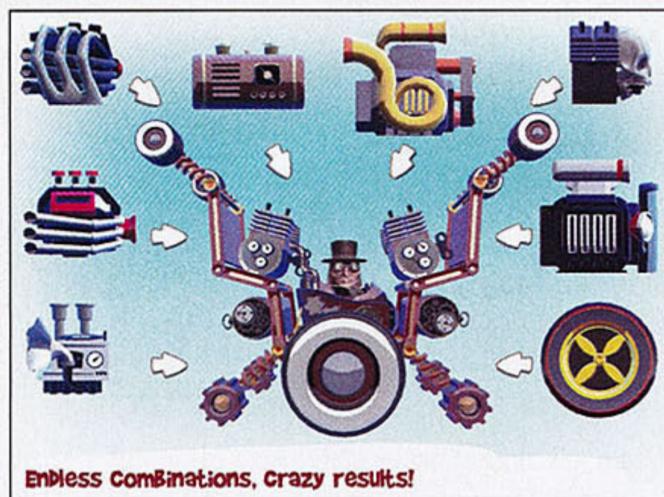
LOCO MOTORS



Não é de hoje que jogos absolutamente lineares aparecem por aí sem qualquer liberdade para o jogador solucionar problemas ou avançar por seus mais variados enredos. Nada contra, mas isso cria um espaço de destaque para aqueles games que inovam dando a você ferramentas para se divertir cada vez de uma forma diferente. Títulos como *Little Big Planet*, *Modnation Racers* e até mesmo o clássico *The Incredible Machine* ganharam espaço por instigar a criatividade da forma mais agradável possível e assim praticamente formaram um novo gênero nos videogames.

E foi nessa onda criativa que surgiu *Loco Motors*, um game pra lá de maluco em que o jogador deve criar seus próprios carros e completar os desafios de cada fase. Mesmo com mecânicas acessíveis e um tom bem casual, o pessoal da Minority se esforçou para tornar a experiência completamente recheada de opções de customização e ferramentas simples e efetivas para criar à vontade.

Com visual 3D e traços que lembram o game *Stacking*, tudo em *Loco Motors* tem um tom insano, desde a plateia que assiste a cada prova até o conceito geral da coisa toda. Mas quem não gosta de uma boa loucura de vez em quando? O melhor de tudo, no entanto, é que cabe a



você completar este mundo doido com as suas invenções desvairadas.

Mas não vá pensando que qualquer engenhoca vá funcionar. Este game possui um sistema de física bem elaborado, que deixa tudo mais interessante e desafiador. A cada nova fase, a dificuldade e a loucura vão aumentando, algo que realmente vai botar a sua cabeça para funcionar.

IT'S SCIENCE, BITCH!

Paralelamente aos desafios, *Loco Motors* possui um sistema de compartilhamento de vídeos que pode te dar uma mãozinha nas horas mais críticas. Ao fim de cada tentativa, jogadores do mundo inteiro podem mostrar seus carros malucos em redes sociais e até dar uma boa ideia para quem não consegue passar de determinado nível.

O áudio do jogo também merece atenção. Com músicas simpáticas e tom brincalhão, a trilha completa todo o universo maluco do game. Além disso, *Loco Motors* está completamente localizado para o português brasileiro, algo que com certeza agradará os fãs.

Mas nem tudo são flores: apesar de possuir 50 níveis atualmente, o game te deixa com um gostinho de "quero mais" e também apresenta uma queda de desempenho quando executado em um iPhone inferior ao modelo 5. De

qualquer forma, esse problema possivelmente será resolvido com atualizações futuras e novas fases, que já estão programadas para breve.

Loco Motors apareceu como uma grande surpresa da Minority para quem gosta de diversão criativa. Envolto em uma roupa casual, este game possui muitas possibilidades e deve agradar a quem aceitar o desafio. Agora deixe-me voltar para minhas engenhocas.

> Bruno Capozzi



Plataforma:
Mobile
Estúdio:
Minority Media
Editora:
Minority Media
Lançamento:
Março/2014

9,0



DONKEY KONG COUNTRY: TROPICAL FREEZE

Não é a primeira vez que a Nintendo precisa da ajuda de Donkey Kong. Lá pelos idos de 1981, sua estreia nos fliperamas não só apresentou Mario (ainda chamado de Jumpman) ao mundo como também salvou as finanças da companhia e abriu as portas para que ela dominasse o mercado americano de jogos eletrônicos pelas décadas seguintes. Mas o tempo passou e, mais uma vez, a Big N precisa chamar o gorilão de volta para a ação. Agora, com a difícil tarefa de mostrar ao mundo que o Wii U tem condições de competir em pé de igualdade com os demais consoles next-gen e dar uma banana para aqueles que acham que os games de plataforma não têm mais espaço no mercado.

Como em todos os clássicos do gênero, história é o que menos importa em *Tropical Freeze*. Donkey Kong está comemorando seu aniversário todo pimpão em sua ilha, quando de repente os vikings do Norte invadem o território e decidem congelar esse paraíso tropical. É claro que o símio e seus amigos não vão deixar isso barato, certo?

PLANETA DOS MACACOS

Dessa vez é possível jogar com quatro membros da família Kong, o que garante uma boa variedade de habilidades. Enquanto Donkey é o mais equilibrado, Diddy é o mais rápido, Dixie pode esticar seus pulos e Cranky, como bom ancião, mostra que jogou muito *Duck Tales* e pode quicar por aí usando sua bengala no melhor estilo Tio Patinhas.

Sua habilidade é posta à prova o tempo inteiro ao longo de seis mundos cheios de coisas para ver e fazer. Da savana aos

ambientes aquáticos, das selvas de gelatina (!) às fábricas de queijo (!!!), o pessoal da Retro Studios realmente caprichou no design das fases, dando um toque especial a cada um dos níveis, todos eles donos de desafios criativos e únicos.

Aliás, se você acha que os jogos modernos andam fáceis demais, prepare-se para pagar mico e perder dezenas de vidas já nos primeiros mundos. Para aliviar um pouco a barra da “geração leite com pera”, é possível comprar itens úteis na loja de Funky Kong, como mais energia, vidas, um balão que o salva das inevitáveis quedas em abismos e um guia para achar colecionáveis mais rápido do que você pode digitar “walkthrough” no Google.

É possível notar o carinho da equipe de desenvolvimento em cada detalhe do game, desde a magistral trilha sonora do veterano David Wise até as centenas de segredos e easter eggs escondidos pelas fases, que o manterão ocupado por semanas a fio.

A festa só não é completa porque faltou dar aquela atenção especial ao Gamepad, que acaba ficando sem utilidade alguma caso você não queira usar o recurso Off TV Play. O jeito é buscar socorro no Pro Controller mesmo. Mas não deixa de ser uma tremenda bola fora. Também não iria machucar ter mais animais aliados além do rinoceronte



Os vikings não esperavam essa reação do macaco...



Cenários coloridos, sim, como manda a tradição nintendista

Rambi (#VoltaEnguarde!).

É cedo para dizer se *Tropical Freeze* será tão importante para a história da Nintendo quanto seus antecessores, mas, independentemente de suas vendas, ao menos temos aqui mais uma prova de que a Nintendo de hoje segue tão criativa e talentosa quanto a das décadas passadas.

> Thomas Schulze



Plataforma:
Wii U
Estúdio:
Retro/Nintendo
Editora:
Nintendo
Lançamento:
Fevereiro/2014

9,0



BROKEN AGE

Desenvolvido pelo aclamado produtor Tim Schafer, de jogos como *Grim Fandango* e *Brütal Legend*, *Broken Age* é um game ao estilo adventure que se tornou um dos projetos mais bem-sucedidos no Kickstarter, conseguindo arrecadar mais de US\$ 3 milhões em apenas um mês. No game, o jogador acompanha a trajetória de dois protagonistas: Shay e Vella.

Dublado por Elijah Wood, Shay é um garoto que vive preso em uma nave espacial comandada por um computador super-inteligente, que toma todas as decisões necessárias para garantir a segurança dele. Shay está cansado da vida aprisionada e reclusa em que vive e pretende fazer o que for preciso para participar de uma grande aventura.

Vella é uma jovem que vive em um lindo vilarejo assombrado por um monstro conhecido por Mog Chothra. Ele captura donzelas que se transformam em seu jantar, sendo a protagonista uma das escolhidas a sacrificar-se por ele. Estranhamente, ninguém faz nada contra os hábitos de Mog Chothra, o que impele Vella a desejar mudar ela mesma o seu destino.

Cansados da rotina em que vivem, Shay e Vella acabam se aproximando. A partir de uma narrativa que alterna entre os dois personagens, o jogador é convidado a explorar os universos distintos de cada um deles e ajudá-los em suas respectivas missões, tudo isso apenas com o clique do mouse. Enquanto as duas histórias não estão interligadas, o jogador pode mudar de aventura a qualquer momento.

Com diversos puzzles, que devem ser



solucionados ao estilo point'n'click, as missões decorrem a partir de exploração e interação com os cenários e com as pessoas que habitam o universo do game. As ilustrações são caricatas, com muitas cores nos cenários e a estética de *Broken Age* faz jus à narrativa infantil que o enredo apresenta, criando uma identidade singular ao jogo.

O CARA DO SENHOR DOS ANÉIS

Além de Elijah Wood, a Double Fine investiu em um time de dublagem de peso, que conta com Jack Black como o líder espiritual Harm'ny Lightbeard e Wil Wheaton como o lenhador Curtis.

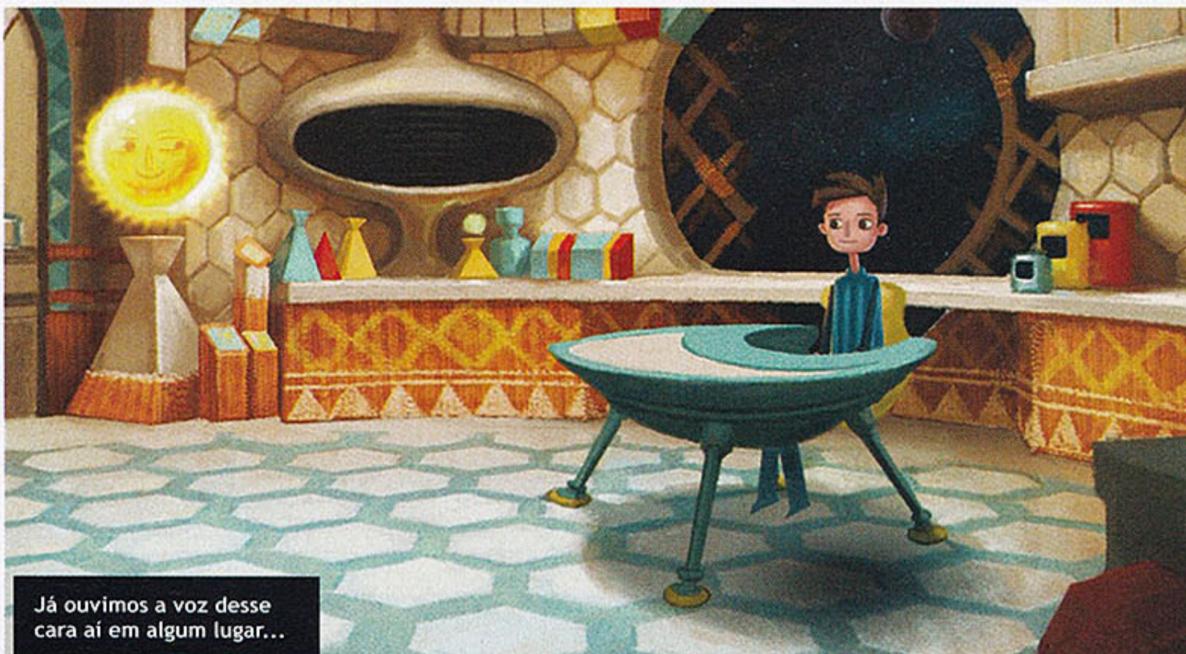
Mesmo com os efeitos sonoros que



condizem com o clima da aventura, se você não entende inglês, a sua compreensão sobre *Broken Age* será prejudicada. O jogo não possui legendas em português, tendo apenas opções em inglês, espanhol, italiano, alemão e francês. É importante frisar que a necessidade de entender o enredo e o que os personagens conversam entre si é extremamente importante para captar a mensagem do jogo. Apesar da jogabilidade simples, este pode ser um verdadeiro empecilho para que os jogadores brasileiros apreciem o enredo.

Trata-se de um jogo para relaxar, apreciar o ambiente, entender o drama dos personagens e bisbilhotar tudo para entender as ações dos protagonistas. Vale lembrar que este é o primeiro *Broken Age* e a história acaba deixando um gosto de "quero mais" para a próxima edição.

> Paula Romano



Já ouvimos a voz desse cara aí em algum lugar...



Plataformas:
PC, Ouya, Mobile
Estúdio:
Double Fine
Editora:
Double Fine
Lançamento:
Janeiro/2014

8,0



SOUTH PARK: THE STICK OF TRUTH

A gente se acostumou por muitos anos a se divertir com as tosquices politicamente incorretas do desenho da TV, que é obviamente voltado para adultos. Agora, a obra de Trey Parker e Matt Stone ganhou finalmente uma versão de respeito no mundo dos games – e tudo supervisionado de perto pela própria dupla de criadores da série de animação.

Se você é daqueles que não consegue entender porque as podreiras de Stan, Kyle, Kenny e Cartman fazem tanto sucesso, nem adianta se arriscar no game, pois ele traz tudo aquilo que mais gostamos na série: piadas toscas, politicamente incorretíssimas, e muita escatologia.

Inicialmente, imaginávamos que jogaríamos na pele de algum dos quatro personagens principais da TV, mas no game *The Stick of Truth* o protagonista é um garoto novo na cidade, do qual você pode customizar cor da pele, cabelo, roupas etc. Suas escolhas refletem até na sua família: se você escolhe ser negro, sua família também será negra. É um detalhe mínimo, mas engenhoso.

Primeiro, você terá que fazer amigos. Em *South Park*, dar na cara de alguém pode ser a senha para se iniciar uma amizade. E foi esbofetando todo mundo



na rua que fizemos de cara diversos amigos. Mas é aqui que a coisa começa a ficar divertida, pois você escolhe uma classe de jogador (Fighter, Thief, Mage ou Jew) e vai com ela até o fim. Se você é sensível aos excessos humorísticos da série, não escolha a classe Jew (“judeu”). Vamos evitar a fadiga, né...



AVENTURA IMAGINÁRIA

A ação é bem típica de RPG, com jogadas feitas por turnos. Quem não é muito fã de RPG nunca entende muito bem a paciência necessária para esperar sua vez de socar o inimigo, mas aqui a coisa funciona do jeito mais tradicional possível.

Assim como em um RPG de mesa, o jogo exige um pouco de imaginação: o “campo de guerra” é um quintal de subúrbio, os feitiços são imaginários, o arco tem flecha com borrachinha nas pontas (mas sangra o adversário do mesmo jeito). À medida que o enredo vai avançando, a coisa vai ficando séria até o ponto de você ter que salvar o mundo de vilões como hippies e gnomos de cueca.

O segredo aqui é achar o Galho da Verdade (Stick of Truth) e ganhar o respeito

de Stan, Kyle, Kenny e Cartman. Falhe, e você será chamado de “loser” ao longo das 14 horas de jogo. É exatamente aquele pique clássico de *South Park* que, vamos ser sinceros, você só tem porque Trey Parker e Matt Stone estão diretamente envolvidos com o projeto.

O fato é que a Obsidian não quis inventar demais, pegou a essência do seriado e transformou em um RPG “boca suja” que arranca risadas do jogador a cada cinco minutos. Como não se divertir com a arma secreta feita de “gases anais”. Sim, o tradicional “pum”...

Para finalizar, abra os ouvidos para a trilha sonora com “clássicos” do porte de *Taco-Flavored Kisses*, *Kyle's Mom is a B** ou *Blame Canada*. Até mesmo os mais politicamente incorretos ruborizarão com algumas dessas letras.

> Fernando Souza Filho



Plataformas:
PC, PS3, X360
Estúdio:
Obsidian
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
Março/2014

7,5

YAIBA: NINJA GAIDEN Z

Com ritmo, design, texturas e cores de histórias em quadrinhos, a parte inicial do jogo conta a história de Yaiba, um ninja ciborgue que é partido em dois, mas trazido de volta à vida com o uso de uma avançada tecnologia cibernética. Com uma espada ninja e armas mechas fundidas ao seu braço mecânico, ele corta zumbis como se corta manteiga. Pronto, essa é a história.

Esse pique de HQ é reforçado pelo livreto de 28 páginas que acompanha o jogo. Trata-se do primeiro número do gibi homônimo, desenhado por Rafael Ortiz (*Crossed Badlands, God is Dead*) e lançado pela Dark Horse Comics. É um item de colecionador tão legal quanto o CD da trilha sonora, que também vem no pacote e ajuda a diminuir a frustração que o jogo traz no geral.

O fato é que os títulos da série *Ninja Gaiden* nunca foram exatamente fáceis, mas eles eram equilibrados, balanceados e justos. Não é o que encontramos aqui, pois a dificuldade exacerbada parece que sempre aparece nas horas erradas.

HUMOR E CEL-SHADING

A técnica de ilustração com cel-shading é, juntamente com os itens de colecionador que acompanham o game, a melhor coisa que vamos encontrar em *Ninja Gaiden Z*. O visual é bonito, cheio de cores quentes que passam a sensação de estarmos diante de uma HQ de altíssimo luxo.

O background do jogo é uma Rússia invadida por zumbis que vieram não se sabe de onde. Nesse cenário, você precisa destruir centenas

e centenas de zumbis enquanto procura por Ryu Hayabusa para ma-



tá-lo. Sim, aquele Ryu mesmo, que foi protagonista de outros episódios da série.

E aí a o caldo entorta de vez: pra que matar Ryu? De onde vieram esses zumbis? Por que diabos estamos na Rússia?

Perguntas demais

que o jogo simplesmente ignora no início. Tem zumbis? Destrua-os. Está na Rússia? Tome uma vodka. Algumas dessas respostas você vai encontrar lá na frente, se tiver paciência de avançar pelas fases completamente desbalanceadas.

ENREDO É COISA DE POSER

Mas *Ninja Gaiden Z* não foi feito para se pensar em termos de enredo, e sim em qual o melhor combo para arrancar a cabeça de 10 ou 12 zumbis de uma só vez. Provoque sua tendinite ao máximo, aperte botões com a mesma velocidade que se muda de canal na hora da propaganda eleitoral gratuita e divirta-se com pedaços de corpos voando pela tela com as animações típicas da série.

E é nesse ponto que o jogo fica mais frustrante. Em um momento, estamos cortando zumbis às dezenas, como se fossem manteiga. Um segundo



O cel-shading dá um belo visual ao jogo

depois chega um chefe imenso e sua espada parece uma faquinha de passar patê diante dele. Pior: com a barra de saúde lá embaixo. Bom, aí é só mudar de arma e pegar uma que esteja 100%, certo? Errado. Então vamos salvar o jogo para não morrer logo? Não pode. Uma poção mágica para recuperar a vida? Não tem. É aqui que a frustração vira irritação.

Com esse misto de frustração com decepção, não raro a gente acaba pegando o CD para ouvir a trilha sonora e relaxar. Detalhe: o CD físico só vem na versão para X360, pois para PS3 ele é acessível exclusivamente via download.

> Demétrio Valente



Plataformas:
PC, PS3, X360
Estúdio:
Spark Unlimited
Editora:
Tecmo Koei
Lançamento:
Março/2014

6,0

LIGHTNING RETURNS: FINAL FANTASY XIII

A chegada de *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*, o armagedom do capítulo iniciado em 2009, é tão incrível quanto triste. Nunca a série conduzida por Lightning foi tão bem arquitetada como neste terceiro capítulo, quando a heroína retorna ao mundo dos vivos com a missão de salvar o maior número de pessoas possíveis antes do lamentável fim.

Não entendeu? Vamos por partes: os eventos de *Final Fantasy XIII-2* culminaram na morte da deusa Etro, responsável pelo ciclo da vida. A mesma deusa era também responsável pela proteção contra a misteriosa massa de energia simplesmente conhecida como Caos. Como resultado, além da raça humana agora ter se tornado imortal e incapaz de se reproduzir, a corrupção do caos invadiu o planeta e pouco a pouco destrói todas as terras.

Faltando então apenas 13 dias para a destruição total, Lightning é enviada pelo próprio Todo-Poderoso de volta ao planeta para juntar o maior número de humanos merecedores do renascimento em um novo mundo que será criado. Ao contrário dos dois últimos jogos que culminaram no terceiro capítulo, *Lightning Returns* não segue em nada a fórmula clássica da franquia, tanto em enredo quanto na aplicação – e isso é bom, muito bom.

Imagine você mesmo: o game não tem um caminho predeterminado, os 13 dias para o fim contam em tempo real e a protagonista cresce de acordo com o número de pessoas que ajuda, ao invés do costumeiro sistema de experiência por batalhas. Ah,



sim, e as lutas ocorrem em tempo real.

A tristeza é que presenciamos um auge tardio da criatividade, que resulta em uma série de dissonâncias durante a divertida jornada. Ao mesmo tempo em que somos introduzidos a interessantes convenções, como a população do mundo, ativa e correspondente, com seus próprios afazeres e opiniões sobre cada fato recorrente da história, vemos a ideia ser denegrida pelo próprio baixo orçamento do game – com NPCs quase sempre idênticos e nível de detalhamento baixíssimo.

TRISTE FIM

Parece frescura, não parece? Mas não é. Estamos falando de um jogo em que você passa boa parte do tempo interagindo com habitantes de suas várias regiões e resolvendo histórias que os prendem a um mundo que está prestes a acabar.. Muitos deles até têm histórias tocantes – mas, poxa, fica difícil simpatizar bastante quando todo ser tem praticamente a mesma

cara e quase os mesmos tons de voz.

Até os grandes cenários que compõem o mundo decadente sofrem com isso. A arte é bela e impressiona, mas é impossível não notar os cantinhos mais pobres e em baixa resolução, algo estranho de se ver em uma franquia que sempre primou pelo visual.

Neste turbilhão de

novidades, o sistema de batalha do jogo parecia ser a única coisa que se manteve similar aos episódios passados. Parecia. Ele também volta totalmente diferenciado, com posicionamento e reflexos rápidos ocupando uma grande parcela do quebra-pau que acontece em tempo real. A chave para se dominar os combates está na manipulação das schematas, trajes místicos que guardam as habilidades dos clássicos jobs da franquia. Lightning pode trocar entre até três schematas durante os combates, e cada um destes conta com habilidades únicas e poderes que podem ser evoluídos.

Chegando ao julgamento final, *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* é um jogo bom que poderia ter sido muito melhor. Com a devida atenção dos times de veteranos da Square Enix, poderia ter sido até um dos melhores games do ano.

Mas também não é difícil entender a companhia, a nova geração acabou de começar e faz muito mais sentido focar seus esforços nos grandes que estão por vir, como *Kingdom Hearts III* e *Final Fantasy XV*. Só que não é porque a empresa já está abandonando a antiga geração que você também vai abandonar, certo? *Lightning Returns* vale a visita.

> Rodrigo Brasiliense



Plataformas:
PS3, X360
Estúdio:
Tri-Ace
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Fevereiro/2014

7,5

TEARAWAY



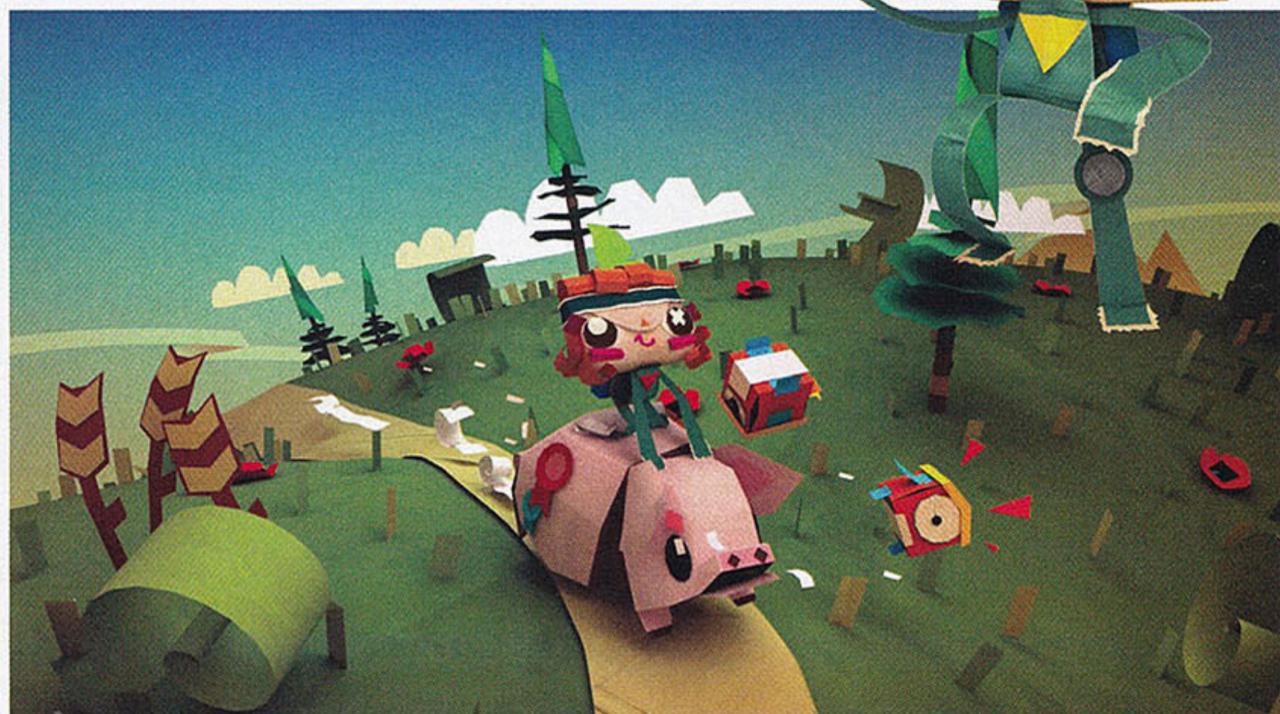
REVIEWS

Quem é gamer já sabe: os meses de outubro, novembro e dezembro são o verdadeiro período de guerra para quem trabalha nesse mercado. São tantos jogos para serem testados e analisados que mal se pode dar conta de tudo. Sorte dos blockbusters, que, por conta de muito investimento, atraem mais a atenção dos leitores e assim ganham mais destaque na hora do fechamento da revista. Porém, essa loucura toda acaba acarretando em alguns “tiros no pé” ao nos deixar sem a possibilidade de analisar um ou outro game que no fim das contas seria a tal joia rara que procuramos de tempos em tempos. E é justamente o caso de *Tearaway*, o mais recente capricho dos criadores de *Little Big Planet*.

Colocando o jogador numa posição dupla, de criador e criatura, *Tearaway* conduz sua história simples de uma forma cativante ao mostrar um pequeno mensageiro de papel em um mundo onde o destino é moldado como uma dobradura. A analogia não é à toa, já que os recursos de cortar, modelar e decorar envolvem literalmente dar forma, cor e vida a diversos elementos de cenário, de personagens e até mesmo do pequeno mensageiro luta. Por outro lado, é o próprio jogador quem toma parte do centro da trama, ao desempenhar o papel do “deus” que pode ajudar luta ao interferir na lógica daquele mundo e assim ser o elo necessário para a superação de desafios.

ROMPENDO AS BARREIRAS

Utilizando todos os recursos tecnológicos do PS Vita com uma maestria poucas vezes vista, *Tearaway* dá sentido real ao



relacionamento de luta com o jogador, justamente ao não estabelecer limite entre o mundo virtual e do mundo real. A um toque da tela, você literalmente rompe a barreira entre os dois universos e visualiza seus dedos liquidando inimigos, criando novos caminhos e até mudando o rumo da história. Além da tela de toque e do rear-pad, outro grande responsável por essa imersão são as câmeras do Vita. Desempenhando papel de janelas entre os dois mundos, as câmeras permitem uma comunicação totalmente diferenciada e que explora uma linguagem pouco vista nos games, onde o personagem controlado tem ciência de seu controlador e vice-versa. Uma dinâmica brilhante! É também graças à câmera que momentos marcantes da jornada podem ser registrados e eternizados não somente como fotos no media center do Vita, mas também dentro do próprio mundo de luta.

Com tamanha riqueza e inovação, *Tearaway* ainda consegue estabelecer dentro dos padrões tradicionais um bom modelo de gameplay, em que o desafio é motivado não pela dificuldade/superação, mas pelo senso de progressão dentro de uma história que precisa ser contada. Em tempos de games focados em roteiros densos e que mexem com o psicológico, é curioso



notar que o trabalho da Media Molecule consegue obter o mesmo do jogador com uma narrativa extremamente pura e até inocente.

Ir além no que diz respeito à jornada de luta e do próprio jogador seria atrapalhar o toque pessoal da experiência, mas é impossível não suspirar ao lembrar dos momentos vividos durante o game – especialmente com um final tão tocante – por isso, acaba sendo natural o desejo de se passar a sensação adiante.

Tearaway é mais que um game para quem deseja ver do que seu PS Vita é capaz, é um game para aqueles que buscam a emoção de uma jornada inovadora que, embora construída pelo time da Media Molecule, ganha sentido de fato por meio da relação do jogador com o inquecível luta.

> Renato Almeida



O Vita ficou mais divertido com a chegada de *Tearaway*



Plataforma:
PS Vita
Desenvolvedora:
Media Molecule
Editora:
Sony
Lançamento:
Novembro/2013

9,0



RANKING DOS JOGOS MAIS VENDIDOS DO PAÍS

Carrefour

1	Rayman Legends	X360
2	PES 2014	X360
3	Max Payne 3	X360
4	Rayman Origins	PS3
5	Gran Turismo 5 XL	PS3
6	The Last of Us	PS3
7	Uncharted 3: Drake's Deception	PS3
8	PES 2014	PS3
9	Street Fighter IV	PS3
10	Ryse: Son of Rome	XO

FAST SHOP

1	Ryse: Son of Rome	XO
2	Forza 5	XO
3	Dead Rising 3	XO
4	Fifa 14	PS3
5	Fifa 14	X360
6	Battlefield 4	PS3
7	Halo 4	X360
8	God of War: Ascension	PS3
9	Dance Central 3	X360
10	Pokémon White Vol. 2	DS

fnac

1	God of War: Ascension	PS3
2	Fifa 14	PS3
3	Gran Turismo 6	PS3
4	Fifa 14	X360
5	Call of Duty: Ghosts	PS3
6	Call of Duty: Ghosts	X360
7	Assassin's Creed IV: Black Flag	PS3
8	Halo 4	X360
9	Pokémon X	3DS
10	Just Dance 2014	X360

GEEK ETC BR

1	Bravely Default	3DS
2	Fifa 14	PS3
3	Dark Souls II	PS3
4	GTA V	PS3
5	The Sims 3	PC
6	Lego Marvel Super Heroes	X360
7	Gran Turismo 6	PS3
8	Ni No Kuni: Wrath of the White Witch	PS3
9	Minecraft	X360
10	Dark Souls II	X360

livraria cultura

1	Fifa 14	PS3
2	The Sims 3	PC
3	Bravely Default	3DS
4	Minecraft	X360
5	Gran Turismo 6	PS3
6	GTA V	X360
7	GTA V	PS3
8	Fifa 14	X360
9	Lego Marvel Super Heroes	X360
10	Call of Duty: Ghosts	PS3

LOJAS AMERICANAS

1	Fifa 14	PS3
2	Call of Duty: Ghosts	PS3
3	GTA V	PS3
4	Minecraft	X360
5	Just Dance 2014	X360
6	Gran Turismo 6	PS3
7	Call of Duty: Ghosts	X360
8	Fifa 13	PS3
9	GTA V	X360
10	Injustice: Gods Among Us	X360

NAGEM.com.br

1	GTA V	PS3
2	GTA V	X360
3	Fifa 14	X360
4	Fifa 14	PS3
5	PES 2014	PS3
6	Gran Turismo 6	PS3
7	The Last of Us	PS3
8	Just Dance 2014	X360
9	PES 2014	X360
10	Fifa 14	PC

PERNAMBUCANAS

1	Metal Gear Rising: Revengeance	PS3
2	PES 2014	X360
3	Fifa 2014	PS3
4	Minecraft	X360
5	Just Dance 2014	X360
6	Assassin's Creed II	PS3
7	Kinect Sports Ultimate	X360
8	Far Cry 3	PS3
9	Forza Horizon	X360
10	Call of Duty: Ghosts	PS3

Ricardo eletro.com

1	Fifa 14	PS3
2	Fifa 14	X360
3	GTA V	PS3
4	GTA V	X360
5	Gears of War: Judgment	X360
6	Resident Evil 6	PS3
7	Battlefield 4	PS3
8	Gran Turismo 6	PS3
9	Battlefield 4	X360
10	Injustice: Gods Among Us	PS3

Saraiva

1	Call of Duty: Ghosts	PS3
2	Fifa 14	PS3
3	Call of Duty: Ghosts	X360
4	GTA V	PS3
5	Fifa 14	X360
6	The Sims 3: Refresh	PC
7	Gran Turismo 6	PS3
8	Minecraft	X360
9	GTA V	X360
10	Bravely Default	3DS

U2 GAMES.com

1	Fifa 14	X360
2	Fifa 14	PS3
3	Call of Duty: Ghosts	PS3
4	GTA V	PS3
5	Call of Duty: Ghosts	X360
6	Battlefield 4	PS3
7	GTA V	X360
8	Batman: Arkham Origins	PS3
9	Minecraft	X360
10	PES 2014	X360

Walmart.com

1	The Last of Us	PS3
2	GTA V	PS3
3	GTA V	X360
4	God of War: Ascension	PS3
5	Naruto Shippuden Ult. Ninja Storm 3	X360
6	Naruto Shippuden Ult. Ninja Storm 3	PS3
7	Gran Turismo 6	PS3
8	Minecraft	X360
9	Just Dance 4	X360
10	PES 2014	PS3

As informações deste ranking foram fornecidas pelas próprias empresas, com base em suas vendas recentes (média do último mês).
A EGW não tem qualquer responsabilidade sobre o ranking informado pelas empresas.



CARTA DO MÊS

NÃO TOQUEM NO MEU SOFÁ!

Eu só queria entender porque o *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil* custaria R\$ 250,00. Desculpe a sinceridade mas é meio sem-vergonhice isso para aproveitar que na Copa do Mundo a inflação vai lá pra cima. Tudo fica mais caro. Mas cobrar R\$ 250,00 de um jogo da geração anterior (PS3/X360) é sacanagem demais. Depois diminuíram R\$ 50,00 desse valor quando viram a revolta dos fãs. Mas mesmo assim tá caro, pois trata-se apenas do mesmo *Fifa 2014*, só que apenas com seleções. Não basta o governo sangrar o dinheiro público pra fazer essa Copa e a EA ainda queria sangrar nosso bolso com esse jogo? R\$ 99,00 já tava muito bem pago.

Alézio Galdino M. dos Santos (Rio de Janeiro/RJ)

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista EGW. Neste mês, o Alézio ganhou o seguinte jogo para X360:

FORMULA 1 2013

Plataformas:

PC, PS3, X360

Estúdio:

Codemasters

Editora:

Codemasters

Lançamento:

Outubro 2013

Curiosidade:

Os quatro circuitos adicionais desse jogo (Brands Hatch, Autódromo do Estoril, Autódromo Enzo & Dino Ferrari e Circuito Permanente de Jerez) foram inspirados na temporada de 1986 da Fórmula 1, quando eles foram usados juntos pela primeira vez. A temporada daquele ano foi vencida por Alain Prost.



SOBROU SÓ O BAGAÇO

Não sei se alguém reparou, mas todo o início de uma nova geração de consoles é sempre a mesma coisa: no começo, os jogos não são lá grande coisa, os aparelhos não apresentam, de início, um grande salto tecnológico em comparação à geração anterior, além dos altos preços cobrados pelos aparelhos, jogos e acessórios. Bem, acontece que reparei outro fenômeno que ocorre a cada novo lançamento de gerações: começam a sair jogos medíocres, como o novo *Ninja Gaiden*, dando a falsa impressão que a "velha geração" não aguenta mais o tranco e que devemos partir logo para a próxima geração. E aí ficam lançando apenas jogos de esporte como *Fifa* e *PES* para os antigos consoles, deixando "órfãos" milhões de usuários que, para se divertir, ou adquirem um novo console ou partem pra compra e montagem de um super PC, com placas poderosas e acessórios com preços bem salgados para pobres mortais.

Em minha humilde opinião, deveriam manter, pelo menos por um tempo maior, os consoles antigos, pois nem todas as pessoas se importam com gráficos com bilhões de polígonos, mas sim com o prazer puro e simples de jogar.

Davilson G. Benato (Bauru/SP)

ARROGÂNCIA DA NINTENDO

Gostaria de comentar sobre o e-mail do leitor Guto HP, publicado na edição 150. Na minha opinião, os argumentos apresentados por ele foram ótimos. A visão dele sobre a situação atual da Nintendo no mercado e em relação aos outros consoles foi muito interessante e perspicaz. Vejo-me obrigado a concordar quase que totalmente com suas palavras. "Quase que totalmente", pois discordo dele num único detalhe: quando ele afirma que a "inocência" fez com que a Nintendo lançasse seu videogame antes das concorrentes. Ao meu ver, foi a confiança exagerada (talvez até mesmo a arrogância) no próprio produto que fez com que a empresa lançasse o Wii U um ano antes dos seus concorrentes diretos. A empresa havia saltado do fracasso comercial que foi o Game Cube (apesar de ser um excelente console) para o sucesso estrondoso de vendas e de público que foi o Wii, vendas essas claramente impulsionadas pelo sentimento de novidade trazido pelos controles de movimento do console aliado ao grande apelo casual de boa parte dos seus jogos. Com o lançamento do Wii U, a empresa tinha como objetivo reconquistar os gamers "hardcore", que há algum tempo já andavam afastados dos seus consoles, e ainda continuar agradando aos seus próprio fãs e aos jogadores casuais (os grandes responsáveis pelas ótimas vendas do Wii). Ao abandonar completamente o suporte ao Wii e dedicar-se exclusivamente ao console recém-lançado, a empresa acreditava que os consumidores também abandonariam o Wii e entrariam de cabeça nessa nova geração, mas não foi bem o que aconteceu. Versões pouco melhoradas de jogos lançados há dois ou três anos não são o suficiente para que um jogador troque seu PS3 ou seu X360 por um Wii U, e a esmagadora maioria dos gamers casuais (gamers estes que não frequentam fóruns, não compram revistas e não estão ligados nas últimas novidades sobre games) ainda acham que o Wii U é um acessório do Wii, e não um novo console (nota zero para a equipe de marketing da Nintendo). No final das contas, os gamers "hardcore" não encontra-

ram nenhum concreto motivo para trocar seus consoles pelo Wii U e os casuais continuam se divertindo horrores com seus jogos casuais no Wii, tablets ou smartphones, restando apenas os fãs da empresa, estes sim sempre satisfeitos com o que a Nintendo lhes oferece. O resultado é que o PS4 em pouco mais de três meses no mercado já ultrapassou o Wii U nas vendas mundiais, e o XO não demorará a fazer o mesmo. A Nintendo nunca esteve falindo, não está falindo agora e nem vai falir, mas a menos que tenha uma reação espetacular e consiga tornar o Wii U atrativo para um público mais amplo, mais uma vez dependerá do seu portátil para se manter no mercado, e o Wii U continuará a existir se garantindo apenas nas ótimas franquias first-party da Nintendo.

Edgard Cortes Gama Junior (Rio de Janeiro/RJ)

EDGE E PC GAMER (1)

Na EGW 150 não tinha nenhuma matéria da revista Edge e nem o encarte com o conteúdo da PC Gamer. Será que a parceria da Tambor com a Future azedou de vez?

Alan Ferreira (por e-mail)

O contrato de dois anos acabou, Alan, e a realidade econômica do nosso mercado nos impediu de renová-lo. (FSF)

EDGE E PC GAMER (2)

Tive uma grande surpresa ao folhear a minha mais nova edição da revista e perceber que nela já não existem mais o encarte PC Gamer e o conteúdo da revista Edge. E não é que isso me deixou feliz? Explico: eu gosto muitíssimo da pluralidade que a revista sempre propagou, ela é radicalmente multiplataforma e isso sempre foi um diferencial no mercado de revistas dos consoles X ou Y. Aquela PC Gamer dentro da revista nunca fez muito sentido para mim e, para falar a verdade, sempre pulava a leitura dessas páginas. Quanto aos textos da revista Edge, apesar de serem muito interessantes e técnicos,





facebook.com/portalgameworld



twitter.com/portalgameworld

não combinavam com o restante do material escrito pelos empolgados e esforçados jornalistas e colaboradores brasileiros. Enfim, estou feliz com a nova (velha) fase da revista e espero que o conteúdo se mantenha, como sempre, top de linha.

Rogério Montanare (por e-mail)

GUERRA BESTA, MUITO BESTA

Dizem que Nostradamus já tinha profetizado. O clima de tensão já havia se espalhado no mundo nos últimos anos. Mas ninguém esperava por isso. A 3ª Guerra Mundial começou. E está acontecendo neste exato momento. Em qualquer site na internet, qualquer fórum, qualquer blog, você encontrará um extremista. Soldados bravos. Destemidos. Capazes de proclamarem palavras de baixo nível e xingarem qualquer pessoa de sua família. De um lado, sonystas. Gabando por terem o videogame mais vendido (temporariamente) e tentando dissuadir os adversários, angariando novos soldados por onde passam. Do outro temos os caixistas. Lutadores, afirmam serem estrategistas e que tudo não passa de uma "nuvem" negra momentânea. Ambos estão espalhados na internet, shoppings e, se prestarem atenção, no supermercado, padaria... Até mesmo aquele vizinho nerd, calado, tímido, agora grita palavras de ordem dizendo que seu videogame é o melhor e que o resto não presta. Estava navegando em um site de moda outro dia e, pasmem, nos comentários, duas garotas que, como eu, gostam de jogar games, discutiam de maneira extremamente vulgar sobre qual console da nova geração era o melhor. Estou cansada da guerra. Quero paz. Um termo de anistia. Quero entrar nos fóruns e poder comentar sobre um game que joguei sem ter milhares de "soldados armados" vindo pra cima de mim só porque tenho determinado console. Vamos parar com isso gente! Vamos tentar jogar mais e deixar a verdadeira batalha para dentro de games como *Call of Duty* e *Battlefield*. Um abraço a todos os jogadores e jogadoras que são vítimas dessa guerra sangrenta.

Fabiana da Silva (Belo Horizonte/MG)

AH, MAS TÁ CARO DEMAIS!

Talvez a única maneira de se evitar mais essa catástrofe para nós, jogadores brasileiros, seja contar com a ajuda de veículos especializados como vocês. Depois de *Titanfall*, agora me preocupa a situação de lançamento de outro jogo: *Metal Gear Solid V: Ground Zeroes*. Primeiramente, não quero entrar no mérito da campanha que alegam ser curtíssima. Quero me ater, tão somente, aos preços que parecem

"Faz tempo que Adam Sandler não faz um filme que preste"

Alessandro Antoni, sobre o novo filme do ator, que trata da ameaça de uma invasão dos jogos retrô



"Depois da Copa vai custar R\$ 39,90"

Thiago Guallieri, ironizando o preço inicial do *Fifa Copa do Mundo 2014 Brasil* por R\$ 250,00 (depois baixou para R\$ 200,00)

"Tendencioso! O do São Paulo deveria ser o Xerneas! Pelo menos é lendário"

Ligia Muraro, sobre a brincadeira de criar mascotes Pokémon para os clubes brasileiros de futebol

"Vão zerar o que agora? Jogatina zoadada de Flappy Bird?"

Yuri Costa, sobre a notícia de que o Twitch, famoso canal de streams, permitirá transmissões ao vivo de jogos mobile

que serão praticados por aqui. O jogo foi lançado nos Estados Unidos em 18/3, mas, confesso que não encontrei, para variar, calendário para lançamento oficial por aqui. Gostaria que vocês confirmassem os valores, mas, pelo que li por aí, os preços praticados nos EUA são de US\$ 30,00 para a versão física e US\$ 20,00 para a versão digital. Um ponto positivo aí, pois, parece que nosso querido mestre Kojima é o único a reconhecer que uma versão digital não deve custar o mesmo da versão física, mas, isso é pano para mais de metro em outra discussão. As importadoras por aqui estão cobrando R\$ 150,00 (e até mais caro) pelo jogo. Na Live, ele já está disponível por R\$ 99,00.

Aqui custa R\$ 99,00 a versão digital, que lá fora ainda está mais barata em 33%! Ou seja, deveria sair por aqui por uns R\$ 66,00, aplicando-se a lógica dos números. Permanece a mesma sensação do lançamento de *Titanfall*: somos uns palhaços de peruca e nariz vermelhos, tudo como manda o figurino!

Marcelo Soeiro (por e-mail)

PRECONCEITO CONTRA O GAMER

Fiquei muito contente ao ler o editorial da revista **EGW** de edição nº 149, onde fala sobre os apaixonados por games, o jornalista André Forasteri disse tudo e mais um pouco ao fazer uma análise da moto: "Todo mundo tem moto, mas pouco são os que curtem moto." Sou um leitor assíduo da revista **EGW**, que me mantém informado sobre tudo o que acontece no mundo dos games, e como sou um pai de família, muitos me criticam sobre este meu "comportamento", inclusive sofri até preconceito por ser um apaixonado por games. Mas afinal, o que pode ter de tão ruim em ser um apaixonado por games? Trabalho duro e todo dia não vejo a hora de chegar em casa e curtir um game com meu filho Pedro, de 4 anos. Será que é tão ruim querer um momento gamer por algumas horas? Não vejo o videogame como um brinquedo: é como se houvesse um botão de "desligar" deste mundo cruel e um botão "ligar" onde é diversão e entretenimento...

Patrick Henrique Teixeira (por e-mail)

EGW 151
ELECTRONIC GAME WORLD
www.gameworld.com.br



TAMBOR

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forasteri

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

Arte
Daniela Ianni

Colaboradores
Bruno Capozzi, Demétrio Valente,
Fellipe Camarossi, Filipe Salles,
Filipe Siqueira, Flávio Croffi,
Igor Andrade, Lucas Moura,
Luciana Anselmo, Luiz Silva,
Paula Romano, Renato Almeida,
Rodrigo Brasileiro, Thomas Schulze

Diretor de Negócios/Entretenimento
Isac Guedes

Depto. Administrativo
Tâmara Nogueira

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

Produção
Tip Graf

Impressão
Prol Editora Gráfica

Distribuição
DINAP

TOP 10 DA EDUCAÇÃO

Interação gera conhecimento: como usar o game na educação

> *Guilherme Camargo*

Recentemente, fiz uma apresentação sobre como usar o game na educação e que benefícios isso traz. Na tentativa de “me ajudar” a criar esse discurso, listei dez fatos que permitem afirmar que fui educado por intermédio da cultura “gamer”. Vamos a eles:

1. Desenvolvimento do inglês: Nos anos 1980/90, era raro haver algum tipo de jogo em português. Somente de cinco anos para cá isso se tornou algo corriqueiro. Portanto, ou a gente tinha que se esforçar para entender o contexto ou colocar o bom dicionário Michaelis ao lado do controle para ajudar na tradução simultânea. Posso afirmar que muitos colegas e amigos aperfeiçoaram seu inglês, conheceram sotaques e gírias graças aos games.

2. Controle de emoções: Essa foi uma das boas contribuições, já que, no caminho da vida, da busca pelo sucesso e pela vitória perder é a constante mais eficaz para desenvolver resiliência e persistência.

3. Senso de divisão: Naquela época, ter videogame era um luxo e quem tinha compartilhava com os demais amigos. Com apenas dois controles e o produto sendo 100% offline, as filas pra jogar eram intermináveis e o insucesso do nosso amigo era uma forma de acelerar a nossa vez de brincar. Além do videogame em si, trocar “fitas” também era uma prática comum.

4. Noção de pequenos reparos técnicos: Como qualquer produto de tecnologia, os problemas apareciam durante as performances. Técnicas como assoprar fitas ou mesmo abrir os cartuchos ou controles do Atari que quebravam durante as partidas de *Decathlon* eram práticas muito comuns. Soldar, trocar pequenos componentes eram conhecimentos aprendidos na raça.

5. Princípio da poupança: Não é só hoje em dia que os preços dos jogos estão acima da expectativa dos usuários. Por esse motivo, guardar mesada ou fazer pequenos trabalhos domésticos – como lavar o carro do pai – sempre foram recursos para ajudar a aumentar o orçamento para, assim, poder comprar alguma fita nova.

6. O valor da amizade: Jogo é jogo. Ainda assim, o fato de perder ou ganhar de seus amigos ou familiares podia até deixar no ar



aquele tom de deboche momentâneo – que chegava até influenciar o seu humor do dia – não chegava perto de machucar uma boa amizade. Afinal, aquilo era para divertir. Os que misturavam as coisas, acabaram virando apenas colegas. Naturalmente, era uma forma segregar quem realmente importava.

7. Conhecimento das próprias limitações e virtudes: Sempre gostei de jogos de carros e de simulação. Já nos jogos de tiro, tive sempre que me esforçar e mesmo assim não tinha uma boa performance. Naquela ansiedade de conhecer todos os jogos e estilos que estavam sendo criados, acabei me expondo a coisas novas e limitando meu gosto pessoal a poucos, porém bons estilos e franquias. Importante descoberta: focar naquilo que sabemos fazer melhor, com mais naturalidade. Afinal, ninguém gosta de perder mais do que ganhar.

8. Distinção do real vs. imaginário: Aprendi a separar o mundo digital do mundo real. Se os games funcionam como uma válvula de escape para tensões do dia a dia, como algo que motiva, distrai e diverte. Ótimo, mas isso não quer dizer que o fato de ser bom em um jogo de corrida, tenha me feito pensar em me tornar um bom piloto na vida real.

9. O dom da negociação: Tive que negociar meus interesses com meus pais, afinal, jogar o tempo todo nunca foi ou deveria ser permitido em casa alguma. Costu-

mava negociar a quantidade de horas de jogo, dependendo da minha performance escolar. Com isso, consegui desenvolver o bom senso de nunca me estender além da tolerância dos meus pais. Bom senso e autocontrole são atributos que levo para a vida particular e corporativa.

10. O aprendizado contínuo: Jogar é como estudar: você sempre tem mais campos abertos do que tempo para abraçar todas as oportunidades disponíveis. O aprendizado é uma riqueza que seguirá com a sua história.

Hoje vivo de games e de tecnologia. Torço para que qualquer tipo de preconceito em relação aos jogos seja no mínimo questionado.

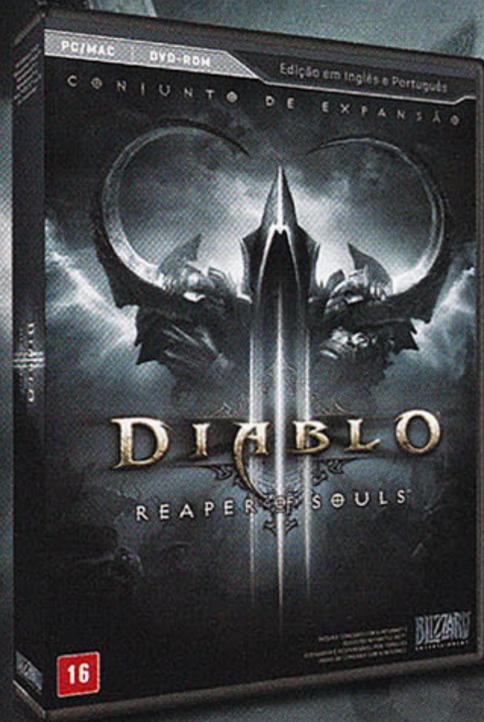
Foi assim que aprendi, que outros aprenderam e dessa forma ainda muitos poderão ampliar seu conhecimento e experiência de vida. Interação gera conhecimento.

Mais que isso, a própria educação caminha para o ambiente digital, em que minigames, sejam eles questionários, triviais ou desafios, ajudarão a formar pessoas, não apenas gamers. Claro, se o fator humano não atrapalhar. 🎮



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

NINGUÉM PODE DETER A MORTE



DIABLO®

REAPER OF SOULS

BILZARD
ENTERTAINMENT

f saraivaonline

@saraivaonline

+ saraivaonline

📞 vendas 4003-3390



CARTÃO DE CRÉDITO SARAIVA
Parcele em até 12x sem juros!
Anuidade grátis?

Saraiva

Baixe o leitor de
QR Code no seu celular
e fotografe o código.



saraiva.com.br

O produto aqui anunciado encontra-se disponível para venda no site www.saraiva.com.br e também em algumas de nossas lojas físicas, podendo variar os preços dos produtos entre loja física e loja virtual. Consulte antes de comprar. 1. O parcelamento em até 12 (doze) vezes sem juros é válido somente para alguns produtos pagos com o Cartão de Crédito Saraiva. Consulte parcela mínima e produtos participantes antes de comprar. 2. Mais informações em www.saraiva.com.br/cartaosaraiva.



HÖBBIT™

EDIÇÃO
EXCLUSIVA BRASIL
TOTALMENTE
EM PORTUGUÊS,
COM AS MESMAS VOZES
DOS DUBLADORES DA
TRILOGIA HOBBIT

Retro
AVENGERS



JÁ DISPONÍVEL



PS3 PS4 PSVITA XBOXONE XBOX360 PC WiiU NINTENDO 3DS

O software LEGO THE HOBBIT © 2014 TT Games Ltd. Em associação com WingNut Films. Produzido pela TT Games sob licença do LEGO Group. LEGO, o logotipo LEGO, as configurações do Bloco e do Encaixe e as Minifiguras são marcas comerciais do LEGO Group. © 2014 The LEGO Group. © 2014 New Line Productions, Inc. © The Saul Zaentz Company, THE HOBBIT, O HOBBIT e os nomes dos personagens, eventos, itens e lugares incluídos são denominações comerciais da The Saul Zaentz Company d/b/a Middle-earth Enterprises, 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.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD, (LOGOTIPO WB GAMES, ESCUDO WB.)™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s14)



Retro

AVENGERS

Em prol da cultura gamer

A Retro Avengers é uma equipe empenhada em recuperar e manter a memória editorial do universo gamer, por meio da disponibilização digital das revistas antigas.

A preservação do acervo se faz através de um processo minucioso de digitalização e restauração dos exemplares, por isso eles chegam ao nosso público com qualidade impecável.

É um trabalho gratuito e disponibilizado na internet, sem ônus ao leitor. Por isso, qualquer valor cobrado pelas revistas não deve ser aceito - denuncie!

Para manter esse trabalho em plena atividade, contamos também com as doações proporcionadas pelos ilustres leitores.
Contamos com vocês!

Digitalizada por: evil_arthas

Editada por: Mickhall

Revista: evil_arthas

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

