

NESTA EDIÇÃO: **RISE OF THE TOMB RAIDER JUST CAUSE 3 ALONE IN THE DARK**
THE ORDER: 1886 DRAGONBALL XENOVERSE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
GRAND CHASE RESIDENT EVIL: REVELATIONS 2 MONSTER HUNTER 4: ULTIMATE

EGW

ELECTRONIC GAME WORLD



Dossiê especial para colecionador

FINAL FANTASY

- Descubra como um jogo salvou toda a indústria dos games
- Final Fantasy XV e Type 0 HD deixam a série mais quente do que nunca
- A história nunca contada: curiosidades, segredos de bastidores, dicas incríveis, saiba quais são todos os reboots, remakes e spin-offs



 saraivaonline

 @saraivaonline

 @saraivaonline

 vendas 4003-3390



MORTAL KOMBAT X™



EDIÇÃO EXCLUSIVA SARAIVA INCLUINDO 1 CAMISETA

18



PS3



PS4



XBOX 360



XBOX ONE



PC

Mortal Kombat X software © 2015 Warner Bros. Entertainment Inc. Desenvolvido por NetherRealm Studios.



saraiva.com.br



Saraiva



EDITORIAL

A partir desta edição, a EGW muda um pouco a sua cara. Visualmente, você perceberá que ela está mais leve, mais light, com os textos trabalhados para sua leitura ser mais agradável.

Mas a mudança maior é no conteúdo: toda edição agora trará um especial que será o tema do mês na revista, será tratado com a profundidade que merece. Isso sem contar, logicamente, com as seções tradicionais da revista (Previews, Reviews etc.), que estão mais legais do que nunca.

O especial deste mês é com *Final Fantasy* e não poderia ser diferente, pois este vai ser um ano muito forte para a série. Primeiro, saiu *Final Fantasy Type-O HD*, mais pra frente teremos *Final Fantasy XV* e alguns spin-offs. Aproveitando o momento, destrinchamos nesta edição não apenas os títulos novos, mas toda a série desde o seu início, em 1987.

Mas nem só de especiais vive a revista, por isso, nesta edição temos uma matéria que vai tocar o coração de muito gamer brasileiro: *Grand Chase*. Depois de tantos anos, os servidores do jogo online serão desligados em definitivo e não será possível mais jogá-lo. Conheça toda trajetória do game que salvou gente da depressão e gerou até um casamento de verdade.

A edição também está apetitosa com as análises de lançamentos de peso, como *Evolve*, *The Order: 1886*, *Dragonball Xenoverse*, *The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D* e *Monster Hunter 4*, entre outros. Também jogamos e analisamos todos os detalhes de *Resident Evil: Revelations 2*, além de entrevistarmos seu produtor.

Como a EGW também está de olho no que vem por aí, os previews deste mês ganham brilho especial com *Rise of the Tomb Raider*, *Just Cause 3*, *Alone in the Dark* e *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*.

Se eu fosse você virava a página logo porque o que não falta é coisa legal neste mês!

Fernando Souza Filho



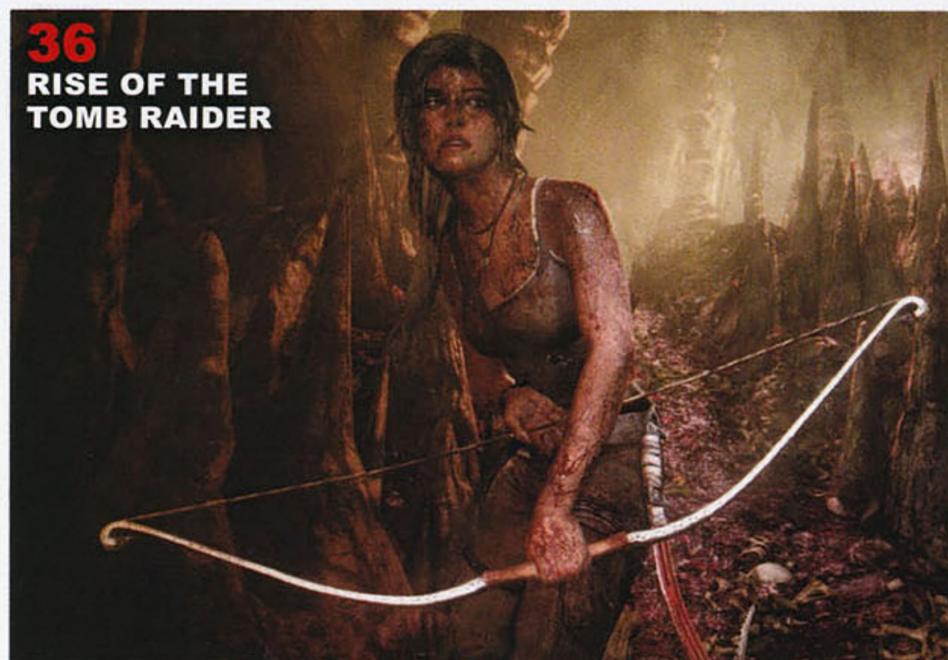
6
FINAL FANTASY



48
GRAND CHASE



60
RESIDENT EVIL:
REVELATIONS 2



36
RISE OF THE
TOMB RAIDER

RESIDENT EVIL 2[®]

REVELATIONS

ID 4286984

ID 4286986



ID 4286985

ID 4286985

A partir de:
R\$ 129,90

 **pontofrio.com**
www.pontofrio.com.br/residentevil2

Televentas
4002-3050

O FANTÁSTICO MUNDO DE **FINAL FANTASY**

Ele não somente salvou uma empresa, mas mudou toda a indústria dos videogames. Descubra porque a série se tornou uma das mais importantes da história dos games e como com seus novos lançamentos ela vai se garantir no trono por muito tempo ainda

▶ *Fellipe Camarossi*



O ano é 1987. O mundo ocidental está sofrendo agora mais do que nunca o impacto de um movimento tecnológico de origem japonesa, revolucionando todo o mercado tecnológico das últimas décadas. Brinquedos podiam ter interatividade, mas esses novos aparelhos davam imersão, colocando o espectador numa poltrona privilegiada para um espetáculo só para ele, deixando em suas mãos o controle de toda a situação.

Era o nascimento e ascensão da indústria dos videogames como conhecemos hoje, mas ninguém estava realmente pronto para isso – nem mesmo algumas das gigantes dos games que ditam as regras nos dias de hoje.

Isso inclui a simplória Square, uma empresa ousada que tentara mergulhar no mundo dos games em meio a sua chegada no público ocidental. Nascida em 1986, não tivera tempo para marcar o público com seu nome. Para ser mais exato, nenhuma de suas obras realmente se destacavam da enxurrada de jogos que chegavam semanalmente à biblioteca dos consoles vigentes. Entretanto, eles eram ambiciosos, e iriam encontrar uma forma de se salvar.

Buscando inspiração, voltaram seus olhos para

uma empresa concorrente, Enix, e perceberam que ela fazia sucesso com um novo tipo de game digital: RPGs. Lançando *Dragon Quest*, a empresa rival demonstrara como trazer os famosos jogos de mesa interpretativos, como *Dungeons & Dragons*, para a televisão de seu público. Era um mercado cru, novo, e se a Square quisesse brilhar, teria de apostar ali. Se não conseguissem acertar neste novo nicho, era provável que seria o seu fim.

Felizmente, a Square possuía cartas na manga para criar um jogo que fosse único, embora inspirado em um já existente. Criado por Hironobu Sakaguchi, ilustrado por Yoshitaka Amano e com trilha sonora de Nobuo Uematsu, o então novo game tinha tudo para ser uma experiência completa para qualquer um que ousasse desbravar seu mundo.

A obra que acabou dando a estes três homens títulos como “A Santa Trindade dos RPGs” seria o tiro final da empresa em ruínas.

Foi assim que nasceu *Final Fantasy*. Foi assim que o mundo parou. E a partir das próximas páginas você vai ver a série de um jeito que jamais imaginou, fruto de um tremendo trabalho de pesquisa da nossa redação. Com vocês, a Fantasia Final!



A INCRÍVEL ERA DOS RPGs

O começo tem muito mais histórias do que você jamais poderia sonhar na trajetória de um game



Hoje é difícil encontrar alguém que nunca tenha ouvido falar de *Final Fantasy*. Desde os maiores sucessos, como a sétima iteração e o conflito entre Cloud Strife e Sephiroth, até os maiores fracassos, como o filme *Final Fantasy: The Spirits Within*, o nome da franquia é mundialmente difundido como referência no mercado de jogos e, especialmente, por ditarem as regras sobre como um RPG deve ser. Entretanto, nem sempre foi tudo um mar de rosas.



Interface do primeiro *Final Fantasy*

Apesar do sucesso inicial, *Final Fantasy* sofreu para conseguir conquistar um público significativo

Apesar do sucesso inicial, *Final Fantasy* sofreu para conseguir conquistar um público significativo. Em uma época em que limitações técnicas não permitiam grandes feitos a jogos eletrônicos, a maioria preferia se dedicar a títulos de maior ação e dinamismo, e não um que envolvesse batalhas em turnos. Se quisesse uma boa história, lia um livro; Se quisesse um visual realista, assistiria um programa; Jogos eram brinquedos como qualquer outro, então o mais importante sempre foi deixar o jogador focado em continuar com o controle em mãos.

QUESTÃO DE PIONEIRISMO

Entretanto, a Square foi pioneira em contar uma história ao jogador sem ele sequer perceber que estava lendo. A cada nova iteração da franquia, havia um investimento em fazer com que a história se contasse

sozinha através da jogatina, criando uma experiência na qual o jogador se sentisse parte do mundo que está observando, retirando o véu entre o monitor e o controle e dando uma nova vida àquele que ditava as ordens na partida. Não é pra menos que muitos RPGs posteriormente tentaram imitar certas tendências que *Final Fantasy* iniciou, já que isso dava certo.

Apesar de só chegar no território americano apenas três anos depois do lançamento original, por aqui o resultado foi o mesmo: milhares de jogadores interessados em mais daquela até então desconhecida empresa de videogames. Com muitas controvérsias na chegada ao Ocidente (como o fato de pularem o segundo e terceiro game da franquia e lançar o quarto como *Final Fantasy 2*), era inegável que aquela empresa tinha tino para o negócio. Quem “encostava” naquele primeiro título

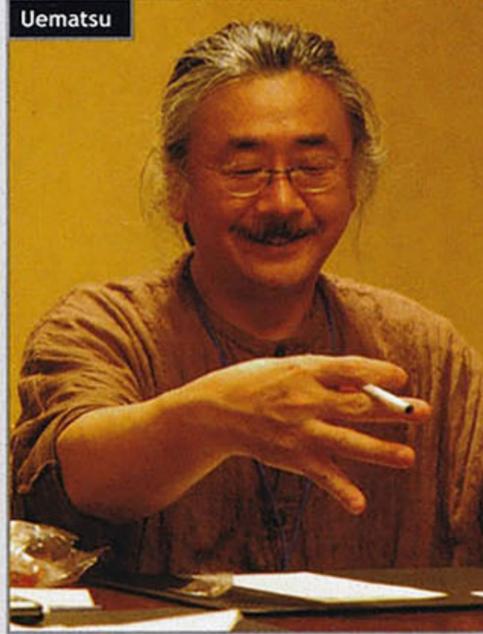
Sakaguchi



O PAI DA FANTASIA

Hironobu Sakaguchi não é o tipo de pessoa de quem se espera grandes coisas. Largou a faculdade na metade para trabalhar na Denyusha Electric Company, mas a deixou quando houve uma divisão interna. A divisão em questão é a própria Square, onde Sakaguchi assumiu o cargo de diretor de planejamento e desenvolvimento. Ele foi o responsável pelo nascimento de *Final Fantasy*, considerado por muitos o pai dos RPGs modernos, e por muitos anos foi o grande trunfo da Square. Responsável por outros títulos de peso, como *Parasite Eve* e *Kingdom Hearts* – inclusive sendo homenageado nesta última com o personagem Master Eraqus –, Sakaguchi deixou a Square em 2004, fundando o estúdio Mistwalker, onde continuou seu histórico com títulos de peso, como *Blue Dragon* e *The Last Story*.

Uematsu



A FANFARRA

Entre uma música e outra, Elton John jamais imaginaria que sua arte iria inspirar um jovem japonês a se tornar um dos maiores compositores da indústria dos jogos. Nobuo Uematsu, pianista autodidata desde tenra idade, é ninguém menos que o responsável por algumas das melodias mais memoráveis da franquia *Final Fantasy*, como *Victory Fanfare* (se jogou algum dos clássicos da franquia, aposto que a música começou a tocar em sua mente agora), além de dar toda a identidade auditiva dos jogos da Square. Em 2004, Uematsu deixou a empresa e seguiu carreira freelancer, mas ainda participa de lançamentos da Square Enix e da Mistwalker.

Amano



A ARTE DO JOGO

Quando se viu diante das artes de Akira Toriyama para *Dragon Quest*, a Square estava ciente de que precisaria de um artista de peso para bater de frente com o icônico criador de *Dragon Ball*. É aí que entra Yoshitaka Amano, ilustrador de renome no Japão por ter atuado na animação de *Speed Racer*, nos anos 1960, além de outros sucessos nipônicos. A pintura surrealista de Amano é sua marca registrada, dando vida ao metafísico sem sair da realidade, demonstrando grande habilidade e criando uma das marcas primordiais de *Final Fantasy*. Em 1999, ganhou o prêmio Bram Stoker pela sua colaboração com Neil Gaiman em *Sandman: Os Caçadores de Sonhos*. Desde 2006, Amano trabalha na Mistwalker junto de Sakaguchi, mas nem por isso deixa de dar seus pitacos artísticos nos mais recentes títulos da franquia *Final Fantasy*.



Enquanto a maioria dos enredos de games foca no embate eterno entre o Bem e o Mal, *Final Fantasy* se foca no confronto da existência com a inexistência

para NES podia afirmar que ali começava uma nova era no mundos dos jogos. Estamos falando da Era dos RPGs.

Todos conhecem histórias épicas, de inspiração medieval, com cavaleiros e dragões – *Senhor dos Anéis* está ali e não nos deixa mentir que esse tipo de história é rentável. Não é pra menos que *Final Fantasy* e *Dragon Quest* beberam muito dessa fonte por incontáveis vezes, entretanto, uma marca de Sakaguchi e sua trupe é sempre inovar e pensar fora da caixa, e isso foi um dos maiores diferenciais para que a outrora última esperança da Square se tornasse também seu maior tesouro.

Deixando os reptilianos alados de lado e partindo para máquinas gigantes, *Final Fantasy* passou a buscar outros caminhos para um mesmo fim: o sucesso. Influência steampunk, cyberpunk, mescla de passado e futuro em uma mistura que só tinha como atingir níveis cada vez maiores de audiência e o resultado estão nos números, que não mentem quando apontamos para os 14,8 milhões de unidades vendidas de *Final Fantasy VII*, considerado por muitos uma verdadeira obra-prima da indústria.

Mas, claro, *Final Fantasy* sempre teve características marcantes. Além de centrado na juventude e na força da nova

Advent Children, o filme



Essa é a geração 2015 da série



geração, temos uma constante quebra de dualidade. Enquanto a maioria das histórias se foca no embate eterno entre o Bem e o Mal, a franquia foca no confronto da existência com a inexistência, dando vida ao metafísico, niilismo, e brinca com a imaginação. Aventuras começando sem pé nem cabeça, com muitas perguntas para poucas respostas, estimulando o jogador a empunhar o controle até entender o que raios está acontecendo. São essas e outras que fazem da aventura única. E a Square sabia disso.

CRESCIMENTO DA INFLUÊNCIA

Sakaguchi viu a sua obra crescer numa proporção que jamais imaginara. Agora não mais a última esperança da empresa, mas sim referência mundial no mundo dos videogames e da mídia digital. Alguns de seus títulos chegaram a ganhar coletâneas próprias, enquanto outros ganharam

Final Fantasy foi uma alavanca que permitiu que muitos outros nomes viessem à luz, como Mana, SaGa, Chrono Trigger e Kingdom Hearts. O resultado a gente já sabe

mitologias recorrentes. O fato é que, de maneira incontestável, *Final Fantasy* se tornou uma das mais influentes marcas do mercado e a Square chegou ao topo quando o assunto é RPG.

Final Fantasy foi uma alavanca que permitiu que muitos outros nomes viessem à luz. *Mana*, *SaGa*, *Chrono Trigger* e *Kingdom Hearts* são apenas alguns dos títulos que só encontraram seu lugar ao sol pela influência da empresa. Como um meteoro ascendente, a Square recuperou seu brilho e alcançou a altura de sua concorrente e inspiração, Enix e seu *Dragon Quest*. Todavia, poucos esperavam que as

duas empresas deixariam a rivalidade de lado e se uniriam com um único propósito: conquistar o mundo dos RPGs.

Em 1º de abril de 2003, nasceu Square Enix, a fusão das duas mais influentes empresas do meio. A partir dali, era apenas ouro: *Xenogears*, *The World Ends With You* e, é claro, mais *Final Fantasy*.

Com o melhor das duas empresas, era a chance derradeira da franquia de maior impacto no universo dos games poder atingir níveis ainda desconhecidos por qualquer game e mostrar ao mundo que, se essa é a fantasia final, que ela pode durar para sempre. E adivinha o que aconteceu...?

AS FAMÍLIAS DE FINAL FANTASY

Com a constante evolução da franquia, algumas mitologias acabaram ganhando vida própria e um jogo só não basta para tirar proveito de uma história tão profunda. Também temos o empecilho de que, segundo a filosofia da série, os jogos numéricos não devem possuir conexões explícitas uns com os outros. É assim que nasceram algumas coletâneas, diversos games que tentam explicar melhor certas fantasias desse universo:

COMPILAÇÃO FINAL FANTASY VII

Essa série compreende os eventos que acontecem ao redor do título para PlayStation, *Final Fantasy VII*. Em constante expansão e considerado por muitos a mais importante contribuição da Square para a indústria dos games, tem títulos espalhados por diversos consoles – e até um filme – para analisar de maneira minuciosa o mundo de Cloud Strife, os eventos que levaram seu time aos derradeiros momentos do jogo e as consequências dessas ações no futuro. Uma curiosidade: todos os subtítulos da compilação tem uma palavra que comece com a letra “C”.

Estão inclusos na coletânea:

- Final Fantasy VII* (PlayStation)
- Before Crisis – Final Fantasy VII* (mobile)
- Final Fantasy VII: Advent Children* (filme)
- Dirge of Cerberus – Final Fantasy VII* (PlayStation 2)
- Final Fantasy VII: Lost Episode* (mobile)
- Crisis Core – Final Fantasy VII* (PlayStation Portable)

IVALICE ALLIANCE

Nascida em *Final Fantasy Tactics*, essa coletânea reúne as diversas histórias que se passam no reino de Ivalice ou tem alguma menção a ele. Vale ressaltar que isso não quer dizer que se passam em épocas semelhantes, sendo que podem ocorrer com eras de distância entre um e outro. Estão inclusos na coletânea:

- Final Fantasy Tactics* (PlayStation)
- Vagrant Story* (PlayStation)
- Final Fantasy Tactics Advance* (Game Boy Advance)
- Final Fantasy XII* (PlayStation 2)
- Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift* (Nintendo DS)
- Final Fantasy Tactics: The War of the Lions* (PlayStation Portable)
- Final Fantasy XII: Revenant Wings* (Nintendo DS)
- Final Fantasy Tactics S* (mobile)

FABULA NOVA CRYSTALLIS

Da mesma maneira que a Mitologia Grega serviu de inspiração para diversos contos e histórias, a proposta desta coletânea é uma série de jogos que gravitam em torno de uma única mitologia, mas que seguem rumos diferentes. É a compilação mais recente e a vigente nos consoles de mesa. Estão inclusos na coletânea:

- Final Fantasy XIII* (PlayStation 3, Xbox 360 e PC)
- Final Fantasy XIII-2* (PlayStation 3, Xbox 360 e PC)
- Lightning Returns: Final Fantasy XIII* (PlayStation 3, Xbox 360 e PC)
- Final Fantasy Agito* (mobile e PlayStation Vita)
- Final Fantasy Type-O* (PlayStation Portable)
- Final Fantasy Type-O HD* (PlayStation 4 e Xbox One)
- Final Fantasy XV* (PlayStation 4 e Xbox One)

Vale ressaltar que não estão inclusos nessas listas jogos periféricos que fazem menções às coletâneas em questão, além de livros e outras mídias do universo expandido de *Final Fantasy*.



Dirge of Cerberus



Rei Raithwall, de Ivalice Alliance



Fabula Nova Crystallis

FINAL FANTASY XV

Nem só de cavaleiros vive a fantasia: vai mudar tudo na série! Tudo!!!

Quando a *Fabula Nova Crystallis* foi anunciada em 2006, todos os jogos pertencentes à coletânea de *Final Fantasy* emergiram juntos. Dentre eles, o mais cercado de mistério e polêmica sempre foi *Final Fantasy Versus XIII*, que possuía um visual único em relação aos seus irmãos do novo compilado.

Entretanto, anos se passaram sem nenhuma informação vir à luz, fazendo muitos crerem que o projeto havia sido abandonado. Isso durou até a E3 de 2013, quando o grande anúncio fora feito após um trailer completamente novo de *Versus XIII*: "O mundo está sempre mudando, e é chegada a hora do 15º". Como uma fênix, o jogo reencarnou como *Final Fantasy XV*.

Com esse bordão, *XV* mostra que é diferente da maioria dos games da franquia *Final Fantasy*: é ousado em colocar uma ambientação completamente difusa da qual os jo-

gadores estão acostumados. Pegue todo o lado medieval de castelos e cavaleiros, transforme numa metrópole contemporânea, troque suas armaduras metálicas por sobretudos negros e seus chocobos por um conversível turbinado. Ninguém imaginaria que se trata de um *Final Fantasy* não fosse pelo nome.

A MAGIA DOS CRISTAIS

Mas como uma das séries de RPG mais famosas da história é conhecida por suas tramas que se mesclam com naturalidade à jogatina, era de se esperar que *XV* seguisse a mesma premissa. Como já ensinado através das eras, a magia de *Final Fantasy* gira em torno dos cristais, catalisadores encantados que são capazes de concentrar quantias quase que infindáveis de energia. Foi em torno disso que a mitologia da franquia girou por décadas, mostrando a influência da natureza e do ecossistema e a capacidade

Pegue todo o lado medieval de castelos e cavaleiros, transforme numa metrópole contemporânea: isso é *Final Fantasy XV*



Noctis Lucis Caelum: você queria ter um nome pomposo assim, não queria?

Você percebeu como o boné da personagem ficou muito realista em todos os detalhes? Percebeu, né?



Meânicas da ação ganharam uma nova alma com o sistema AXB



As partículas estão incríveis no design de estilhaços

humana de gerir esses recursos. Contudo, o que aconteceria se esses recursos um dia se esgotassem?

É aí que entramos na pele de Noctis Lucis Caelum, o protagonista do novo título. Apesar de jovem, Noctis é o herdeiro do reinado de Lucis, o último território do mundo moderno a manter algum controle sobre os cristais que outrora preenchiam a paisagem. Com isso, é comum que ele tenha de tomar a frente e proteger os domínios de sua família de usurpadores e famílias rivais que desejam ter o controle sobre a fonte de magia. O bacana é que, como estamos falando do século 21, é normal que essas facções usem de estratégias mafiosas para conquistar a supremacia sobre seus oponentes.

A LONGA LUTA DE NOCTIS

Só que *Final Fantasy XV* não seria um jogo da série se não tivesse a sua dose pesada de fantasia, por isso, o mundo de Noctis

Se você achou que *Final Fantasy XV* se diferenciava somente por sua ambientação não muito ortodoxa, espere até ver como a jogatina vai se desenrolar aqui

vira de cabeça para baixo quando famílias rivais atacam com força bruta a sua base, forçando o rapaz a buscar reforços em locais que não esperava jamais ter de visitar novamente.

Some isso ao fato de que o herdeiro possui uma habilidade curiosa de poder prever a morte de algumas pessoas e terá uma trama que tem tudo para deixar qualquer um preso à ela do começo ao fim do game. Isso se o gameplay já não fizer isso.

Se você achou que *Final Fantasy XV* se diferenciava somente por sua ambientação não muito ortodoxa, espere até ver como a jogatina vai se desenrolar. Enquanto a maioria dos games da série recorrem ao

sistema ATB e suas variações, aqui temos o AXB (Active Cross Battle), sem pausas para entrar em confronto e abusando de todo o cenário para poder criar sua estratégia, dando uma forte ênfase aos confrontos verticais – como escalar um inimigo para atingir seu ponto fraco, ou usar os prédios para se locomover melhor.

CHEIRO DE KINGDOM HEARTS

Mas o principal diferencial está na forma de atacar e defender. Aparentemente inspirado na série *Kingdom Hearts*, *Final Fantasy XV* abandona o embate com turnos em tempo real e parte para um estilo mais hack'n'slash, com ação constante através

Esse é o conversível RHS-113.
Ou você prefere o pássaro?



ENTRE CARROS E PÁSSAROS

Não importa se você é velho de guerra de *Final Fantasy* ou a está conhecendo há pouco tempo, as chances são de 9 em 10 de você conhecer o icônico Chocobo, a famosa montaria que perdura a série desde a segunda iteração.

Num misto de fofura e elegância, o ser alado é uma das mais marcantes faces da série, influenciando toda a indústria dos jogos com seu carisma e fazendo outros jogos a seguirem o padrão de ter uma montaria penosa que se comporta como cavalo (como *Ragnarök Online* e seu PecoPeco).

Por isso, todos ficaram com um pé atrás com o cenário moderno de *Final Fantasy XV*, parecendo inóspito para os Chocobos, ainda mais depois de demonstrarem como o time se locomove usando do conversível RHS-113 em vez do bicudo.

Todavia, foi revelado recentemente que, na demo do jogo disponível em *Final Fantasy Type-O HD* (denominada *Episode Duscae*), teremos a chance de conduzir o amigo alado da vizinhança. Será que o pássaro consegue competir com a velocidade do conversível?

Noctis e sua turma não estão pra brincadeira – nem venha com esse papinho de romance medieval...



Incrível cena de luta ambientada no novo jogo



O background também ficou fantástico e cheio de detalhes



das muitas armas no arsenal de Noctis. O sistema de múltiplos equipamentos parece ter saído diretamente de *Kingdom Hearts: Chain of Memories*, no qual é possível circular entre suas armas para escolher a mais apropriada em tempo real, iniciando combos com diferentes armamentos.

A mescla disso com os métodos de ataque e defesa são o maior atrativo para a fluidez do jogo.

Além de possuir parceiros que lutam junto de você a qualquer hora, com o toque de um botão se inicia um combo em conjun-

to, ou mesmo uma defesa com múltiplos personagens, a forma que isso tudo flui de maneira muito natural promete deixar qualquer um embasbacado com a beleza do novo game.

TUDO ISSO PRA FAZER UM JOGO?

Não poderíamos esperar menos do que isso de um título que está em produção há quase 10 anos, não?

É inegável que há uma tentativa de superar *Final Fantasy VII* a cada nova iteração da franquia que perdura desde

a década de 1980. Quando se encontra o próprio ápice, fica difícil de superar os patamares que você mesmo criou. Entretanto, após tentativas e erros por mais de duas décadas, a Square Enix parece ter aprendido com cada deslize onde focar sua força, buscando o que fez cada um de seus games um sucesso e como reproduzir uma de suas maiores façanhas: revolucionar a indústria dos jogos.

A motivação que deu o pontapé inicial para que a franquia decolasse era o desespero, a vontade de brilhar mais que



Não vamos fazer piadinhas com a "barba" dele...



Até onde Namura-san influenciou as mecânicas da ação?



Apesar de roupas de couro e das tattoos, as carinhas continuam com cara de JRPG clássico



Tetsuya Nomura

DAS ARTES AO ROTEIRO

Hironobu Sakaguchi, Yoshitaka Amano e Nobuo Uematsu podem compor a Santa Trindade de *Final Fantasy*, porém, a Square Enix possui mais alguns trunfos na manga que são conhecidos pelo seu trabalho exemplar e por marcar a franquia. Um destes nomes é Tetsuya Nomura, que começou como debugger em *Final Fantasy IV* e depois assumiu o posto no design de personagens e cenários, tendo como um de seus maiores sucessos os icônicos membros do time de *Final Fantasy VII*.

A partir dali, Nomura passou a participar o desenvolvimento de todos os jogos da franquia, até mostrar seus outros talentos como roteirista e diretor, encabeçando a série *Kingdom Hearts*. Com tanto talento, Tetsuya foi escalado para ser o diretor de *Final Fantasy XV*, da qual liderou o projeto de 2006 até 2014, criando todo o conceito básico do game e elaborando a base da história e da jogabilidade (o que explica a pesada influência de *Kingdom Hearts*).

Por fim, Nomura teve de passar o bastão para Hajime Tabata para dar maior foco a *Kingdom Hearts III*. Mas nem por isso *XV* perdeu o brilho: Tabata dirigiu jogos do compilado de *Final Fantasy VII* (*Crisis Core* e *Before Crisis*), além de ser a mente por trás de *Type-O*, da qual falaremos nas próximas páginas.

Tendo um dos mais longos desenvolvimentos da história dos videogames, *Final Fantasy XV* realmente almeja ser uma fantasia baseada na realidade

os outros e salvar a própria empresa. Hoje é o oposto, é a esperança de conseguir reavivar a chama dos velhos jogadores.

QUESTÃO DE MATURIDADE

Querendo ou não, a franquia envelhece junto de seus fãs e, enquanto podem tentar expandir o demográfico do seu público alvo, são os velhos de guerra que insistem no aguardo de uma nova chance de encontrarem o mais promissor *Final Fantasy* até hoje. *XV* está com a faca e o queijo na mão, só precisa fazer o corte certo.

De uma maneira ou de outra, o futuro está aqui, mais próximo do que nunca.

Atravessando a barreira de duas gerações e tendo um dos mais longos períodos de desenvolvimento da história dos jogos, *Final Fantasy XV* realmente almeja ser uma fantasia baseada na realidade: dar vida as quimeras de seus mais ansiosos fãs e dar uma nova magia a um mundo desgastado pelo tempo.

Quando o motor roncar e os gigantes surgirem, é bom você estar preparado para a chegada do décimo quinto.



Plataformas: PS4, XO | Desenvolvedora: Square Enix | Editora: Sqaquer Enix | Lançamento: 2015

FINAL FANTASY TYPE-O HD

Que segredos se escondem por baixo do número 1? Eis aqui o jogo mais adulto da série de fantasia

acesse.compre
noWalmart.com



Originalmente, *Final Fantasy XIII* englobaria toda a *Fabula Nova Crystallis*, enquanto *XIII*, *XIII-2* e *XIII-3* (posteriormente trocado para *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*) narrariam a história de Lightning em seu próprio ambiente. Existiriam ainda outros dois títulos que iriam contar visões diferentes da mesma mitologia: *Final Fantasy Versus XIII* e *Final Fantasy Agito XIII*. O primeiro dos dois, como já bem vimos, acabou por se tornar o 15º título “numerado” da série principal. Mas o que aconteceu com o segundo? Bom, ele acabou criando uma nova vertente, que vai além de qualquer número. Ele se tornou *Final Fantasy Type-O*.

Lançado originalmente em 2011 para PlayStation Portable, o jogo ficou apenas no território japonês. Isso foi alvo de muita polêmica, de sites revoltados com o

descaso com o Ocidente, de fãs desesperados pelo título em território brasileiro, até o ponto em que esses próprios fãs começaram a fazer a sua localização do game, elaborando um patch que permitiria a tradução de todos os textos.

O RECADO FOI OUVIDO

Isso mexeu tanto com os jogadores que a própria Square Enix entrou em contato com o time, para acertar algum acordo que até hoje ninguém tem conhecimento

do que foi. Dois dias antes da E3 2014, o patch foi ao ar. Dois dias depois, o anúncio foi feito: *Final Fantasy Type-O* estaria vindo para o Ocidente, mas com uma nova versão em HD tanto para PlayStation 4 quanto para Xbox One.

Depois de mais discussões, intervenções e um patch derrubado do website por questão de direitos autorais, era de se esperar que todo esse conflito acabasse atrapalhando as expectativas em cima de *Type-O*. Ledo engano. O jogo pro-

Final Fantasy Type-O HD é um dos jogos que mais devemos esperar neste ano. Quer saber a razão?



Reforços: eles sempre chegam na hora errada...



Agito XIII



O NOME ORIGINAL

Apesar do abandono do nome original, aquele título acabou ganhando um novo jogo. *Final Fantasy Agito* é uma prequel de *Type-O* (ou seja, se passa antes dele) lançada em 14 de maio de 2014 em território japonês para iOS e Android, oferecendo uma expansão da história desse universo distópico e um maior entendimento dos eventos que levaram a grande tensão que acomete o mundo de Orience.

Junto com o anúncio de *Type-O HD*, a Square Enix também anunciou a localização de *Agito* para o Ocidente, prevista para o início deste ano, mas problemas técnicos levaram ao adiamento e hoje o jogo não tem data para lançar. Uma versão melhorada do game chamada *Final Fantasy Agito+* também foi anunciada para PlayStation Vita, mas o desenvolvimento foi interrompido por questões de hardware. Então, o projeto está aparentemente suspenso até a Sony e a Square Enix entrar em um acordo. Chega a parecer que alguém não quer que *Agito* desembarque no Ocidente...

Class of Zero: por que eles sempre têm que ficar amontoados?



Type-O mostra-se digno de fazer parte do grupo "numerado", pois sua história está à altura do caos provocado por iterações

metia muito, a versão original ainda era uma das mais jogadas no Japão e sua proposta única deixava o jogo à prova de balas quando a munição era a crítica. Não entraremos no mérito de quem tem a razão ou não, isso não nos cabe definir. O que nos cabe é dizer porque *Final Fantasy Type-O HD* é um dos jogos que mais devemos esperar este ano.

Se tem algo em que *Final Fantasy* raramente desaponta é na história. Elas costumam seguir um padrão, sim: te colocam no meio do nada, com o caos desenfreado, com imagens confusas e inexplicáveis, com situações desconfortáveis e, por vezes, perturbadoras. *Type-O* se mostra digno de fazer parte do grupo numerado, pois sua história parece estar à altura do caos provocado por iterações como a de *Final Fantasy VI* – que é uma das maiores influências para este jogo –, num cenário de guerra e sofrimento.

Enquanto o mundo de Orience parece



Hajime Tabata

ABAIXO DE 1

Desde seu anúncio, *Final Fantasy Agito XIII* teve mistério circundando seu curioso nome. Esse mistério ficou apenas mais denso quando, em 2011, tivemos uma troca de *Agito XIII* para *Type-O*. Com o lançamento do jogo ainda naquele mesmo ano, ficou claro o motivo do título original possuir a palavra *Agito*, fundamental na história do jogo. Mas então, por que trocar para *Type-O*?

O diretor do jogo, Hajime Tabata, explica que o projeto foge demais da ideia proposta por *Final Fantasy XIII*, compartilhando apenas uma mesma mitologia, mas seguindo caminhos opostos em todos os outros aspectos, como temática, jogabilidade e desenvolvimento da história. Isso explica a remoção da alusão ao 13º jogo numerado da série, da mesma maneira que *Versus XIII* teve o subtítulo trocado.

Mas e quanto à adição do novo nome? Tabata discorre sobre isso também explicando que existem aspectos em *Type-O* que o tornam único, diferente de qualquer jogo numerado até hoje – mesmo quando comparado ao polêmico *XV*.

Com isso, ele acreditou ser mais apropriado criar uma nova “contagem” para ele, algo que vai além de qualquer número, que fosse até abaixo do 1. Como assim “abaixo do nº 1”? Seria esse o nascimento de uma nova série de jogos *Final Fantasy*?



Episode Duscae

ノクト	1986
グラディオ	2016
イグニス	825
フロンツ	1230

PREPARE-SE PARA O XV

Se, depois de ler isso tudo, você se empolgou com a chegada dos novos *Final Fantasy*, talvez seja uma boa investir em *Type-O*. Digo isso não somente pelo jogo oferecer a experiência que poucos jogos dessa geração são capazes, mas porque ele também tem um gostinho do que está por vir com uma demo exclusiva de *Final Fantasy XV*, denominada *Episode Duscae*.

A demonstração que dura cerca de 4 horas oferecerá uma aventura por um dos muitos territórios do 15º jogo da série, dando uma noção melhor da jogabilidade diferenciada que o título terá a oferecer. Ou seja, comprar *Type-O* não irá apenas saciar sua sede por um *Final Fantasy*, mas também aumentar pelo outro.

ser pacífico, com um sistema de quatro reinos que estão num acordo de paz, tudo isso pode se quebrar com um único gatilho puxado. Basta uma faísca para as chamas da guerra engolirem Orience e fazerem com que a própria humanidade seja responsável pela sua perdição.

TEMÁTICA MAIS ADULTA

Quanto tempo o equilíbrio pode se manter sem que a balança penda para um lado? Com quatro territórios, cada um abençoado com o poder de um cristal diferente, de mentalidades e sistemas distintos, quanto tempo irá levar até que o Dominion of Rubrum, Milites Empire, Kingdom of Concordia ou a Lorican Alliance queira um pouco mais do que já tem?

Esse clima pesado é o que prepara a mente do jogador para o que está por vir: Tempus Finis – o apocalipse da mitologia do game. Segundo o próprio diretor, Hajime Tabata, *Type-O* se diferencia da maioria dos jogos da franquia por ser extremamente adulto, com temáticas envolvendo a morte e como se encara situações como ela. Guerra, sofrimento, angústia e desespero. Não é o seu jogo padrão onde heróis lutam por uma causa e são recompensados, mas mártires que tem de lidar com o peso do mundo nos ombros desde tenra idade. É um jogo que mostra as ações de um povo e suas consequências na próxima geração.

A trama gira em torno de 14 membros da Classe Zero da Academia Mágica Vermi-

Mártires têm que lidar com o peso do mundo. Por isso, esse é um jogo que mostra as ações de um povo e suas consequências na geração seguinte

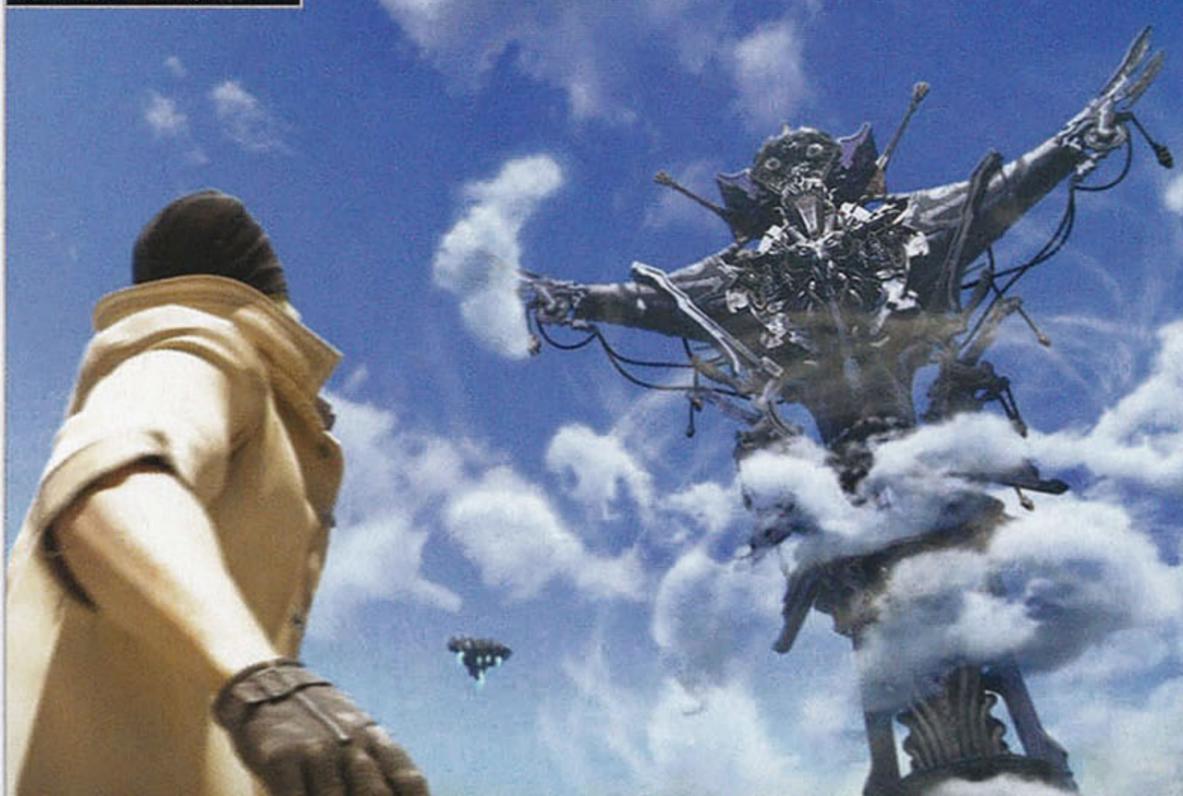
Não basta apenas ter gráficos muito bonitos, pois o segredo aqui passa por um enredo realmente envolvente



lion Peristylum, os melhores soldados que treinaram diante do cristal de Dominion of Rubrum. A questão é que, com a situação aterradora que parece culminar na vida da população, é preciso a busca pelos Agito, que são os messias de uma velha profecia, capazes de impedir a calamidade com suas capacidades únicas de gravitar entre os dois mundos, dos vivos e dos mortos. A questão é: com os Agito em suas mãos, você seria capaz de impedir o fim do mundo?

Enquanto *Final Fantasy XV* parece ter sido inspirado em *Kingdom Hearts* pelo seu

Dar de cara com um fal'Cie assim mata qualquer um do coração...



IRMÃOS DE CRISTAL

Os títulos da *Fabula Nova Crystallis* não aparentam ter semelhança alguma, mesmo alegando-se que tenham a mesma mitologia. Eles diferem em jogabilidade, em ambientação e até no contexto histórico. Entretanto, um estudo mais aprofundado sobre a abordagem dos três títulos demonstram características ligadas à mitologia previamente narrada.

Os três títulos têm um enfoque voltado para mostrar como o cristal seleciona pessoas para cumprirem missões em prol do equilíbrio e da salvação, como os Guerreiros da Luz recorrentes do conceito original de *Final Fantasy*. Entretanto, diferente dos clássicos, aqui a luz que cobre os heróis costuma ser mais sinistra e duvidosa, sempre colocando em cheque o livre-arbítrio dos heróis.

Falando nos ditos cristais, em todos os jogos eles se comportam de maneira curiosa com os seus portadores. Sempre como relíquias de grande poder mágico e servindo de intermédio entre os fal'Cie e os escolhidos, os cristais conferem poderes aos selecionados pelas entidades, ganhando a alcunha de l'Cie.

Os l'Cie podem ter suas capacidades mágicas ampliadas, sua força elevada ou mesmo ganhar juventude eterna. O contra-efeito é que eles também ficam reféns do Focus, algo como uma missão que eles precisam cumprir para seus fal'Cie (ou cristais), que causam efeitos negativos variados em cada jogo. Em *Final Fantasy XIII*, os l'Cie que não cumprem suas missões se tornam Cie'th, monstros irracionais e temíveis. Já em *Type-O*, o efeito negativo envolve amnésia, assunto recorrente na trama.

dinamismo e embates em tempo real, ele não foi o primeiro a ter um estilo de combate tão direto. *Crisis Core – Final Fantasy VII* demonstrava um sistema de combate que era tão rápido que simulava ser em tempo real, mesmo que, na verdade, fosse baseado em turnos. Baseado neste modo de batalha, nasceu o ATB Kai, uma versão ainda mais acelerada que serve como casa para os combates de *Type-O*.

SELEÇÃO DE MEMBROS/COMANDOS

Cada missão aceita pelo jogador fará com que ele entre no mapa com três membros

do time, dentre os 14 selecionáveis. Em batalha, é possível selecionar seus comandos dentre uma pequena lista, diferente para cada membro da Classe Zero, já que cada um possui suas próprias armas e habilidades, sem nunca repetir um mesmo estilo de jogo. Se um dos seus membros ceder ao embate, poderá recuá-lo e colocar outro da reserva em ação, e assim até que todos estejam incapacitados.

Sob condições específicas, é possível desencadear ataques em grupo para danos maiores, ou mesmo fazer acertos críticos que derrubam um oponente em um único

Class of Zero



TURMA DO FUNDÃO

Muitos títulos da franquia *Final Fantasy* contam com um time extremamente variado, com as mais diversas habilidades, exigindo sempre ter cuidado na escolha dos membros. *Type-O*, entretanto, consegue corrigir esse problema ao te dar liberdade para trocar os membros no meio do combate. Fica simples de conseguir manter todos no mesmo nível e poder aprender as particularidades de cada membro conforme se avança na história.

Quanto ao fator carisma, podem não se impressionar à primeira vista, mas cada um da Classe Zero tem tudo para conseguir ser seu favorito. De aparências e gênios diferentes, alguns dos selecionados ainda receberam um codinome, baseado em uma das cartas do baralho: Ace, Deuce, Trey, Cater, Cinque, Sice, Seven, Eight, Nine, Jack, Queen e King. Os outros dois, personagens misteriosos, são Machina Kunagiri e Rem Tokimiya.

Se você se atentar aos nomes dos alunos da Academia Mágica, irá reparar que está faltando um número: Ten. Seria ele um dos dois ainda sem código ou um outro personagem? Será que veremos um Coringa também?

Ah, os spells, sempre os spells!



Apesar das lutas, o design não perde seu "visual mocinha" – mesmo para os homens

Mártires têm que lidar com o peso do mundo. É um jogo que mostra as ações de um povo e suas consequências na próxima geração

movimento. Ainda assim, o maior trunfo do time envolve fazer um grande sacrifício; tirando o seu personagem de combate por conta própria, zerando o seu HP, é possível fazer a invocação de um Eidolon, uma criatura guardiã já recorrente da *Fabula Nova Crystallis*, capaz de grande poder de destruição. Mas não se preocupe se precisar usá-lo! Basta voltar para a base para que o membro do time se recupere.

ALTERAÇÕES DE ÚLTIMA HORA

Originalmente, *Type-O* possuía uma ambição grande em ser um jogo multiplayer, tanto offline como online. Entretanto, a versão HD removeu essas funções, transferindo as recompensas dela para o modo de um jogador. Outras alterações incluem a adição de cenas completamente novas, bem como novos níveis de dificuldade (Fácil, Médio, Difícil e Muito Difícil). Ironicamente, esse

é um dos casos de jogos que receberam um nível mais fácil ao invés de um mais complexo, pois os jogadores japoneses diziam que *Type-O* tinha uma dificuldade exageradamente elevada. Topa o desafio? E claro que, sendo a versão HD, o jogo não é apenas um port, mas um jogo digno da nova geração de consoles.

Enquanto *Final Fantasy XV* não chega, *Final Fantasy Type-O HD* tem tudo para ser um dos mais chocantes títulos da franquia. Com uma jogabilidade que foge do padrão, uma história adulta e madura que visa cativar os fãs da velha guarda e um visual estonteante, é uma aposta segura para qualquer fã da série. Promissor como poucos já lançados e ambicioso ao ponto de mirar em criar sua própria sub-série, esse é o jogo que se deve marcar no calendário e aguardar que a contagem regressiva chegue à zero.



Plataformas: PS4, XO | Desenvolvedora: Square Enix, Hexa Drive | Editora: Square Enix | Lançamento: Março/2015

Bhunivelze



A NOVA LENDA DO CRISTAL

Muito se fala sobre a *Fabula Nova Crystallis*, mas poucos realmente sabem do que se trata a mitologia que permeia *Final Fantasy XIII*, *Type-O* e *XV*. A história narra que o mundo é dividido em duas metades co-existentes: o Mundo Mortal e a Realidade Não-Vista, sendo o primeiro o reino dos vivos e o segundo o dos mortos.

No princípio de tudo, o deus Bhunivelze matou sua mãe, Mwynn, para ter total controle sobre o Mundo Mortal. O problema é que, segundo a crença do deus, sua mãe havia colocado uma maldição no reino dos vivos para que um dia ele se destruísse. Com isso, ele quis se livrar de sua mãe, mas não podia alcançá-la na Realidade Não-Vista sem desistir do controle do Mundo Mortal. Bhunivelze criou então o fal'Cie Pulse, para que ele procurasse o portão para o outro mundo uma alternativa para seu plano.

Se você estiver curioso em saber, fal'Cie são entidades que se assemelham a máquinas movidas a base dos mágicos cristais que permeiam o universo de *Final Fantasy*. Considerados “deuses-máquinas”, todos possuem poderes que vão além da compreensão mortal.

Após Pulse, Bhunivelze criou Etro para ajudá-lo, apenas para depois descartá-la sem dar-lhe poder algum, ao perceber que havia criado a segunda fal'Cie à imagem e semelhança de sua mãe. Por fim, criou um terceiro fal'Cie, Lindzel, que iria protegê-lo enquanto o deus hibernava em estado de cristal, até o dia em que o portão fosse encontrado.

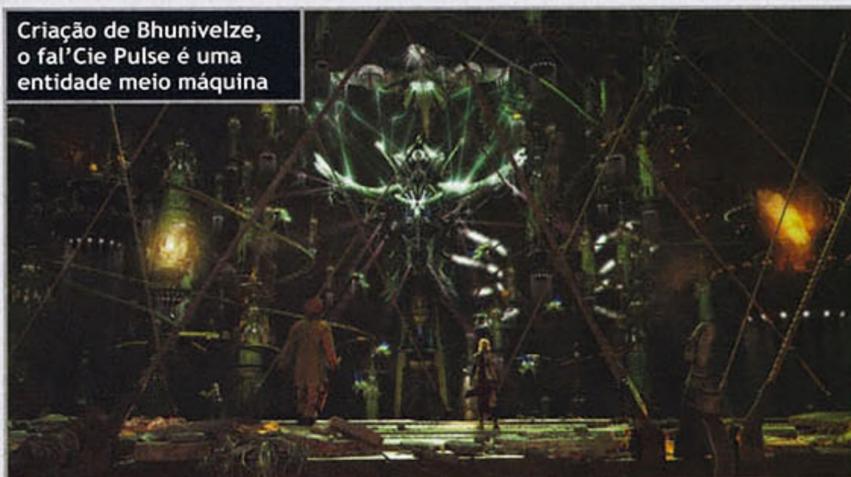
A falta de propósito e poder de Etro levou a fal'Cie a se suicidar, tentando chamar a atenção de seu criador, inutilmente. Lindzel usou o sangue de Etro para, assim, dar vida à humanidade. Na Realidade Não-Vista, Etro se encontrou com

Mwynn, que estava sendo consumida por uma sinistra energia denominada “caos”. Em seu leito, Mwynn clamou que Etro recebesse seus poderes para que preservasse o equilíbrio entre o mundo visível e invisível, pois se este balanço cedesse, a realidade deixaria de existir. Com isso se conclui que a dita maldição de Bhunivelze nada mais era além do próprio destino girando suas engrenagens.

Com uma missão que mal compreendia, Etro decidiu disseminar aquele caos da Realidade Não-Vista dentre o Mundo Mortal, colocando um pouco dele dentro de cada humano. Este caos seria conhecido como “coração”, ou “espírito”, a essência que faz de um humano o que é.

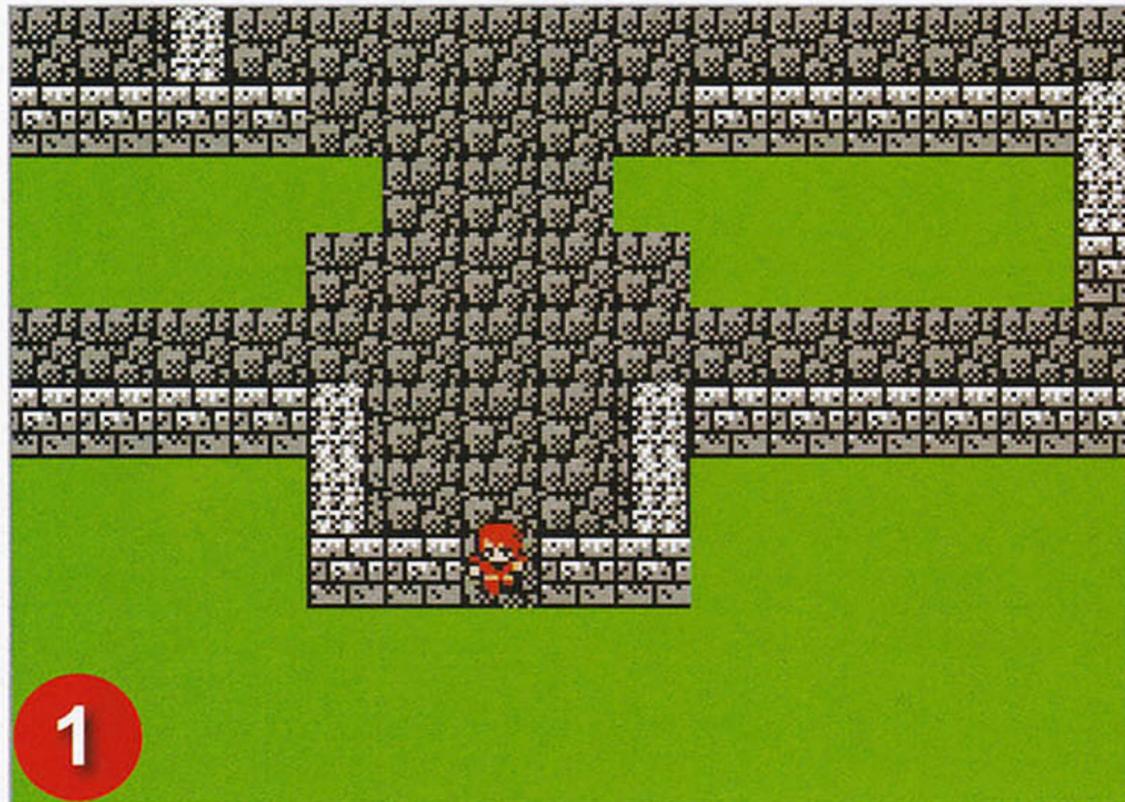
Assim, Etro ficou no outro lado, preservando o equilíbrio do caos entre os dois reinos, enquanto Lindzel continuou como protetor do mundo. Já Pulse, usou seus poderes para moldar o mundo como bem entendesse, até que os três simplesmente desapareceram, sendo venerados como deuses. A realidade é que o único deus real e restante, Bhunivelze, ainda dorme, esperando o portal se revelar.

Criação de Bhunivelze, o fal'Cie Pulse é uma entidade meio máquina



15 HISTÓRIAS, UMA LENDA

Com títulos de peso desde 1987, conheça toda a trajetória da série principal de Final Fantasy



Quando se acompanha uma franquia por diversos anos, jogando sequências e continuações, observa-se uma história se desenvolvendo. E quando essa franquia não possui uma ordem exata? Digo mais: e se ela não tem ordem alguma? A forma curiosa que os títulos numerados de *Final Fantasy* se comportam seguem esse padrão complexo, então é difícil de se manter a par de tudo. Pois agora nós vamos desvendar essa confusão para você viajando no tempo e conhecendo a trajetória da franquia, desde sua origem até os dias de hoje

1. FINAL FANTASY

Plataforma: NES

Editora: Square

Desenvolvedora: Square

Lançamento: 18/12/1987 (Japão), 12/6/1990 (EUA)

Nascido das últimas esperanças de uma empresa em decadência, o primeiro *Final Fantasy* é extremamente ambicioso em seu objetivo de transportar toda a experiência dos RPGs de mesa para o videogame. Vingando onde outros do gênero falharam, o primogênito de Sakaguchi usa com extrema maestria todos os maiores clichês dos RPGs japoneses. A questão é que, antes de *Final Fantasy*, nenhum deles era clichê. Com uma história simples e direta, a primeira aparição de um "chefão opcional" em um game (o temível Warmech, na ponte de Tiamat) e um time com personagens focados em diversas

especializações, este jogo serviu de molde para tudo que um bom JRPG deveria possuir e é até hoje um dos maiores marcos da história dos videogames.

2. FINAL FANTASY II

Plataforma: NES

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 17/12/1988 (Japão)

Enquanto o primeiro jogo da franquia era ambicioso, o segundo é extremamente ousado. Ele joga para o alto praticamente tudo que o primeiro havia instituído e começa do zero, com sistema próprio de evolução e um enfoque gigantesco na história. Aqui é onde diversos clichês da história de *Final Fantasy* nascem, como arquétipos de personagens (heróis e vilões), a primeira aparição dos chocobos e do conhecido mecânico chamado Cid, que retornaria em todos os títulos posteriores. O jogo dirigido por Akitoshi Kawazu comprova a maldição dos segundos jogos de NES: assim como *Zelda II: Adventure of Link* e *Castlevania II: Simon's Quest*, *Final Fantasy II* se mostra um jogo complexo, difícil de apreciar e considerado por muitos o jogo mais difícil da série, com peculiaridades que geram uma relação de amor e ódio com os jogadores (como ter de se espancar para ganhar mais pontos de HP). Mal sabiam os jogadores daquela época que essa era a assinatura de Kawazu, que passou os 15 anos seguintes sem "encostar" em outro *Final Fantasy*.

3. FINAL FANTASY III

Plataforma: NES

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 27/4/1990 (Japão)

A terceira tentativa deu a oportunidade de aprender com erros passados e criar um jogo que fosse aproveitado ao máximo por seus jogadores. Assim como o título anterior, foi lançado exclusivamente no território japonês até a chegada de coleções no Ocidente ou dos remakes para outros consoles. *Final Fantasy III* marca a série por dar total liberdade criativa ao jogador, podendo criar os nomes de seus heróis, trocar suas classes quando bem entender e apreciar mais a trama do game. Além disso, esse foi o primeiro jogo a ter o sistema de Summons, invocações que são marca registrada da franquia hoje em dia. A mascote icônica da série, o Moogle, também dá as caras pela primeira vez na terceira iteração. No mais, foi um jogo que marcou o fim da carreira de *Final Fantasy* antes de partir para novos horizontes.

4. FINAL FANTASY IV

Plataforma: SNES

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 19/7/1991 (Japão), 23/11/1991 (EUA)

Lançado no Ocidente como *Final Fantasy II* devido a ausência dos dois títulos entre o primeiro e este, a primeira aparição da série no Super Nintendo foi empolgante.



Somando tudo que deu certo na franquia até o ano de seu lançamento, *Final Fantasy IV* reúne uma história ainda mais profunda e personagens ainda mais marcantes, além de uma jogabilidade renovada. Desenvolvido por Hiroyuki Ito, o sistema de Active Time Battle (ou ATB) é uma marca registrada da franquia, trazendo dinamismo para o combate ao adicionar o fator tempo na escolha de ações para o seu time. O jogo fez tamanho sucesso que, em 2008, recebeu uma continuação para mobile chamada *Final Fantasy IV: The After Years*, mostrando o que rolou após o desfecho da trama. Para fechar, em 2011 tivemos *Final Fantasy IV: Interlude*, que se passa entre o original e *After Years*, sendo exclusivo de *Final Fantasy IV: The Complete Edition* para o PSP.

5. FINAL FANTASY V

Plataforma: SNES

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 6/12/1992 (Japão)

Sofrendo do mesmo mal que *Final Fantasy II* e *III*, a quinta edição do game não chegou no Ocidente de imediato. Mas essa não é a única característica que torna esse jogo diferente da maioria: enquanto os títulos anteriores tiveram foco em histórias profundas e sombrias, *Final Fantasy V* apela para a comédia, sendo mais descontraído do que seus antecessores. Apesar disso, ele se mostra extremamente competente, tendo um sistema de classes

aprimorado e a primeira aparição de um chefe final com múltiplas formas, além de ser o primeiro a trazer Omega (posteriormente nomeado Omega Weapon), o primeiro superboss da franquia. Claro que o jogo fecha com chave de ouro toda uma era, sendo o último da franquia a ser dirigido pelo criador, Hironobu Sakaguchi.

6. FINAL FANTASY VI

Plataforma: SNES

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 2/4/1994 (Japão), 20/10/1994 (EUA)

Com a saída de Sakaguchi, duas pessoas assumiram a diretoria de *Final Fantasy*: Hiroyuki Ito (o criador do sistema ATB) e Yoshinori Kitase (que trabalhou junto com Sakaguchi no quinto jogo da série). Com a nova direção, a série teve uma guinada inesperada, criando toda uma ambientação que fugia completamente dos padrões impostos pela franquia até o momento: steampunk, sociedade distópica, máquinas e robôs. Os diretores tiraram leite de pedra, explorando todo o potencial do Super Nintendo e criando um jogo colossal, com o maior número de personagens controláveis da série (19) e, ainda assim, dar destaque igual para todos eles. Foi aqui que surgiu também o sistema de membros opcionais para o time, exigindo certas missões secundárias, além da primeira aparição do Ultima Weapon, outro superboss recorrente. Este também é o único jogo da

franquia a incluir uma opção de multiplayer. Contudo, o maior mérito de *Final Fantasy VI* é sua capacidade de contar a história do game através da jogabilidade, deixando nas mãos do jogador fazer a trama correr e desenvolver o interesse por cada personagem da trama. Embora tenha sido ofuscado pelo jogo seguinte desta lista, é inegável que a sexta iteração da série foi uma das mais notáveis, como uma preparação para algo grande que estava por vir.

7. FINAL FANTASY VII

Plataforma: PlayStation

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 31/1/1997 (Japão), 7/9/1997 (EUA)

O que você faria com US\$ 45 milhões? Pois esse foi o valor investido em *Final Fantasy VII*, uma quantia absurda na época para um único jogo de videogame. E valeu o investimento? Pergunte às 15 milhões de cópias vendidas do jogo até hoje! O sétimo título da franquia e sua estreia nos consoles da Sony marcaram a história dos videogames tanto quanto o primeiro, revolucionando tudo que acreditávamos ser *Final Fantasy*. Apesar de a equipe ter sido reduzida de quatro para três membros, as outras mudanças foram de arrasar: ambientação cyberpunk, personagens em 3D com expressões vívidas, Limit Breaks e outras atrações fizeram deste jogo tão aclamado pelo público que, até os dias de hoje, esperam por um remake (além de



ter rendido toda uma coletânea com o seu universo expandido). Ainda assim, o que faz *Final Fantasy VII* brilhar de verdade é como ele fez as pessoas mudarem suas perspectivas em relação aos videogames. Eles não eram mais brinquedos e sim ferramentas de entretenimento. A dramaturgia e os tons cinematográficos adicionados à trama e seu desenvolvimento fazem deste ponto o maior marco da história da Square. Se o céu é o limite, *Final Fantasy VII* é o céu da franquia.

8. FINAL FANTASY VIII

Plataforma: PlayStation

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 11/2/1999 (Japão), 9/9/1999 (EUA)

Lembra-se de como *Final Fantasy II* jogou pro alto tudo que o primeiro game criou começou do zero? Ao se ver diante de sua maior obra, a Square resolveu fazer o mesmo com o 8º título da série. *Final Fantasy VIII* deixa de lado a abordagem de seu antecessor e cria um ambiente muito mais comum, receptivo, tentando fazer da trama um romance adolescente.

Há controvérsias quanto a qualidade da história e o desenvolvimento dos personagens, mas assim como seus antecessores, é um jogo fundamental para a história da franquia. É aqui que vemos, pela primeira vez, personagens de proporções humanas dentro e fora de combate, além do primeiro minigame secundário (através de um jogo de cartas) e a estreia das icônicas Gunblades. Ame ou odeie, *Final Fantasy VIII* deixou sua marca, que perdura até os dias de hoje. Se isso é bom ou ruim, fica aberto a interpretações.

9. FINAL FANTASY IX

Plataforma: PlayStation

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 7/7/2000 (Japão), 13/11/2000 (EUA)

Final Fantasy IX é a fronteira final. Ele não somente é o jogo favorito de Hironobu Sakaguchi como também o último que teve envolvimento direto do criador da franquia. Parece que isso influenciou no que o jogo propõe: uma volta às origens da série, puxando de volta a alma dos cinco primeiros títulos, tentando ter pouca influência da

estrada pavimentada pelos dois antecessores. Com isso, temos um forte apego à nostalgia, como o retorno dos quatro grandes chefes do primeiro jogo e uma possível origem para os cristais que perduraram a mitologia original da fantasia final. É uma pena que, apesar de tudo, este seja um dos menos conhecidos jogos da franquia, normalmente "pulado" pela maioria.

10. FINAL FANTASY X

Plataforma: PlayStation 2

Desenvolvedora: Square

Editora: Square

Lançamento: 19/7/2001 (Japão), 17/12/2001 (EUA)

Com a chegada do PlayStation 2, a Square quis mostrar que sabia aproveitar o salto de geração e causar o mesmo impacto que *Final Fantasy IV* e *VII* tiveram. E conseguiu. O 10º jogo da franquia impressiona não só pelos visuais, mas também por ser o primeiro a ter dublagem nos personagens (embora isso tenha gerado críticas na localização). Assim como *Final Fantasy II*, aqui temos uma fuga do sistema de experiência e nível, focando-se no novo Sphere Grid, além de abandonar o ATB para o Condi-



11



12

tional Turn-based Battle System (ou CTB), que controlava o número de ações por turno de acordo com a velocidade. Cada aspecto do jogo parece se opor ao antecessor, demonstrando assim que a série estava pronta para cruzar uma linha, cortando laços com o passado e abraçando o RPG cinematográfico que *VII* e *VIII* deram início – e, diferente do último, soube fazer um romance mais desenvolvido e incluindo a primeira cena de beijo da franquia. Ainda assim, a cena mais memorável ainda é a que Tidus e Yuna riem para o nada. A popularidade do game ainda rendeu uma sequência em *Final Fantasy X-2*, com enfoque nas personagens femininas após a conclusão do primeiro título.

11. FINAL FANTASY XI

Plataforma: PlayStation 2

Editora: Square

Desenvolvedora: Square Enix

Lançamento: 16/5/2002 (Japão), 23/3/2004 (EUA)

Lembra-se que comentamos que *Final Fantasy IX* foi o último com envolvimento de Sakaguchi? Bem... Ignore aquilo. Apesar de ter um impacto diferente dos outros

da franquia, *Final Fantasy XI* também teve toque do mestre, mas ele não se comporta como nada que vimos até o momento. Por quê? Simples: ele é um MMORPG, um game online com milhares de jogadores simultâneos. Essa aposta diferenciada da Square fez deste o primeiro (sim, tivemos outro) jogo online da franquia, abandonando o grande enfoque na história para dar espaço para a interação entre jogadores. O principal problema é o fato de ser extremamente difícil, afastando por completo os jogadores mais casuais.

12. FINAL FANTASY XII

Plataforma: PlayStation 2

Desenvolvedora: Square Enix

Editora: Square Enix

Lançamento: 16/3/2006 (Japão), 31/10/2006 (EUA)

Toda a inspiração de *Final Fantasy XI* parece ter sido usada em *XII* como uma tentativa de reproduzir a experiência online do antecessor. Sem dúvida, é o jogo que mais força as capacidades do seu console, com um mundo colossal mesmo para os padrões de hoje, com uma vasta variedade de missões secundárias e mecânicas

já usadas no jogo online, como o Active Dimension Battle (ADB) que nada mais é que uma versão aprimorada do sistema de *XI*. Aqui também temos a primeira aparição de Ivalice fora do universo *Tactics*, dando início à *Ivalice Alliance*. Foi nesse jogo também que tivemos as primeiras aparições de um sistema complexo de inteligência artificial. Os Gambits, como são chamados no título, são instruções condicionais que podem ser pré-registradas nos membros do seu time, assim fazendo com que eles tenham um determinado comportamento em tal situação. Desta maneira, é possível que, com a programação adequada, um time consiga agir de forma independente, sem a necessidade do jogador sequer tocar o controle. Isso dá outro nível para o universo “cinematográfico” que *Final Fantasy* estava mergulhando. Todavia, o mais importante sobre esse game é muito subjetivo. O diretor original, Yasumi Matsuno (responsável por pérolas como *Ogre Battle* e *Final Fantasy Tactics*), saiu do projeto na metade dele, deixando nas mãos de Hiroyuki Ito (o mesmo de *Final Fantasy VI*), Hiroshi Minagawa e Akitoshi Kawazu (sim, o mesmo de *Final Fantasy*



13

II), o que gerou discordâncias na história e nos personagens. Aponta-se que esta seja a causa de termos aqui um protagonista sem voz ativa, já que outro personagem do time seria o verdadeiro herói na história original, além de termos dois Cids, um vilão e um herói.

13. FINAL FANTASY XIII

Plataforma: PlayStation 3

Desenvolvedora: Square Enix

Editora: Square Enix

Lançamento: 17/12/2009 (Japão),
9/3/2010 (EUA)

Após o mundo mais expansivo da franquia, a mudança foi total. *Final Fantasy XIII* joga pro ar o mundo aberto e abraça uma linearidade como nunca vista em toda a franquia, deixando o jogador completamente refém da trama e sem a possibilidade de explorar a primeira iteração da coletânea *Fabula Nova Crystallis*, apresentada inicialmente na E3 de 2006. Apesar disso, a lenda de Lightning e seus companheiros rebeldes sobram em referências a jogos antigos, como a aeronave Palamecia (*Final Fantasy II*) e Lindblum (*Final Fantasy IX*) e a cidade de Palumpolum (*Final Fantasy*



14

IV). A jogabilidade puxa o clássico ATB e mescla com o sistema de Gambits, criando o Command Synergy Battle System (CSB) no qual se coloca seus parceiros para agir com comandos pré-determinados e pode trocá-los em meio ao combate. Apesar dos pontos fracos, a história é o verdadeiro forte de *Final Fantasy XIII*. Explorando um pouco da mitologia da nova coletânea, foram necessários três jogos para expandir melhor um pouco dos contos dos deuses e fal'Cie. Com isso, tivemos duas sequências: *Final Fantasy XIII-2*, tendo como protagonista a irmã caçula de Lightning, e *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*, que dispensa maiores comentários sobre o protagonismo.

14. FINAL FANTASY XIV

Plataformas: PC, PlayStation 3

Desenvolvedora: Square Enix

Editora: Square Enix

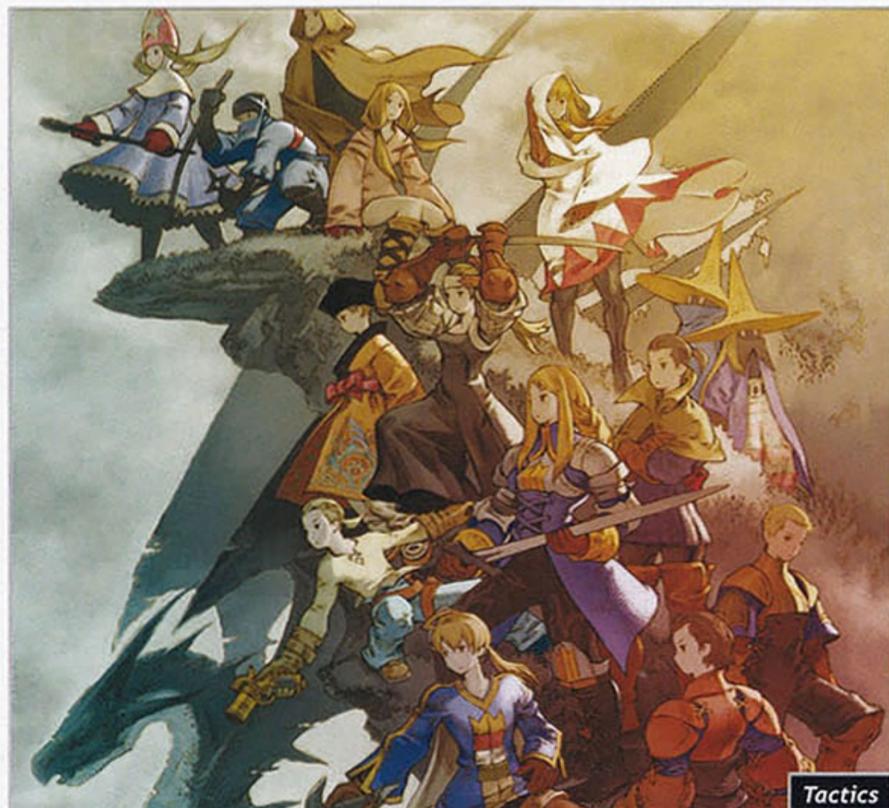
Lançamento: 27/8/2013 (Japão/EUA)

“É como *Final Fantasy XI*, mas dessa vez nós fizemos certo”. Esse deveria ser o slogan de *Final Fantasy XIV*, porque o 14º título da franquia também vingou no ramo do MMORPG, mas conseguiu aprender

com o passado e fazer direito onde seu antecessor falhou. A história consegue fluir melhor, passar de nível não é tão absurdo e é possível aproveitar o game sem dedicar todos os dias da semana para enfrentar inimigos e rezar para não ser morto e sofrer penalidades absurdas na experiência. Mesmo nos pequenos detalhes, como o sistema de classes e aprimoramentos, a desenvolvedora teve cuidado para manter tudo balanceado. Ainda assim, o espírito de multiplayer reina, e não pense que é possível ser bem-sucedido jogando sozinho. O jogo praticamente exige que todos saibam jogar em grupo, e até ajuda a montar times com outros jogadores através de um sistema que atribui funções para cada personagem da equipe. E se você acha que a Square Enix perderia a chance de vencer na nostalgia, ledo engano: diversos itens e equipamentos remetem a outros jogos, bem como minigames há muito esquecidos e calabouços muito familiares para os velhos de guerra da fantasia final. Desta maneira, parece que finalmente aprenderam como criar um mundo multiplayer com toda a beleza de *Final Fantasy*. É mais fácil do que parecia...

O UNIVERSO DOS SPIN-OFFS

Você acha mesmo que a franquia é grande por ter 15 jogos? Espera só pra ver o mundo dos spin-offs...



Enquanto *Final Fantasy* é conhecido por seus mais que idolatrados jogos numerados, muitos dos fãs acabam sendo conquistados pelos inúmeros spin-offs que a franquia gerou no decorrer destas quase três décadas de história. Listamos aqui alguns dos mais importantes. Será que você conhece todos?

FINAL FANTASY TACTICS

RPGs são jogos que envolvem raciocínio e cuidado em suas ações, mas somente quando se entra em batalha ou resolvendo quebra-cabeças. Aí surgiram os jogos táticos, nas quais é necessário controlar não somente os turnos do combate, mas também o posicionamento de seu time na arena de batalha. Como uma franquia de jogos de estratégia, *Final Fantasy* não podia deixar de tentar se aventurar também nesse território. Foi assim que nasceu *Final Fantasy Tactics*. Lançado originalmente em 1997 para PlayStation, a nova divisão da série é uma das mais prolíferas e amadas pelos fãs da "fantasia final".

Em vez de um mapa enorme com encontros aleatórios, as batalhas são travadas em terrenos isolados, divididos em um quadriculado e todas as ações possuem um limite de alcance de acordo com o personagem. Inspirado no sistema de *Final Fantasy III*, é também possível trocar as classes de seus personagens com facilidade, com liberdade para montar um time como desejar. Isso tudo fez de *Tactics* a sub-franquia mais aclamada da série.

Pertencem a ela os seguintes jogos:

- *Final Fantasy Tactics* (PlayStation)
- *Final Fantasy Tactics Advance* (Game Boy Advance)
- *Final Fantasy Tactics: The War of Lions* (PlayStation Portable)
- *Final Fantasy Tactics A2: Grimoire of the Rift* (Nintendo DS)
- *Final Fantasy Tactics S* (Mobile)

MYSTIC QUEST

Apesar de tudo, jogos de RPG são muito complexos para quem nunca teve tino para o negócio, e a análise de mercado da Square no começo da carreira de *Final Fantasy* no Ocidente mostrava que jogadores ocidentais pareciam apreciar menos a exploração e os combates por turno do que a aventura em si. Com essa mentalidade, foi lançado em 1992 para o SNES *Final Fantasy Mystic Quest*, um RPG muito mais linear que os padrões da franquia.

Com menus simplificados, combates diretos e previsíveis e uma história menos complexa, o jogo literalmente subestima os jogadores americanos ao colocá-los em uma aula básica de RPGs do começo ao fim do título.

CRYSTAL CHRONICLES

Enquanto muitos ainda preferem os embates por turnos e o velho e amado sistema ATB, *Final Fantasy* também investiu em ação, exploração e uma experiência para múltiplos jogadores. Isso tudo ganhou vida através de uma aposta nos consoles da

Nintendo com a sub-franquia *Final Fantasy Crystal Chronicles*, que usa o mesmo universo dos jogos anteriores em uma aventura com muito mais ação e aventura, em moldes que lembram *Final Fantasy XV* (porém com muito mais fofura).

De maneira similar a *Ivalice Alliance* e ao universo *Tactics*, os jogos *Crystal Chronicles* acontecem em um mesmo mundo, porém em épocas diferentes. Isso dá liberdade para estar sempre explorando uma mesma mitologia de maneira recorrente com os carismáticos personagens que rodeiam os jogos da série. Ainda temos uma sub-sub-franquia (se é que isso é possível) denominada *My Life As*, na qual o jogador pode assumir o posto de um soberano e usar de estratégia em tempo real para restaurar seu reino e protegê-lo.

Pertencem a essa série:

- *Final Fantasy Crystal Chronicles* (GameCube)
- *Final Fantasy Crystal Chronicles: Ring of Fates* (Nintendo DS)
- *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a King* (Wii)
- *Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time* (Wii)
- *Final Fantasy Crystal Chronicles: My Life as a Darklord* (Wii)
- *Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers* (Wii)

HORA DA EXPLORAÇÃO!

De maneira similar à abordagem multiplayer da série *Crystal Chronicles*, a Square



Enix lançou no último ano em território japonês o jogo *Final Fantasy Explorers*, exclusivo de Nintendo 3DS. O jogo parece mesclar elementos da série de ação acima e de seus MMORPGs, *Final Fantasy XI* e *XIV*, criando um mundo onde se pode montar times com até quatro pessoas e partir em caçadas à la *Monster Hunter*.

Além disso, o jogo tem um certo apelo para a franquia principal, usando o sistema Trance para fazer seu personagem ganhar a aparência de um grande ícone da série, como Cloud Strife ou Lightning. Ainda sem prévia para a chegada no Ocidente, é um dos mais esperados games para o portátil da Big N por aqui.

O BRILHO DO CHOCOBO

Como já falamos por aqui, Chocobo é uma das mascotes mais amadas de *Final Fantasy*. Por isso, não é pra menos que ele tenha ganho sua própria sub-franquia dentro do universo da fantasia final, ganhando uma série de jogos com diversas temáticas. Entre minigames da série principal, invasões de calabouços e jogos de carta, o que não falta é espaço para Chocobo brilhar no decorrer da série.

Pertencem a essa série:

- *Chocobo's Mysterious Dungeon* (PlayStation)
- *Chocobo's Dungeon 2* (PlayStation)

- *Chocobo World* (Pocket Station, PC)
- *Chocobo Racing* (PlayStation)
- *Final Fantasy Fables: Chocobo Tales* (Nintendo DS)
- *Final Fantasy Fables: Chocobos Dungeon* (Wii)
- *Chocobo Panic* (Mobile)

RITMO DE AVENTURA

Faço um desafio para você: fale *Theatrhythm Final Fantasy* três vezes seguidas sem travar. Se não conseguir, não se culpe, tem gente que não consegue falar nem uma vez sequer.

Esse título pode ser traduzido como "Teatro Rítmico" e remete aos jogos da sub-franquia que abandona as aventuras e explorações e oferece uma experiência musical, no melhor estilo *Rock Band*, em que se deve pressionar os botões certos na hora certa para desenrolar algumas das músicas mais famosas da série.

Uma versão gratuita do primeiro jogo foi disponibilizada para iOS, porém com músicas e personagens limitados, exigindo a compra de conteúdo adicional para ter toda a experiência. Ainda assim, é uma boa forma de ver se é a sua praia.

Pertencem a essa série:

- *Theatrhythm Final Fantasy* (3DS, iOS)
- *Theatrhythm Final Fantasy Curtain Call* (Nintendo 3DS)

NA PALMA DA MÃO

Nos últimos anos, a Square Enix tem reconhecido cada vez mais a influência do mercado mobile na indústria dos games. Por este motivo, que temos cada vez mais jogos sendo lançados ou portados para celulares e tablets que rodem o sistema iOS e Android. Além de clássicos, como os primeiros jogos da franquia, temos jogos totalmente exclusivos para o mercado de dispositivos móveis, como *Final Fantasy Tactics S* e *Final Fantasy All the Bravest*. Também percebendo a rentabilidade do negócio, muitas das propostas e apostas da empresa nos celulares envolvem jogos sociais e/ou no formato free to play, gratuitos para se jogar e com microtransações dentro da jogatina.

A Square Enix anunciou para outubro de 2015 o sistema Dive In, um programa disponível para iOS e Android que permitirá o streaming de jogos de peso da franquia através de uma conexão com internet, funcionando como uma locadora digital: paga-se por um período e o jogo é seu até o período acabar. Entre os títulos que estarão disponíveis pelo Dive In estão *Final Fantasy VII*, *VIII* e toda trilogia *Final Fantasy XIII*.

A lista de jogos mobile da franquia é muito extensa para colocarmos aqui, mas é bom ressaltar alguns dos projetos mais



Dissidia



Chrono Trigger



Bravelly Default

ambiciosos anunciados para os próximos meses, que incluem desde corridas de moto e batalhas contra chefes, até aventuras totalmente novas inspiradas nos maiores clássicos da franquia:

- *Final Fantasy VII G-Bike*
- *Final Fantasy Brave Exvius*
- *Final Fantasy Artniks Dive*
- *Mevius Final Fantasy*

CONFRONTO DE TITÃS

Com *Final Fantasy* debandando para tantas direções, é até natural que também exista um jogo de luta com raízes na franquia. *Dissidia Final Fantasy* é uma série de jogos que mescla os elementos de RPG dos títulos da série com embates de um contra um, num estilo de luta que lembra os fascinantes combates de *Dragon Ball*.

Os personagens? Os maiores ícones da história da "fantasia final", como Cloud Strife e Cecil Harvey, todos lutando uns contra os outros em prol de retomar a ordem no universo, como peões na batalha entre dois deuses. Parece épico? E é.

Pertencem a essa série:

- *Dissidia Final Fantasy* (PSP)
- *Dissidia 012 Final Fantasy* (PSP)

Sai em breve um reboot da série com um título homônimo ao primeiro, agora visando lançar nos arcades japoneses. Não há previsão de localização para o Ocidente.

CORAGEM ORIGINAL

Hoje em dia, os RPGs mais clássicos perderam seu brilho. A evolução tecnológica dos consoles fez com que limitações técnicas do passado já não atormentem os desenvolvedores e por isso é uma constante corrida para se criar novas mecânicas e estilos, deixando o passado para trás. Mas aquilo que encantou o passado, não pode encantar novamente uma nova geração? Pensando nisso temos *Bravelly Default*, jogo lançado para Nintendo 3DS que, embora não seja exatamente um spin-off de *Final Fantasy*, pode ser considerada uma franquia filha dela.

Tendo como bordão "transforme-se em um guerreiro da luz e viaje para Luxendarc", fica logo claro que a proposta da nova série é servir de continuação espiritual para o primeiro jogo da franquia *Final Fantasy*, puxando dela diversas inspirações na história e na jogabilidade. Com embates baseados em turnos, sistema de classes que remete ao da era de ouro de *Final Fantasy* e o time com quatro heróis da luz, é um título feito justamente para mostrar que o estilo original dos JRPGs ainda podem funcionar – e foi preciso coragem para se arriscar desse jeito.

Uma continuação de *Bravelly Default* chamada *Bravelly Second* está prevista para sair agora no final de abril, no Japão, ainda

sem previsão para a chegada aqui. O povo nipônico também recebeu um jogo mobile chamado *Bravelly Archive: D's Report*, onde as coisas correm um pouco diferente da história original. Nem é preciso ser especialista para saber que a franquia ainda vai dar muito o que falar.

TEMPO DE OURO

O time dos sonhos: Hironobu Sakaguchi, o criador de *Final Fantasy*, junto de Yuji Horii, o criador de *Dragon Quest*, com ilustrações de Akira Toriyama, o criador de *Dragon Ball*. Com esse time que surgiu para SNES *Chrono Trigger* que, embora não tenha relação direta com *Final Fantasy*, teve pesada influência na franquia em diversos aspectos.

Aqui que tivemos os primeiros aprimoramentos do sistema ATB, testes com uma história complexa envolvendo viagens temporais e sistema de múltiplos finais. É claro que, até os dias de hoje, é considerado um dos melhores jogos de todos os tempos, rendendo uma continuação em *Chrono Cross*, para PlayStation.

AVENTURA QUE GANHOU VIDA

No Japão, uma sub-franquia de *Final Fantasy* foi lançada para portáteis com uma alcunha diferente: *Seiken Densetsu* (ao pé da letra, "A Lenda da Espada Sagrada").

Quando chegou no Ocidente, o primeiro título da série criada por Koichi Ishii teve o nome traduzido para *Final Fantasy Adventure*.

Entretanto, seu sucesso e bom receptividade fizeram com que ela se desmembrasse de *Final Fantasy*, tendo o segundo jogo chamado *Secret of Mana* no Ocidente. Assim nasceu a franquia *Mana*, como uma filha de *Final Fantasy*.

Com a saída de Koichi da Square para formar sua própria desenvolvedora, Grezzo (conhecida pelos remakes *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* e *Majora's Mask 3D*), o futuro da série *Mana* é incerto. Por enquanto, contamos com nove títulos contando com os exclusivos do Japão.

LINEARIDADE É PARA OS FRACOS

Antes mesmo do nascimento da franquia *Mana*, o presidente da Square já desejava um jogo para o promissor Game Boy, que se popularizava mundo afora com o icônico Tetris. Com isso, Koichi e Akitoshi Kawazu deram a proposta de um jogo de RPG com raízes em *Final Fantasy*, mas com uma dificuldade bem mais elevada.

Com história não-linear e grande enfoque na exploração do mundo aberto, o título nasceu como *The Final Fantasy Legend*, assim criando uma série de jogos *Legend*. Contudo, conforme a popularização ao redor do mundo, o nome original foi adotado para os títulos posteriores à era do Super Nintendo: *SaGa*.

Até os dias de hoje, temos 12 títulos na série, sem contar relançamentos e remakes. *Imperial SaGa* e *SaGa 2015* estão previstos para este ano, o primeiro para PC e o segundo para PSV.

CONQUISTANDO REINOS E CORAÇÕES

Tudo começou com uma conversa de elevador: Shinji Hashimoto, um dos principais produtores de games da Square Enix, deu a sorte de entrar no mesmo elevador que um grande executivo da Disney.

Com uma proposta de um jogo de exploração em 3D que fosse capaz de bater de frente com o carismático Super Mario 64, a empresa de *Final Fantasy* requisitou a presença dos icônicos personagens da Disney em um título futuro. A ideia que parecia não ter futuro algum acabou dando origem a uma das franquias mais famosas do mundo.

Na verdade, a fórmula é bem simples: misture uma das franquias mais importantes do Ocidente com uma das mais importantes do Oriente e não tem como dar errado. O carisma de Mickey Mouse



contracenando com a força de Cloud Strife só podia resultar em sucesso. Com essa premissa, temos *Kingdom Hearts*, o universo de *Final Fantasy* e Disney colidindo com uma história própria capaz de dar nó em qualquer um desavisado.

Aqui não temos cristais, gigantes guardiões, armaduras pesadas e caras de moto lutando com espadas gigantes. No lugar disso, temos crianças e adolescentes correndo pra lá e pra cá junto com Donald e Pateta, salvando princesas da Disney, digladiando contra Capitão Gancho e outros vilões e carregando uma chave gigante que juram por Deus que é uma arma viável para combate.

Kingdom Hearts conseguiu cativar milhões e criar uma mitologia própria que, apesar de bagunçada, consegue passar seriedade para os personagens da Disney e diversão para os de *Final Fantasy*.

A princípio é difícil ver Mickey Mouse com discursos sérios e lutando contra hordas de inimigos, mas quando se traça o paralelo com Mestre Yoda de *Star Wars*, tudo faz sentido. Hoje em dia, pouca gente sequer lembra que existem elementos de *Final*

Fantasy na série, pois ela já brilha com luz própria.

Até o presente momento, *Kingdom Hearts* conta com 10 jogos, desconsiderando remakes e ports. Alguns deles só puderam ser aproveitados pelo mundo todo após serem relançados para consoles ao invés de serem lançados para celulares específicos, como foi o caso de *Kingdom Hearts Coded* (que alguém na Square Enix jura que foi uma boa ideia).

Neste caso, confira abaixo a lista desmembrada com a versão mundialmente mais popular do título:

- *Kingdom Hearts* (PlayStation 2)
- *Kingdom Hearts: Chain of Memories* (Game Boy Advance)
- *Kingdom Hearts II* (PlayStation 2)
- *Kingdom Hearts 358/2 Days* (Nintendo DS)
- *Kingdom Hearts: Birth by Sleep* (PlayStation Portable)
- *Kingdom Hearts Re:coded* (Nintendo DS)
- *Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance* (Nintendo 3DS)
- *Kingdom Hearts III* (PlayStation 4; Xbox One). 🎮

Os melhores jogos para o seu Playstation 4 estão aqui.

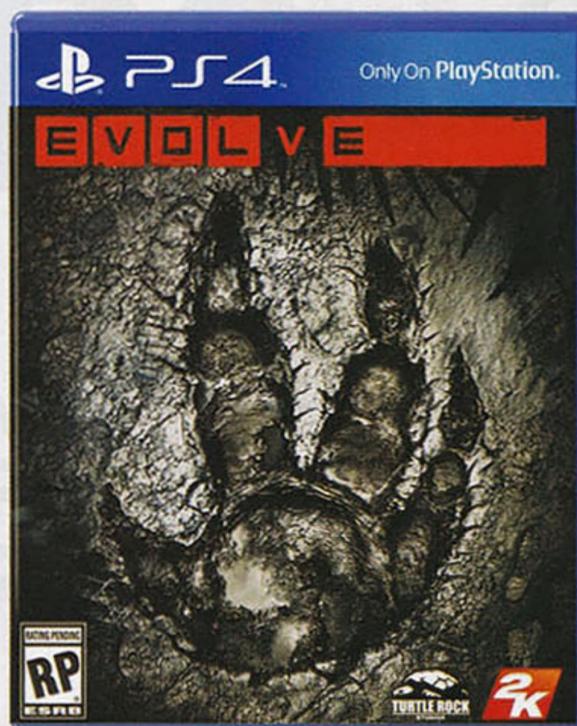
The Order 1886



• PS4

apenas
R\$ 179,00
10x de R\$ 17,90
sem juros

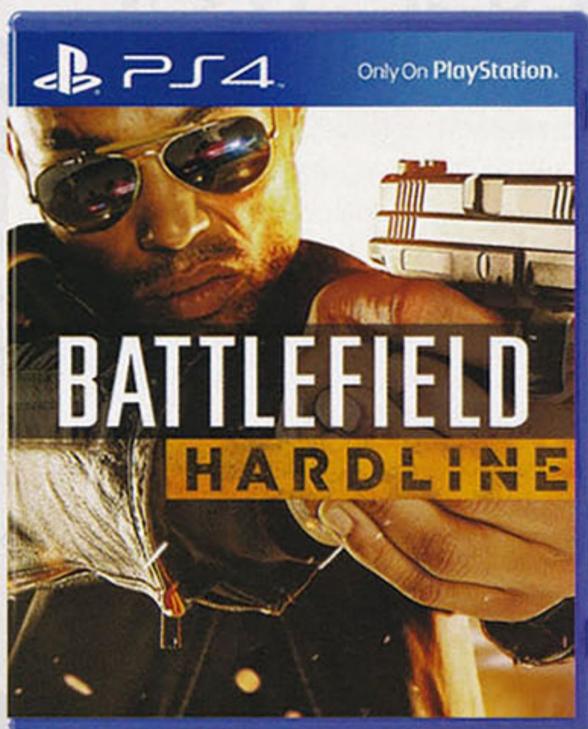
Evolve



• PS4

apenas
R\$ 229,90
10x de R\$ 22,99
sem juros

Battlefield Hardline



• PS4

apenas
R\$ 229,90
10x de R\$ 22,99
sem juros

Dying Light



• PS4

apenas
R\$ 219,90
10x de R\$ 21,99
sem juros

■ [twitter: @Walmart_Games](https://twitter.com/Walmart_Games)
■ acesse www.walmart.com.br
■ ou ligue 3003-6080

Verifique a classificação indicativa.

Walmart.com

Promoções válidas até 05/04/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site www.walmart.com.br ou pelo tele vendas 3003-6080. 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 Tele vendas: 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.

JUST CAUSE 3

▶ Bruno Capozzi

AÇÃO AGORA ESTÁ NA ILHA

Para aproximar o jogador do protagonista, estúdio ambientou a nova ação na ilha que é a casa de Rico



De acordo com o dicionário Michaelis, a palavra “caos” possui o claro sentido de “confusão geral dos elementos”. Porém, desde 2006, a desenvolvedora sueca Avalanche Studios vem desconstruindo essa definição. Há quase uma década, desde o lançamento do *Just Cause* original, o conceito de “caos” nunca foi tão divertido.

Na pele de Rico Rodriguez, o jogador é convidado a conhecer ilhas paradisíacas onde tudo pode acontecer. Nos primeiros jogos da franquia, o protagonista recebe ordens de uma organização chamada A Agência, um braço da CIA que tem como objetivo acabar com ditadores perigosos e potenciais armas de destruição em massa.

Em meio às aventuras em mundos abertos, Rico enfrenta milícias, ditadores malignos e até seu próprio mentor. Para resolver tudo isso, não faltam ferramentas para Rodriguez eliminar seus alvos de formas para lá de criativas. Além do arsenal básico que conta com pistolas, metralhadoras e explosivos, o protagonista possui um paraquedas e um arpéu (também conhecido como grappling hook) que, quando utilizados juntos, lançam o jogador

no ar de forma cinematográfica, para dizer o mínimo. Não raro você pode se pendurar em um helicóptero, eliminar o piloto, saltar no ar em pleno voo e atirar em mercenários enquanto pousa em um pequeno barco que passava pelo rio.

VERTICALIZAÇÃO DA AÇÃO

Porém, a Avalanche Studios pretende desenvolver ainda mais essas mecânicas e também trazer novidades para o novo jogo da série. Com a proposta de deixar os jogadores “confortáveis no ar”, *Just Cause 3* pretende verticalizar ainda mais toda a experiência. Para isso, Rico contará agora com um wingsuit, que o dará mais versatilidade e velocidade no ar. Utilizando o traje especial, o arpéu e o paraquedas, vai ser difícil querer parar no chão por um segundo sequer que seja.

Mesmo assim, a viagem também promete ser boa caso o jogador queira se locomover por terra. Alguns funcionários da Criterion, responsáveis por *Burnout*, foram contratados para otimizar os controles para os diferentes veículos presentes no jogo. Vale lembrar que, além de carros, caminhões e motos, Rico também poderá

guiar barcos, helicópteros e aviões.

Segundo os desenvolvedores, o mundo aberto de *Just Cause 3* não crescerá em tamanho, mas em densidade. Roland Lesterlin, o diretor do novo jogo, depositou suas fichas em aprimorar cada pequeno espaço do mapa em vez de aumentá-lo sem qualquer tipo de conteúdo de qualidade. O desenvolvimento maior de áreas internas já era cobrado por fãs desde o primeiro jogo. Talvez esta seja a resposta para suas preces.

O ambiente também deve ficar mais interativo em *Just Cause 3*. O time responsável pelo próximo passo da franquia deseja elevar o nível do caos in-game para algo que deixaria até filmes de ação com inveja. Além de toda insanidade que acontece no ar, Rico poderá explodir paredes e até construções maiores, alterando muito o estado original dos ambientes. Se um comboio te persegue por uma ponte, por que não explodir a ponte toda de uma vez?

Diferentemente dos primeiros jogos da série, Rico agora voltará para sua terra natal e revelará um pouco mais de sua história. Em entrevista à revista *GameInformer*, Roland Lesterlin diz que apesar

O time por trás de *Just Cause 3* se mostra muito ansioso para ver a criatividade dos jogadores pulverizada com as opções de compartilhamento



de não ser o foco da série, *Just Cause 3* deixará o protagonista um pouco mais próximo dos jogadores e nada melhor do que sua casa para contar a história. A trama se passará em Medici, um arquipélago fictício localizado na região Mediterrânea.

Agora distante da Agência, Rodriguez enfrentará um ditador que põe em risco toda a população das ilhas onde nasceu. A história acontecerá vários anos após o segundo jogo da série e, mesmo que a idade de Rico ainda não tenha sido revelada, é notável o envelhecimento do personagem desde sua última aparição, em 2010.

Para acabar com os vilões, Rodriguez fará o que sabe de melhor: explodir tudo e mandar bala nos bandidos. O time por trás de *Just Cause 3* se mostra muito ansioso para ver a criatividade dos jogadores pulverizada com as opções de compartilhamento

dos novos consoles. A franquia nunca falhou em proporcionar todas as ferramentas e ambientes para o desenvolvimento de cenas de ação malucas e no novo título não deve ser diferente.

MUDANÇA DE AMBIENTAÇÃO

A Avalanche avisa ainda que as ilhas de Medici possuem cinco biomas diferentes e devem satisfazer a todos os diferentes gostos. Variando desde praias paradisíacas e campos de lavanda, o arquipélago conta com paredões rochosos, florestas e até neve. Assim como nos jogos anteriores, os ambientes variam muito entre si para entregar uma experiência versátil e divertida para os jogadores.

Pouco foi revelado sobre a campanha principal de *Just Cause 3*. Os criadores do game deixaram clara a sua atenção para

o mundo aberto e todos os seus detalhes além do foco na diversão e no caos. Mas narrativa nunca foi o principal ponto de *Just Cause* e isso não deverá mudar em sua nova versão.

Apesar dos inúmeros pedidos vindos dos fãs e da imprensa, o game não terá modo multiplayer. No entanto, sua possível inclusão posteriormente ao lançamento não está totalmente descartada. *Just Cause 2* também não possuía um modo cooperativo desde sua criação, porém, graças à comunidade modder, os fãs puderam se juntar e tocar o terror juntos.

Pode parecer estranho, porém a Avalanche sofreu críticas por ter criado um mundo tão divertido para apenas uma pessoa aproveitar. Por isso, a comunidade modder lançou uma versão multiplayer de *Just Cause 2*. Para o espanto dos modders, seu mod foi apadrinhado pelos produtores e posteriormente lançado como um DLC para todas as versões do jogo. Será que o estúdio está planejando deixar este trabalho para os fãs mais uma vez? De acordo com os desenvolvedores, eles estão totalmente focados em criar as ferramentas certas. O que será que o futuro aguarda?

Just Cause 3 pousará nas prateleiras durante o segundo semestre de 2015 e promete explodir tudo em seu caminho. Se antes a palavra caos era entendida como desordem, é melhor esperar pelo jogo ser lançado para reescrever seu dicionário. 🎮



A wingsuit é tão divertida que você não vai querer parar no chão



Plataformas: PC, PS4, XO | Desenvolvedora: Avalanche | Editora: Square Enix | Lançamento: Outubro/2015

O PIONEIRO ESTÁ DE VOLTA

O pai do survival horror se rendeu ao cooperativo, mas a demo que testamos ainda não está completamente convincente e necessita de alguns ajustes técnicos radicais para melhorar



Vendo assim os monstros parecem amedrontadores, mas na verdade não são muito, não...

Por se tratar de uma das franquias mais cultuadas dos games, dizemos com segurança que *Alone in the Dark* é o pai do gênero survival horror, popularizado por séries como *Resident Evil* e *Silent Hill*. Chegando à sexta edição com *Alone in the Dark: Illumination*, nosso ancião aterrorizante repete o feito já alcançado por seus filhotes: o novo episódio trará novidades ainda não vistas na franquia, como o enfoque no multiplayer cooperativo.

Os quatro protagonistas embarcarão em uma missão na cidade de Lorwich, na Virginia. O local passava por uma fase de crescimento devido à prosperidade trazida através da mineração, mas um acidente inundou as minas e causou a neblina que encobre a cidade. Relatos de desaparecimentos e suspeitas de criaturas das trevas aumentam o mistério, exigindo o envio de quatro indivíduos especialistas em investigações sobrenaturais.

Embora especializados nesse tipo de missão, os investigadores possuem habilidades bastante específicas, mudando a forma e o seu papel dentro do grupo.

A despeito da franquia se chamar *Alone in the Dark*, dessa vez a ordem será não ficar sozinho. Com a opção da jogatina cooperativa, cada campanha do game está dividida por estágios separados. O esquema lembra bastante o visto em *Left 4 Dead*, porém, aqui o enredo evolui a cada campanha finalizada. A jogabilidade também possui bem menos adrenalina desenfreada, como visto no survival horror da Valve.

O foco não está em apenas ir de um ponto a outro, aniquilando toda criatura que encontrar. Embora estejam presentes em números consideráveis, a maneira como você manipula a luz fará a diferença entre a vida e a morte. Em nosso teste, o inocente redator não levou isso em consideração e despejou toda a munição em um monstro enquanto estava no escuro. Ele permaneceu de pé. Preciso dizer o que aconteceu?

Ao fazer diferente e descarregar o pente em um monstrengo iluminado, não foi necessário fazer muito esforço. Logo, o macete aqui é sempre procurar por fontes de luz para ter chance contra as criaturas da noite, inspiradas nas obras de H.P. Lovecraft, autor responsável, entre outros, por criar o assustador Cthulhu. “Corra para a luz!” é uma expressão que nunca fez tanto sentido quanto em *Illumination*.

AGORA VAMOS AO TESTE

Antes de começarmos a falar de nosso teste propriamente dito, gostaríamos de ressaltar que ele foi feito em um beta fechado, ou seja, o jogo ainda não está completo e tudo especificado daqui em diante pode ser alterado até a versão final. O teste continha apenas o modo para um jogador com apenas uma classe disponível: Hunter.

A primeira impressão não foi boa. Mesmo em resolução alta, o título peca em seus gráficos, que se aparelhavam com a primeira leva de títulos para o X360 e PS3, de 2007 e 2008. O ponto positivo é que, mesmo com diversas criaturas na

tela, não registramos nenhuma lentidão. No entanto, os monstros decepcionam e estão longe de serem de fato amedrontadores.

Falando em medo, *Illumination* é bem competente em nos causar angústia. Mesmo aparentemente derrotados, os monstros podem aparecer do nada. Em um dos pontos no qual ficamos travados por alguns minutos, circulávamos distraídos, até que duas criaturas quase nos pegaram de surpresa.

Diferente da maioria dos títulos, não existe (pelo menos até agora) um tutorial nos dizendo que, para combater as criaturas, precisávamos manipular a iluminação em nossa volta. Como *Illumination* é um jogo de terror que atira você no desconhecido, tal decisão foi bastante acertada, deixando o jogador se virar para descobrir como não ser morto.

A ideia por trás de *Alone in the Dark: Illumination* é incrível. Torná-lo cooperativo pode ser estranho para quem leva os títulos muito a pé da letra – nesse caso, considere que *Alone* também pode ser usada no plural, em referência a um grupo – mas pode dar uma bela renovada na franquia, que anda meio esquecida.

Melhorias técnicas devem ser realizadas até o fim do desenvolvimento – ou corremos o risco de termos um título com ideia excelente, mas péssima execução. Estamos torcendo para que isso não aconteça. *Alone in the Dark: Illumination* pretende assustar suas madrugadas no outono deste ano, por isso, fique de olho no lançamento. 

OS DESCENDENTES

Filhos e netos de personagens ou figuras importantes, cada membro do grupo têm especialização em uma área e cumpre sua função no grupo. Confira:

THE HUNTER Neto de Edward Carnby, o protagonista da primeira edição, Hunter seguiu a tradição da família e se tornou um investigador do sobrenatural. Ele carregando dois revólveres potentes e um rifle de assalto com um lança-chamas acoplado.



THE WITCH Também descende de uma das protagonistas do *Alone in the Dark* original. Bisneta de Emily Hartwood, a Witch será a responsável por conjurar forças sobrenaturais. Em combate, ela carrega apenas um revólver, mas dispara raios, controla monstrenhos e invoca uma criatura elétrica.



THE PRIEST Mesmo influente, Priest não descende de nenhum personagem da franquia. Filho de uma autoridade religiosa, suas habilidades são focadas em utilizar os poderes divinos para curar seus aliados.



THE ENGINEER Preferindo tecnologia à magia, Engineer é filha de um dos maiores nomes da engenharia de hardware mundial. Suas ferramentas: pistola, escopeta, Muro de Tesla e a Habilidade Comet, que temos até medo de descobrir como funciona.



Plataforma: PC | Desenvolvedora: Pure FPS | Produtora: Atari | Lançamento: Setembro/2015

RISE OF THE TOMB RAIDER

▶ Fernando Souza Filho

VIAGEM ESPIRITUAL DE LARA

Agora a aventura vai ser na Sibéria, onde Lara Croft tenta achar uma cidade perdida que tem fortes conexões espirituais – mas pelo menos agora ela terá a ajuda de um novo parceiro para as viagens



Deve-se no mínimo respeitar o currículo de uma franquia de game que é a mais vendida de toda a história. Apesar de alguns títulos bem equivocados lançados na década de 2000, a série *Tomb Raider* já vendeu mais 42 milhões de unidades de seus títulos – e olha que esses números não incluem adaptações para portáteis, adaptações para jogos casuais de TV a cabo, ports para mobiles e, obviamente, nem a tonelada de jogos piratas da época do primeiro PlayStation.

Depois do excelente reboot de 2013, intitulado simplesmente *Tomb Raider*, agora a história vai continuar em *Rise of the Tomb Raider*, agendado para sair no segundo semestre deste ano. O enredo flerta com o sobrenatural, seguindo uma tendência que já vimos em títulos recentes, como *Beyond: Two Souls*, *Dishonored*, *Murdered: Soul Suspect*, *Far Cry 4* e até *Thief*. Lara agora começa a pesquisar sobre o mito da vida eterna, após encontrar um ser

imortal, e parte em uma expedição para encontrar a cidade perdida de Kitezh. Trata-se de uma localidade mítica que estaria situada em uma tundra da Sibéria e que teria sido construída pelo príncipe Vladimir, no século 13.

O NOVO COMPANHEIRO DE LARA

Lara Croft não estará sozinha nesta nova aventura: ela terá a companhia de Jonah Maiava, um aventureiro neo-zelandês que foi criado no Havaí. Especializado em sobrevivência em lugares inóspitos, ele consegue transformar qualquer planta ou animal em um jantar delicioso, o que o

torna um membro importante de qualquer expedição aventureira.

A história principal é na verdade uma continuação direta do jogo de 2013 e está ligada à série de quadrinhos de Gail Simone. Lara começa finalmente a desenvolver de fato suas habilidades e forma a personalidade que lhe tornou famosa – vale lembrar aqui que esse enredo acontece quando ela era muito jovem, ainda não era a aventureira como conhecemos hoje.

O gameplay foi aperfeiçoado pela Crystal Dynamics e apresenta agora um novo sistema de crafting, que permite que você crie novos itens do inventário fuçando até



“Microsoft não vai soltar centenas de milhões de dólares [pra ter exclusividade do jogo por 30 dias], mas uns US\$ 10 milhões, pode ter certeza que sim”

Michael Pachter

no lixo. Além disso, a nova Lara finalmente vai poder nadar novamente e o sistema de tempo (chuva, neve) está ligado ao ciclo dia/noite, fazendo com que tanto humanos quanto animais reajam realisticamente às mudanças do clima.

Rise of the Tomb Raider está em pleno processo de desenvolvimento desde agosto de 2013, ainda que seu anúncio oficial só tenha sido feito em junho de 2014, durante a E3, feira anual de games que acontece na Califórnia. O fato é que o projeto gerou tanta expectativa que a Microsoft abriu o bolso e investiu para que o jogo fosse exclusivo para seus consoles (Xbox 360 e Xbox One) – pelo menos no primeiro mês de lançamento.

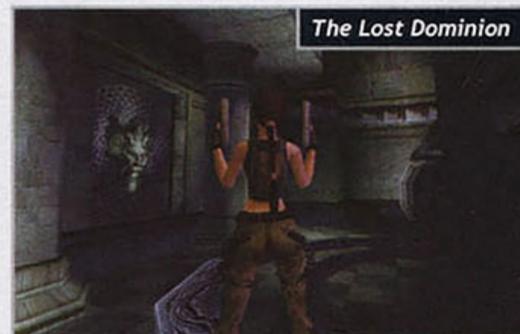
“Entre 2007 e 2009, quando Rob Dyer era o gerente de relacionamento das third-parties da Sony, ele me disse que a Microsoft pagava aos publishers para que esses grandes jogos fossem exclusivos do Xbox no primeiro mês de lançamento. Foi exatamente o que vimos com aqueles famosos pacotes de mapas de *Call of Duty*, que saíram um mês antes apenas para o Xbox”, disse ao site GamingBolt Michael Pachter, polêmico analista de mercado norte-americano especializado em games, da Wedbush Securities. “O valor era alto e a Sony não quis bancar isso apenas para ter o jogo sendo lançado para PlayStation no mesmo dia que saíria para o Xbox.

TÍTULOS CANCELADOS

Apesar de hoje em dia ser uma marca muito conhecida até nos cinemas e nos quadrinhos, a franquia *Tomb Raider* já teve títulos equivocados, o que em algum momento acabou virando um efeito cascata que afetou jogos que acabaram nunca saindo.

Foi assim depois que *Tomb Raider: The Angel of Darkness* saiu em 2003 para o PS2: imediatamente começou a movimentação para o lançamento de sua sequência, *Tomb Raider: The Lost Dominion*, que já estava em plena fase de desenvolvimento. Mas *Angel of Darkness* foi massacrado pela imprensa especializada e as vendas foram baixíssimas, forçando a equipe a simplesmente abandonar o projeto de continuação.

Outro título que nunca viu a luz do dia foi *Tomb Raider Anniversary Edition*, que foi desenvolvido do zero usando novas tecnologias mas acabou nunca sendo lançado.



Acredito que a Microsoft continua usando esse tipo de expediente para garantir que o primeiro mês do jogo seja exclusividade do Xbox.”

EXCLUSIVIDADE QUE SAI CARA

A estratégia até que tem rendido vendas maiores de grandes títulos AAA à plataforma da Microsoft, mas será que o custo-benefício realmente compensa? “Vai vender um pouco menos no PlayStation e um pouco mais no Xbox, mas não sei se de fato compensa em termos financeiros o que eles gastam para ter essa exclusividade de 30 dias”, diz Pachter. “Lógico

que a Microsoft não vai soltar centenas de milhões de dólares com isso, mas uns US\$ 10 milhões, pode ter certeza que sim.”

Se isso de fato fará diferença, ainda não podemos afirmar com certeza – na verdade, sequer podemos de fato afirmar que a Microsoft paga por isso. No entanto, a expectativa pela continuação do excelente jogo de 2013 é muito alta e independe de qual console você escolherá para jogar. Nós testaremos todos, pode apostar! 🎮



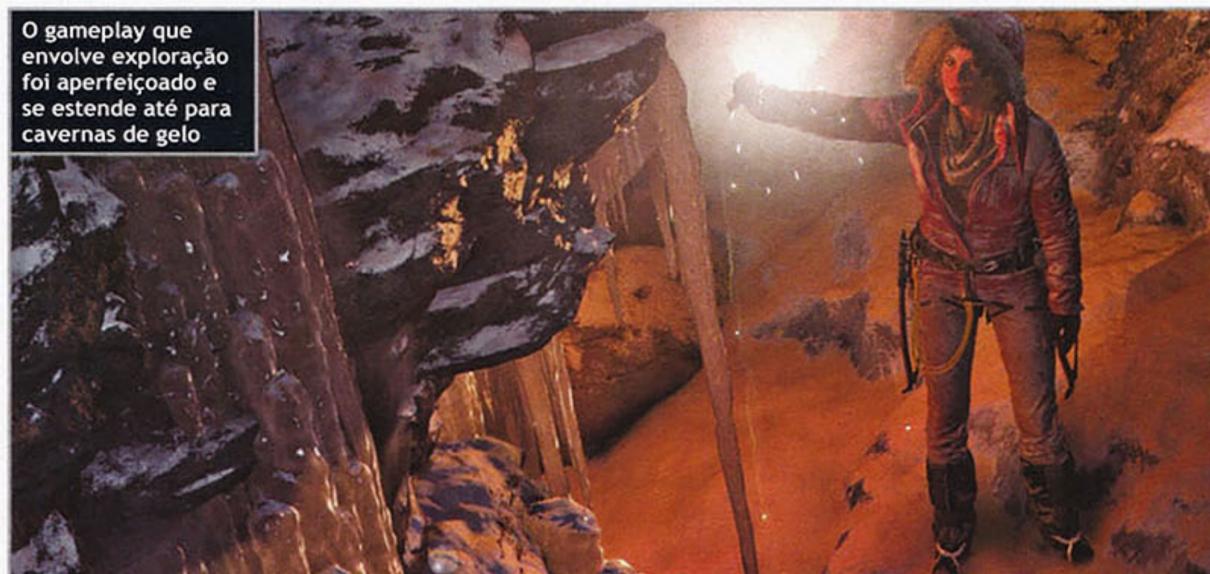
Plataformas: X360, XO | Desenvolvedora: Crystal Dynamics | Editora: Square Enix/Microsoft | Lançamento: Novembro/2015



A ação no gelo chega até a lembrar o clássico *Tomb Raider II*



Jonah Maiava é o novo parceiro de Lara



O gameplay que envolve exploração foi aperfeiçoado e se estende até para cavernas de gelo



INFINIFACTORY

► Lucas Moura

PARA QUEBRAR A CABEÇA

Seres extraterrestres querem obrigá-lo a resolver os puzzles mais estranhos da história. E você vai! É assim que o sucessor espiritual de *Spacechem* introduz o jogador no mundo das colônias espaciais

Enquanto dirigia pela estrada à noite, você foi abduzido por seres extraterrestres e colocado diante do desafio de resolver quebra-cabeças. Soa estranho? acredite, fica ainda mais. *Infinifactory* é um sucessor espiritual de *Spacechem*, game de puzzle lançado em 2011, em que o jogador deveria construir fábricas de sintetização de elementos químicos para colônias espaciais.

No novo título, em cada mapa você deve criar um componente com a matéria prima fornecida. Basicamente, você tem de conectar o ponto A ao ponto B. Como fará isso? Aí fica a seu critério. Para tanto, terá blocos como esteiras rolantes, sensores e pistões. A dificuldade do jogo aumenta gradativamente, ao mesmo tempo que coloca mais e mais blocos à disposição.

É simples de entender como o sistema funciona, mas difícil de aprender como tirar a pontuação máxima de cada puzzle. O aproveitamento é medido pela quantidade de ciclos necessários para criar objeto: quanto menor for, melhor a pontuação.

COMEÇA PELOS CONTROLES

Os controles são simples e intuitivos para qualquer um que já jogou *Minecraft*, por exemplo. Coloque um bloco com o botão esquerdo do mouse, remova-o com o direito e gire-o com Q/E.

Mas não pense que por ser simples *Infinifactory* terá puzzles tão fáceis quanto os de outros jogos. Você irá perder a paciência, tentar diversas soluções, nenhuma dar certo, realizar mais uma tentativa após outra e, no final das contas,



perceberá que a resposta estava o tempo todo na sua frente.

O jogo constantemente encoraja o jogador a dar o melhor para ficar no topo da tabela de liderança, compreender os sistemas que devem ser criados e criar ciclos ainda menores. Mas será que é um puzzle que qualquer um pode se dar bem? Definitivamente, não. Aqui não existem dicas ou uma maneira para tornar a coisa mais fácil: você tem as ferramentas e deve encontrar a solução. A diversão está aí, em criar um resultado funcional.

Os gráficos são simples, não espere algo revolucionário – e para esse gênero esse tipo de coisa nem mesmo é absolutamente necessário. Mas gostamos da variação de cenários (asteroides, montanhas, cidades flutuantes), ainda que os controle do mouse ainda não estejam muito precisos na versão preview.

Infinifactory já conta com campanha

para um jogador com 30 mapas, assim como suporte ao Steam Workshop, com quebra-cabeças criados pela comunidade.

FOCO NA COMUNIDADE

Durante o preview, já haviam mais de 300 mapas no workshop e o foco na comunidade, aliás, é um grande diferencial do jogo. A desenvolvedora aponta que até o lançamento serão adicionadas novas minicampanhas, blocos, áreas a serem exploradas e novos produtos a serem criados.

Infinifactory será para aqueles que querem desafiar a mente, criarem o ciclo de fabricação perfeito ou até mesmo aprimorar a sua eficiência. Se você se encaixa nesse grupo, fique de olho pois vem coisa boa por aí. 🎮



Plataforma: PC | Desenvolvedora: Zachtronics | Editora: Zachtronics | Lançamento: Segundo semestre de 2015

UNDERWORLD ASCENDANT

► Filipe Siqueira

DE VOLTA AOS ANOS 1990

Criador do clássico *Ultima Underworld* apela para o Kickstarter para finalizar novo projeto que tem mesmo pique de RPG retrô de 20 anos atrás – e os resultados estão sendo surpreendentes

Quem era aficionado por RPGs eletrônicos dos anos 1990, cheios de cálculos, regras complexas e histórias extremamente detalhadas de cada um dos personagens, muito provavelmente teve algum contato com *Ultima Underworld*. O jogo contém tudo que se espera de um RPG de 20 anos atrás: enredo completamente derivativo de *Dungeons & Dragons*, um sistema de virtudes e combate exigente e a liberdade quase obscena da não-linearidade. Bateu saudade?

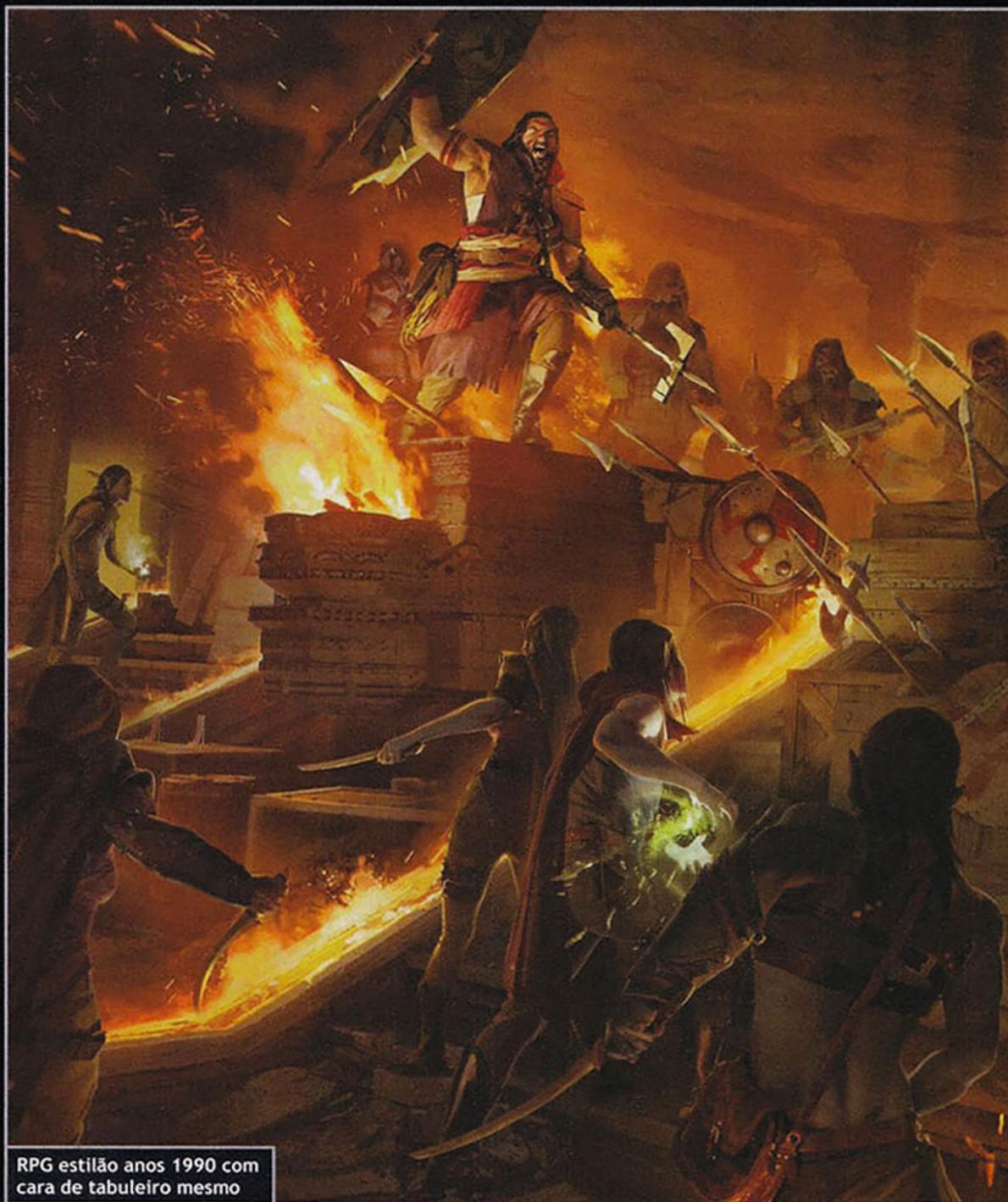
Através do Kickstarter, um novo *Underworld* começa a dar as caras. Saem os travamentos e os gráficos simplórios em primeira pessoa e entra em cena uma tonalidade de texturas e um design promissor. A ideia foi de Paul Neurath, um veterano no desenvolvimento de games com a cabeça aberta o bastante para reviver a franquia com a ajuda do sistema crowdfunding.

Se o nome não soa familiar, basta saber que ele fundou o Looking Glass Studios, responsável por *System Shock*, *Thief* e *Ultima Underworld*. Quando o estúdio começou a sofrer as penúrias das mudanças tecnológicas da indústria de games no fim dos anos 1990, várias das principais cabeças pensantes do time fundaram outras empresas de sucesso.

Sem o trabalho pioneiro de Neurath, é bem possível que hoje ninguém jogasse *Bioshock*, *Dishonored*, *Deus Ex* ou *Guitar Hero*. Esse orgulho de um tiozão responsável criativo indireto por tantos games de primeira está em cada linha do texto de apresentação do projeto no Kickstarter – que já ultrapassou a meta e entrou naquele estágio divertido que envolve a promessa de extras ao produto final caso um montante ainda maior de grana seja conseguido.

HERANÇA DA MELHOR QUALIDADE

Underworld Ascendant é o sucessor espiritual de *Ultima Underworld*. Para dar vida ao novo game, Neurath fez o que sabe melhor: fundou outro estúdio, chamado OtherSide Entertainment. “Ao longo dos anos eu tentei, sem sucesso, trazer a série *Underworld* de volta. Só agora as estrelas se alinharam de modo que isso pode acontecer. Eu comecei o OtherSide Entertainment, um estúdio indie, para rea-



RPG estilo anos 1990 com cara de tabuleiro mesmo

center este clássico”, contou um orgulhoso Neurath em entrevista ao GameSpot.

O produtor promete um misto de nostalgia e inovação na empreitada. Ambição não falta, já que a página do Kickstarter afirma que o game será “um próximo nível do sistema de escolhas e liberdade de *Skyrim* e *Deus Ex*”. Para chegar nesse estágio, Neurath empreendeu uma espécie de cruzada pessoal não muito diferente de um herói do game, que envolveu resolver questões passadas dos estúdios a qual foi dono, lutar para comprar os direitos da série com a Electronic Arts e depois resolver adotar o Kickstarter como nova produtora.

Paul ressalta como esse novo game mostra para ele a evolução dos games não apenas como técnica e arte, mas como mercado. As barreiras entre produtores e

fãs parecem cada vez menores, e é possível manter um diálogo saudável com o público e interessados em busca de ideias e financiamento. É exatamente isso que *Underworld Ascendant* está fazendo. Neurath, juntamente com seu colega Warren Spector – que tem o cargo de “consultor criativo” desse novo game – parecem as mentes perfeitas para emular essa nova realidade de produção de games, cada vez mais sólida, envolvendo apoio de fãs e conteúdo mais focado.

Com responsáveis por *Deus Ex* e *System Shock* envolvidos, é fácil dizer que podemos estar diante de uma pequena revolução na forma como encaramos RPG. 🎮



Plataforma: PC | Estúdio: OtherSide Entertainment | Editora: OtherSide Entertainment | Lançamento: 2015

PILLARS OF ETERNITY

▶ Lucas Moura

RPG BEM ESTILO CLÁSSICO

Criadores de *Fallout: New Vegas* investem em um RPG com todos os elementos mais convencionais do gênero, além de uma mecânica de combate muito desafiadora e um enredo muitíssimo forte e intrigante

A era de ouro dos RPGs para PC passou, tivemos grandes clássicos como *Baldur's Gate*, *Icewind Dale*, *Temple of Elemental Evil* e tantos outros. Mas ainda tem lenha pra queimar. *Pillars of Eternity* usa esses clássicos todos como base na promessa de um RPG em que o foco é a variedade, o combate desafiador e uma história intrigante.

A trama se passa em Eora, região constituída de uma grande massa de terra do tamanho da Espanha, com pequenas ilhas ao seu redor. A tecnologia é remanescente do século XVI, com foco no uso de magia no cotidiano das pessoas. Você controla um personagem recém-chegado a região de Drywood, em Eora, que presenciou eventos sobrenaturais intrigantes.

ESCOLHA DAS RAÇAS

Será possível criar o personagem com a opção de escolher entre 6 raças e 11 classes distintas. Por se tratar de um RPG mais clássico, nenhuma classe ficará completa sem uma classe suporte: para isso você encontrará outros personagens ao longo do caminho, que lhe ajudarão na jornada.

Tudo parece caminhar para que este jogo seja um novo clássico do hermético mundo dos RPGs

O sistema de combate, baseado em *Dungeons & Dragons*, é um tanto quanto peculiar. Os confrontos ocorrem em tempo real, mas o jogador poderá pará-los por quanto tempo achar necessário para emitir ordens. É menos uma questão de "o mais forte vence" e mais de saber aproveitar melhor o cenário.

Assim como o combate, os diálogos serão um elemento chave para progredir na história. Ao dialogar com os habitantes, você poderá encontrar novas quests ou até mesmo solucionar outras sem derramar uma gota de sangue.

Como em outros RPGs, personagens com um intelecto elevado terão acesso a respostas que podem abrir novos caminhos e áreas secretas.

Para quem gosta de desafio, *Pillars of Eternity* será um prato cheio. Além das

dificuldades tradicionais (fácil, média e difícil), ele oferecerá o Trial of Iron, em que você tem apenas um slot para salvar o jogo. Caso o seu grupo todo morra em combate, o save então será apagado automaticamente e você terá de recomeçar do zero.

Pillars of Eternity também será favorável àqueles que não têm um computador tão potente e "pedirá" apenas uma placa de vídeo de 512MB de RAM e um processador longe de ser top de linha.

Uma das tecnologias que empregadas para tornar os personagens mais "vivos" é uma iluminação que afeta tanto objetos estáticos quanto dinâmicos, bem parecida com o que vimos em *Resident Evil Remake*.

Tudo parece caminhar para que *Pillars of Eternity* seja um novo clássico do hermético mundo dos RPGs: a equipe de desenvolvedores é a mesma de *Fallout: New Vegas* e o sistema de combate agrada os veteranos do gênero. 



Plataforma: PC | Estúdio: Obsidian Entertainmentmen | Editora: Paradox Interactive | Lançamento: Abril/2015

Todas as classes precisam de uma classe complementar de suporte



As magias são quase como um elemento fixo da ação do game



EM DIANTE.

UM HOMEM OUSOU FALAR DE PAZ EM UM MUNDO DE CONFLITOS

O 14º

DALAI LAMA

Uma biografia
em mangá

Tetsu Saiwai

Já nas Bancas,
Livrarias e
Comic Shops

Ou pelo site:
www.popster.com.br

TI-ME ALIVIADO, AINDA
NÇA, POR PODER
FIAR EM TATHAG
QUE QUE TEU

TAMBOR

CASE
EDITORIAL

CURIOUS EXPEDITION

▶ Lucas Moura

MORREU, TÁ FORA, JÁ ERA!

Ninguém gosta de morrer em um jogo e gosta menos ainda quando não se pode voltar para ele. Mas aqui a permadeath vai explorar seus nervos ao máximo e você não poderá voltar atrás jamais!

Explorar, encontrar relíquias, morrer. Esses são alguns dos elementos de *Curious Expedition*, game de exploração por turnos com elementos de permadeath (ou seja, morreu, acabou). O jogador controlará algum cientista famoso (como Nikola Tesla ou Charles Darwin) durante uma exploração a locais inóspitos do planeta, sejam eles selvas, desertos ou áreas montanhosas. Cada um deles oferece uma vantagem diferente, mas você poderá levar uma equipe de exploradores e equipamentos.

Essa equipe terá pontos fortes e fracos. Exemplo: temos um explorador que pode ajudar na travessia de florestas, porém, o cara é cleptomaniaco. Já outro é alcoólatra, mas oferece bônus para o combate.

Uma peculiaridade é a barra de sanidade, que é reduzida conforme o jogador se move pelo terreno (ou mapa). A ideia é passar todo o estresse causado por estar longe de casa, em uma terra desconhecida e perigosa. Caso chegue a zero, a expedição começa a sucumbir à loucura. Eventos estranhos como o desaparecimento de membros, roubo de carga e suicídios começam a ocorrer.

Esses e outros eventos são o que fazem o jogo valer a pena. No início de cada partida, o mapa é gerado aleatoriamente e você encontrará cavernas, expedições abandonadas, vilas indígenas e monumentos antigos. No mapa, você poderá



realizar ações que afetarão o decorrer da partida e da sua equipe, no entanto, ao morrer, tudo conquistado durante a expedição será perdido.

Ao encontrar um templo, por exemplo, o líder da exploração removeu um artefato que estava lá dentro e uma maldição caiu sobre a expedição. O terreno se transformou em areia e a barra de sanidade foi reduzida a zero. Com isso, um dos vendedores enlouqueceu, assassinou um soldado da expedição, arrancou sua

perna e serviu como jantar.

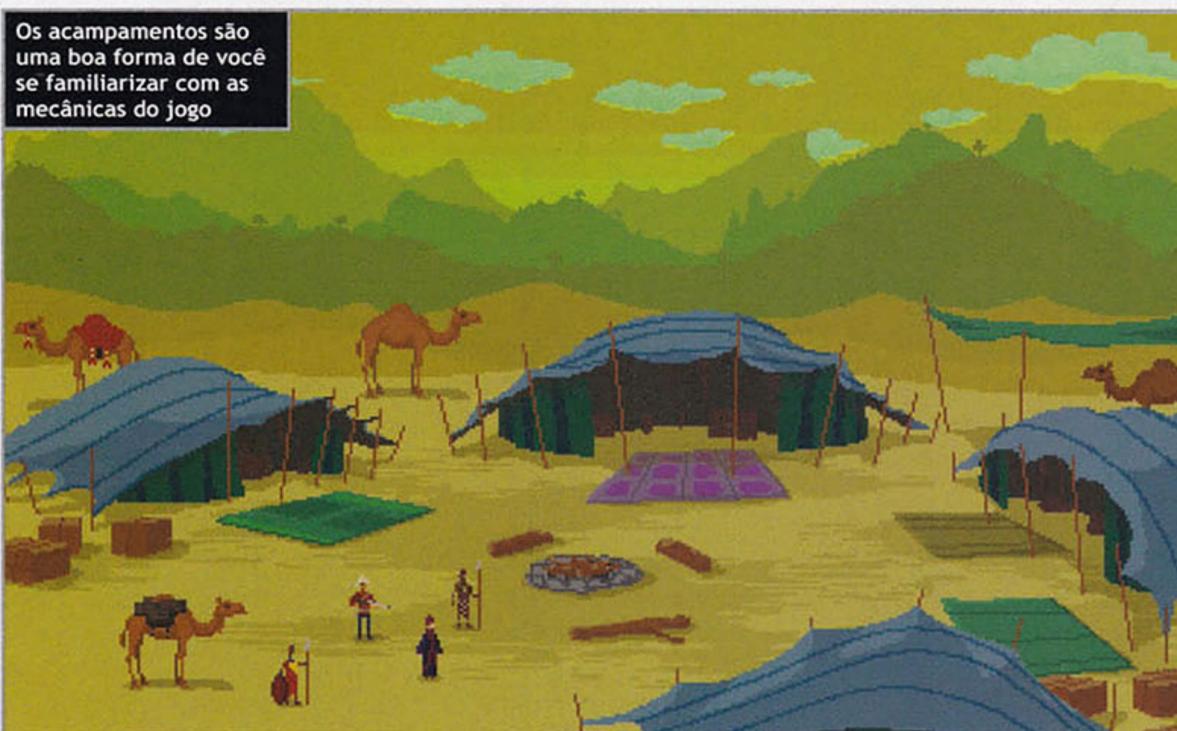
Você vai morrer em *Curious Expedition*, vai ser odiado pelos nativos, vai virar churrasquinho, vai ficar louco ou vai passar por tudo isso junto. Não se trata de um jogo cujo objetivo é apenas vencer, e sim explorar seus próprios limites, descobrir até onde consegue chegar.

PROBLEMAS DE BALANCEAMENTO

Após algumas partidas com a versão alfa, constatamos que o balanceamento está um pouco inconsistente. Algumas partidas foram completadas sem problema, enquanto em outras tivemos dificuldades enormes com ataques inesperados de hienas, de leões e até de uma ave gigante.

É um jogo promissor para quem não se preocupa tanto em vencer e sim com a experiência de explorar o desconhecido. A descrição de alguns eventos é aterrorizante e será um prato cheio para quem tem bastante imaginação. Ainda ficamos com o pé atrás em relação à longevidade, mas torcemos por novas maneiras de explorar e de passar uma parte da experiência obtida para um novo explorador. 🎮

Os acampamentos são uma boa forma de você se familiarizar com as mecânicas do jogo



Plataforma: PC | Desenvolvedora: Maschinen-Mensch | Editora: Maschinen-Mensch | Lançamento: 2015

SCHOLAR OF THE FIRST SIN

► Fernando Souza Filho

DARK SOULS II AINDA RENDE

O pacote lançado para X360 e PS3 no início do ano ganha versão anabolizada para PC, PS4 e até XO

Com alguns pequenos atrasos, finalmente sai agora em abril *Dark Souls II: Scholar of the First Sin*, um pacote que vai dar uma nova vida a *Dark Souls II* na nova geração de consoles. O pessoal do estúdio japonês From Software trabalhou duro para que esse superpacote faça bonito no PC e nos consoles PlayStation 4 e Xbox One, afinal, a versão para PlayStation 3 e Xbox 360 está disponível desde o início do ano na versão de caixinhas, que já estão nas lojas.

Mas o que faz *Scholar of the First Sin* tão diferente para merecer um preview extra só para a versão da nova geração de consoles? Bom, quando dizemos que se trata de um DLC parrudo, não é apenas força de expressão. Além das novidades, ele traz três pacotes de expansão cheios de missões de *Dark Souls II*. São eles: *Crown of the Sunken King*, *Crown of the Old Iron King* e *Crown of the Ivory King*. Além disso, ele traz novos elementos que vão enriquecer ainda mais a história original do game.

AH, MAS É DIFÍCIL MESMO

Entre as coisas mais legais que o título traz estão um balanceamento melhor do game (tem missões de *Dark Souls II* que beiram o impossível!), melhoria das funcionalidades online do Matchmaking e o aumento do número máximo de jogadores para as

sessões online, que agora chegam a seis. Além disso, agora temos novos NPCs que irão incrementar aspectos novos do enredo (inclusive um narrador que servirá de guia pelas novas missões), que será valorizado pelo pequeno banho de tecnologia da nova geração de consoles e até mesmo do DirectX 11, para as versões para PC.

Para quem não vai adquirir o jogo inteiro em caixinha com as novidades porque já tem o jogo original, a Bandai Namco disponibilizará um patch que vai literalmente anabolizar sua cópia de *Dark Souls II* com os novos NPCs, balanceamento do game e todas as outras novidades prometidas.

“Mais do que deixar as coisas fáceis de entender ou revelar toda a verdade logo de cara, agora estamos colocando muitas novas pistas que irão ativar a imaginação dos jogadores que gostam de desafios”, disse Yui Tanimura, um dos produtores do jogo, no site oficial da Bandai Namco.

Dark Souls é uma franquia conhecida por sua extrema dificuldade, o que faz com que seus fãs sejam fanáticos por desafios cada vez mais difíceis. A fórmula mais uma vez deu certo, pois *Dark Souls II* já vendeu mais de 1,5 milhão de cópias somente nos Estados e na Europa em 2014, sem contabilizar as vendas do Brasil, onde ele também teve uma ótima repercussão.

Enquanto alguns clones vão surgindo, o original vai se reinventando para não deixar a peteca cair junto aos seus fãs mais antigos. Isso sim é saber se manter no topo. 🎮



Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Estúdio: From Software | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Abril/2015



Novos elementos prometem enriquecer a experiência de *Dark Souls II*

acesse.compre
noWalmart.com

IGUAL PLANO DO GOVERNO

Objetivo do jogo é destruir os oponentes atacando suas finanças: isso não lhe soa muito familiar? Essa é uma disputa “econômica” ainda pouco visto no mercado atual – pelo menos pro enquanto

Quando se pensa em estratégia em tempo real, normalmente nos voltamos para mecânicas de exploração, conquista de território e eliminação do oponente. *Offworld Trading Company* pega essas ideias e transforma o combate em uma disputa “econômica”, algo pouco visto no mercado atual.

Ainda em versão beta, *Offworld Trading Company* coloca o jogador no controle de uma das corporações que foram contratadas para obter recursos do solo marciano. Sua missão é remover as outras corporações da partida.

Esse conceito pode soar confuso em um primeiro momento, já que não existe um ponto de referência para você agir e a maioria dos games considera eliminar o oponente pela destruição da base central deles, não por meios “econômicos”. Por causa disso, a curva de aprendizado pode ser elevada para quem não está acostumado com jogos de estratégia.

FATOR DIVERSÃO É ALTO

O mercado de ações é um dos pilares que fazem o game ser tão divertido. Nele, você deverá tanto vender como comprar matéria-prima obtida pela empresa ou necessária para o funcionamento de uma fábrica. Ele é a principal fonte de renda para evoluir a base e comprar ações dos oponentes. Com isso, abre-se um leque de opções para expandir seu império.

Por exemplo: você pode focar na produção de uma matéria-prima rara e vendê-la



a um preço elevado enquanto tenta derrubar os preços de outras matérias-primas.

A segunda forma de controle são as sabotagens – e isso certamente vai agradar quem buscam um pouco mais de ação. Em determinados momentos da partida, abre-se o Black Market, uma loja na qual você pode comprar ações ilegais, como bombas nucleares subterrâneas que podem destruir um ponto de obtenção de matéria-prima.

Mesmo com alguns elementos ainda desbalanceados, as partidas online já são divertidas. Imagine fazer com que o oponente tenha de lidar com um motim em uma das fábricas? Ou quem sabe um ataque pirata para roubar alguns dos

materiais e fazer com que sua fábrica de chips eletrônicos produza ainda mais? As possibilidades são infinitas.

Também merece destaque a Inteligência Artificial competente que encontramos aqui. Jogamos pensando que teríamos de lidar com mais uma IA fraca que segue um script manjado típico de alguns projetos indies, mas não é o caso.

AJUSTES FINAIS ATÉ O LANÇAMENTO

Os desenvolvedores prometem que até o lançamento oficial o game terá novos efeitos, texturas, modelos, suporte a torneios e melhor balanceamento. O desempenho em geral também precisa de ajustes, pois ainda ocorrem quedas na taxa de quadros por segundo durante momentos mais intensos da partida.

Esperamos que a interface receba algumas melhorias também. Ela não é feia, mas um sistema de notificações de eventos será muito bem-vindo.

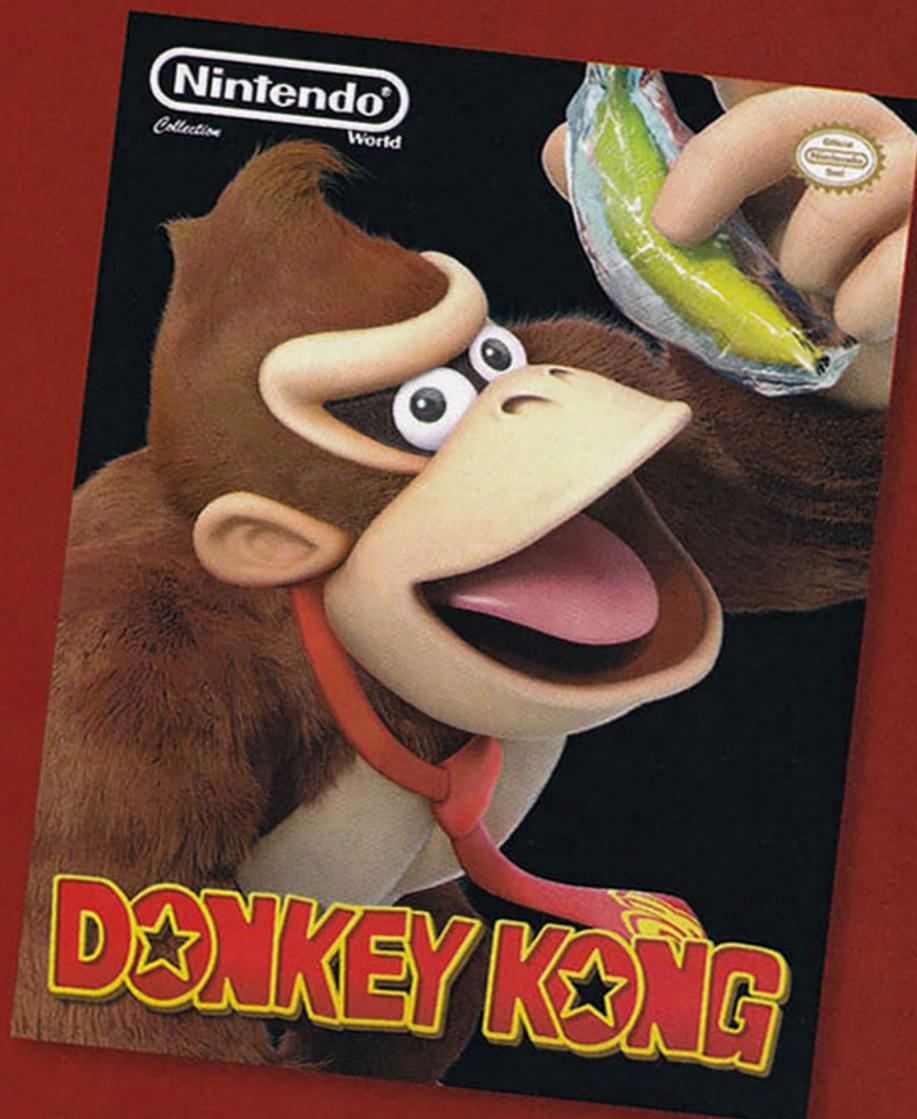
Offworld Trading Company oferece uma experiência que quase nenhum outro título do gênero de estratégia tem até então. É uma ideia nova, com bastante potencial. Caso o balanceamento seja feito de maneira satisfatória nos próximos meses, teremos um game com grande potencial de partidas divertidas com os amigos.



Plataforma: PC | Desenvolvedora: Mohawk | Editora: Stardock Entertainment | Lançamento: Agosto/2015

TEMOS MUITAS HISTÓRIAS PRA CONTAR!

Com a Nintendo Collection você fica por dentro dos bastidores das maiores franquias dos games



Prepare-se para as edições de 2015!

- Donkey Kong (o gorila que mudou o jogo)
- Portáteis inesquecíveis: do Game Boy ao Nintendo 3DS
- Kirby & Star Fox
- Luigi e os amigos do Reino do Cogumelo
- Metroid (Samus, a primeira heroína)
- Consoles inesquecíveis: do NES ao Wii U

Nintendo®
Collection World

nintendoworld.com.br/assinatura

XBOX LIVE

► Rafael Barbosa

THE ESCAPISTS

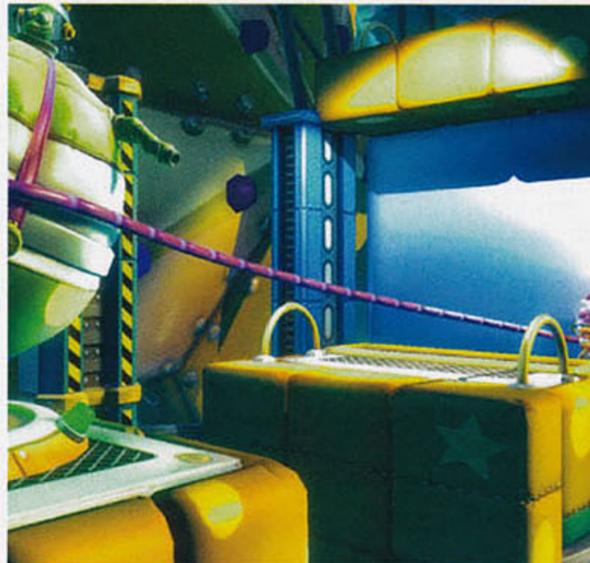
A premissa de *The Escapists* é simples: você é um presidiário e deve fugir de sua prisão. Simples assim. Com um leve toque de RPG e uma forte "pegada" retrô, o título deixa o jogador livre para bolar seu plano de fuga enquanto segue uma vida de presidiário, fazendo missões para os outros presos, exercitando-se ou trabalhando nas atividades da prisão. Um título bem interessante, que trabalha sua premissa como poucos outros jogos do mercado.



Editora: Team17 Digital | Preço: US\$ 17.99

SHIFTLINGS

Este é um jogo de puzzles no qual a norma principal se baseia na cooperação. Na pele de dois zeladores interplanetários, o jogador deve descobrir como avançar pelos cenários usando-se apenas da capacidade dos personagens em inflarem seus trajes espaciais. Utilizando-se da gravidade, peso e intuição para compor seus desafios, o game é um título para ser aproveitado sem compromisso, seja sozinho, seja com uma roda de amigos.



Editora: Sierra | Preço: US\$ 14.99

WHITE NIGHT

White Night é o que acontece quando um survival horror encontra um filme noir. Ambientado no final da década de 1930, o game segue a trajetória de um detetive que se refugia em uma antiga casa, após sofrer um acidente. Com um visual impactante e trabalhado apenas em luz e sombra, o game usa estes elementos para criar um clima macabro e compor sua jogabilidade. Uma boa pedida para os fãs de games de suspense.



Editora: Activision | Preço: (não divulgado)

NINTENDO eSHOP

► Felipe Salles

POKÉMON SHUFFLE

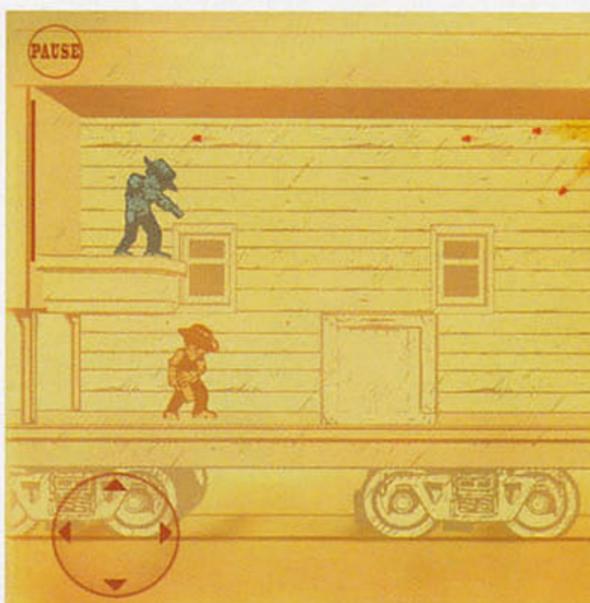
A Nintendo resolveu ouvir as súplicas do mercado e se aproximar mais da febre mobile. *Pokémon Shuffle* traz os monstros de bolso em um puzzle inspirado no sucesso *Candy Crush*, mas exclusivo para o 3DS. O título conta com uma série de desafios, no qual os Pokémon colecionados deverão ser usado de acordo com suas habilidades. O jogo é gratuito com jogadas limitadas, na qual será necessário aguardar ou comprar mais com dinheiro real.



Editora: Nintendo | Preço: Gratuito

GUNMAN CLIVE 2

Gunman Clive 2 abusa dos tons de vermelho e roxo na composição de seus cenários: a aventura parece ter sido feita em papel, sendo muito viva, mesmo com a energia misteriosa do protagonista. O game faz jus à época dos jogos de ação e plataforma com cowboys, mas com identidade própria. Uma de suas fases também nos faz acreditar estarmos jogando um game do famigerado Virtual Boy, só que muito mais divertido.



Editora: Hörberg Productions | Preço: R\$ 7,99

MARIO VS. DONKEY KONG: TIPPING STARS

O velho embate entre Mario e o macacão Donkey Kong toma ares de plataforma misturado a puzzle. Nesta série, os brinquedos Mini-Mario devem ir de um ponto a outro, como em *Lemmings*. Em *Tipping Stars*, a ênfase está na criação de mapas. Ao jogar por cenários construídos por outro fã, você pode dar estrelas como gorjeta, o que confere novos acessórios na construção dos mapas ao criador.



Editora: Nintendo | Preço: US\$ 19.99

PLAYSTATION NETWORK

► Fernando Souza Filho

APOTHEOM

Com um design belíssimo de ação lateral, o jogo parece trazer à vida os hieróglifos da Grécia Antiga. Trata-se de um game de ação baseado na Mitologia Grega, em que você vai ao Monte Olimpo combater divindades das mais variadas do Panteão dos Deuses para salvar a humanidade. Para uma produção indie, o jogo surpreende por ter jeitão de produção de estúdio grande: gameplay excelente, design impecável, mecânicas bem resolvidas. Enfrentar os chefões gigantes, aquelas estátuas monumentais, deixa a gente sem fôlego – literalmente! O game tem apenas 577 MB e está disponível gratuitamente para os usuários do PS Plus.



Editora: Alientrap | Preço: R\$ 31,00

TELLTALE COLLECTION

Esse é um pacote bem interessante com os jogos que fizeram fama pelo estilo peculiar da Telltale de contar suas histórias. As duas primeiras temporadas de *The Walking Dead* estão completas, com episódios que fizeram sucesso com seu jeitão novelesco. Também temos o excelente *The Wolf Among Us* completo, com todos os episódios, assim como o início de *Tales from the Borderlands*, com *Episode 1: Zero Sum*. Para completar o pacote, temos ainda os dois primeiros episódios de *Game of Thrones*, *Iron From Ice* e *The Lost Words*. Não é um download pequeno (20,3 GB) e não é barato, mas quem curte esse estilo da Telltale vai ter tudo junto de uma vez só.



Editora: Michael Arts | Preço: R\$ 17,00

PILLAR

Em uma cidade coberta pela neve (que é o ambiente natural do autor do projeto, Michael Hicks), você precisa encontrar um artefato que traz conhecimento. OK, é um enredo raso, mas considerando que o jogo foi feito por apenas uma pessoa (com a ajuda de um designer para finalizar a arte) e que se trata de um projeto 100% indie, o resultado até que é razoável e não é pesado para baixar (505 MB). Mas podiam pelo menos se dar ao trabalho de não usar um tradutor automático na sinopse: "Perdido em uma cidade nevado íntimo uma paleta de pessoas buscam um misterioso artefato disse para trazer entendimento". WTF?!?



Editora: Telltale | Preço: R\$ 222,00

STEAM

► Lucas Moura

EVOLVE

Quatro caçadores, um planeta remoto e monstro: essa é a premissa de *Evolve*, game dos criadores de *Left 4 Dead*. Com belos gráficos, o shooter oferece modos de jogo variados e será um prato cheio para quem gosta de partidas competitivas focadas no trabalho em equipe. Cada dia é equivalente a uma partida com objetivos diferentes. Em uma você deve caçar o monstro, enquanto em outra resgatar soldados antes que ele os mate. O rumo da campanha é alterado de acordo com o vencedor de cada partida. Caso os humanos vençam, o monstro terá uma vantagem no próximo round para tentar equilibrar – e vice-versa.



Editora: 2K Games | Preço: R\$ 99,90

DARKEST DUNGEON

Aqui, o jogador entra na pele de um herdeiro de uma grande fortuna. Seu objetivo? Libertar suas terras tomadas por monstros criados por um ritual de magia negra que não deu certo. Com cinco áreas para serem exploradas, *Darkest Dungeon* é um RPG com combate em turnos para aqueles que buscam uma boa dose de tensão. Ele oferece dez classes para criar a sua equipe e um sistema permadeath. Caso o personagem morra ele não poderá ser revivido. Se você curte games com gráficos mais "sombrios", bastante personalidade e quer um alto desafio, recomendamos *Darkest Dungeon*.



Editora: Red Hook Studios | Preço: R\$ 36,99

GREY GOO

Sente falta dos games de estratégia dos anos 1990, em que o foco era construir bases, reunir um grande exército e aniquilar o oponente? *Grey Goo* está aí para sanar a sua vontade. Desenvolvido por veteranos em games de estratégia, como *Command & Conquer: Red Alert 2*, *Grey Goo* oferece três facções que lutam pelo controle do planeta Ecosystem 9. Com uma campanha interessante, cada facção oferece um estilo de jogo diferente. Uma das características é a construção de estruturas modulares. Você pode ter duas fábricas de construção de unidades, uma que constrói com maior rapidez enquanto outra oferece bônus de dano, por exemplo.



Editora: Grey Box | Preço: R\$ 90,99



GRAND CHASE

› Felipe Camarossi

TRISTE FIM DE UM CLÁSSICO

Conheça a história do jogo online que aproximou uma nação, mudou a cabeça de toda uma geração de gamers, foi responsável por casamentos, mas que chega a um melancólico fim agora no mês de abril

Eu não tinha nem 13 anos quando comecei a me aventurar nos jogos online. Foi uma idade que formou a vida de diversos hoje auto-proclamados gamers e muitos dos meus amigos jornalistas. A era em que o Brasil finalmente estava sendo reconhecido como um mercado emergente para o público de jogadores foi a que mais me marcou com o lançamento de alguns dos mais famosos jogos da primeira geração de MMORPGs. E dentre eles estava *Grand Chase*.

Veja bem: chegando ao Brasil somente três anos após o lançamento na Coreia do Sul, quando se compara *Grand Chase* com outros títulos que estavam se popularizando na época, como *Ragnarök Online*, ou mesmo jogos para consoles de mesa, ele era pouco ambicioso.

SIMPLES, MAS ENCANTADOR

Com poucos modos de jogo, poucos personagens e poucas missões, admito que subestimei o beat'em up quando criei minha

conta e me uni à Grande Caçada. Mal imaginava que aquela simples ação mudaria minha vida. E sequer sonhava que um dia iria lamentar profundamente o dia em que o jogo deixaria definitivamente de existir.

Grand Chase era um jogo simples e ele encantava justamente por isso. Seu charme estava em ter uma jogabilidade tão acessível que qualquer um que pegasse o jogo pela primeira vez poderia brincar em suas missões e, após certa prática, tentar a sorte contra outros jogadores. Essa graciosidade



***Grand Chase* era um jogo simples, ele encantava justamente por isso. Seu charme estava em ter uma jogabilidade tão acessível que qualquer um que pegasse o jogo pela primeira vez poderia se divertir muito e até tentar a sorte contra outros jogadores**

Não tardou para que, reconhecido pela produtora, o servidor brasileiro rapidamente tenha se tornado o segundo mais importante de todo o mundo

foi provavelmente o fator mais importante para que *Grand Chase* fosse aos poucos conquistando uma larga fatia dos jogadores brasileiros.

O que muitos não sabiam era que *Grand Chase* não era tão limitado quanto se imaginava. O jogo que começara de maneira excessivamente simplória não tardou para ganhar patamares mais elevados: a história foi se tornando mais complexa, os personagens ficaram mais profundos, a jogabilidade foi ganhando novas características.

Como num leve aprendizado de quem está “escalando” as séries de um colégio, a curva de aprendizado sutil era convidativa para novos jogadores e mantinha o interesse dos antigos.

A PAIXÃO DOS BRASILEIROS

Essa forma encantadora de mostrar cada vez mais de seu mundo, uma atualização de cada vez, fez de *Grand Chase* um dos títulos mais queridos pelos brasileiros em poucos anos. E a produtora percebeu isso.

Publicado no país pela Level Up!, a distribuidora de jogos que fez seu nome com títulos de peso (*Ragnarök Online*, *Smite*) sempre fez questão de mostrar para a sul-coreana KOG Studios que o público

DEPRESSÃO ZERO

Como já devem ter notado, é comum que certos games possam mudar completamente o rumo de algumas vidas. Mas quantos jogos você conhece que literalmente salvaram a vida de alguém? Pois essa é a história da paulistana Pamela Angel Rabelo (conhecida no meio como “Tio Zero Zephyrum”), uma cosplayer de 21 anos que conseguiu sair da depressão através do personagem Zero. Confira o relato dela:

“No período entre meus 13 e 16 anos, acabei sucumbindo à depressão devido a morte de três parentes muito importantes. Passei por tratamento psiquiátrico, mas nada estava adiantando: eu não queria mais viver. Foi aí que comecei a jogar *Grand Chase*, motivada pelo lançamento de um novo personagem, Zero. Acabei me apaixonando pelo seu jeito e todos os dias depois do trabalho eu jogava um pouco, servindo como uma forma de me distrair dos problemas que me cercavam. Eu quis homenagear o Zero fazendo um cosplay dele, mas a estrada para conseguir isso foi a mais difícil. Foi um tempo conturbado, com instabilidades na vida pessoal e profissional, era difícil arrumar dinheiro para investir no uniforme e no equipamento. Contudo, valeu a pena quando, na Anime Friends 2014, subi no palco e deixei a fraca Pamella de lado para me tornar o poderoso Zero. Aquela era a empolgação que me faltava, o empurrão para me motivar. Até hoje sou grata ao jogo que salvou minha vida e me deu um objetivo: ter a mesma força que o Zero. Mesmo com o fim de *Grand Chase*, ele jamais sairá de meu coração.”



Pamela Rabelo (mas pode chamar de Tio Zero Zephyrum)

brasileiro é apaixonado. Isso é indiscutível. “Mimimis” e “huehues” à parte, o jogador verde-amarelo costuma mostrar mais que a maioria do mundo sua paixão. E não é que isso rendeu resultados?

Não tardou para que, reconhecido pela produtora, o servidor brasileiro rapidamente tenha se tornado o segundo mais importante do mundo. Nossa opinião valia tanto quanto a dos coreanos que deram vida ao game, tanto que até uma personagem fora feita seguindo a opinião brasileira

através de enquetes e pesquisas. Nós nos sentimos amados, lembrados, e isso conta muito quando se está num jogo online. É por isso que machucou bastante quando o tempo cobrou seu preço.

O FIM DE UMA ERA

Nos altos e baixos, *Grand Chase* conseguiu se manter popular e firme por muito tempo até seu momentum começar a cair. Mesmo com atualizações constantes, é difícil manter um jogo atualizado por muito



Concurso de Cosplay do Anime Friends de 2014, em São Paulo

Milhares de pessoas se conectaram, fizeram novas amizades, rivalidades e parcerias. Quantos relacionamentos não começaram por causa de *Grand Chase*?



tempo, principalmente com a evolução tecnológica lançando novos motores gráficos e inusitadas formas de se jogar. A luta para se reinventar anualmente começou a desgastar os jogadores e a própria produtora que, após mais de 10 anos em seu território e quase nove no nosso, simplesmente desistiu da luta.

O anúncio veio como uma facada no coração, no início de 2015: o estúdio KOG encerrará todas as atividades de *Grand Chase* no mundo inteiro, fechando os últimos servidores que ainda estão em atividade.

Muitos pensariam que isso seria a lápide para uma comunidade já morta, e provavelmente foi o que a própria KOG imaginara

ao tomar essa decisão. Todavia, não foi bem isso o que aconteceu.

Jogadores que já haviam abandonado o game para se aventurar em novos títulos, ou foram apenas “cobrados” pela vida adulta, se uniram com os que ainda perduravam na Grande Caçada até os dias de hoje em uma campanha impressionante, mesmo no meio dos games.

RESPEITEM ESTA HISTÓRIA!

A tag “LongLiveTheChase” se propagou como um vírus na internet e, iniciada por brasileiros, logo estava nas redes sociais de norte-americanos, filipinos e muitos outros entusiastas que acreditavam no potencial de *Grand Chase* como um jogo,

clamando pelo devido respeito para sua história e uma conclusão para sua lenda.

O impacto realmente chegou à produtora, mas não havia como mudar sua decisão. Era algo já certo fazia algum tempo e, na visão da empresa, não haviam motivos o suficiente para dar continuidade a *Grand Chase*. Com essa situação desconfortável, ficou nas mãos da distribuidora local, LUG, fazer algo quanto a comunidade que os apoiaram por tantos anos. E eles fizeram.

Reconhecendo o impacto de *Grand Chase* no público brasileiro, a Level Up! Games iniciou o projeto Nosso Lar, criando um santuário online para as lembranças de quase nove anos do jogo no Brasil. O website reunirá histórias, trará dedicatórias de

A HISTÓRIA DE GRAND CHASE NO BRASIL

- Lançado em 2003 na Coréia do Sul, *Grand Chase* chega ao Brasil em 28/6/2006;
- Três personagens no início: a espadachim Elesis, a arqueira Lire e a maga Arme.

2006



Lire

2007

- Lançamento do primeiro personagem masculino, o ninja Lass;
- Lançamento do druída Ryan;
- Lançamento do arcano Ronan.

2008



Lass

2009

- Lançamento do lutador Jin;
- Lançamento do gladiador Sieghart;
- Chegada do sistema de Guildas;
- 1º campeonato mundial de *Grand Chase*.

- Chegada da *Season 2*, com uma série de melhorias no jogo;
- Lançamento da dançarina Amy;
- Chegada da Árvore de Talentos.

- Lançamento da engenheira Mari;
- Chegada da *Season 3*, com uma pesada atualização no game;
- Lançamento do asmodiano Dio e a chegada do sistema de AP;
- Lançamento do andarilho Zero e do primeiro Desafio Épico.

2010



Zero



peças que tiveram suas vidas mudadas pelas experiências online e mais uma série de homenagens dignas para a memória dourada que a Grande Caçada deixa para trás, nos corações dos gamers.

Entretanto, o mais ambicioso objetivo do projeto é dar um final para a trama de *Grand Chase*. Com uma história que se aprofundou mais e mais a cada ano, causou frustração geral que jamais saibamos o destino dos 20 heróis que povoaram as janelas de missões mundo afora.

Por isso, uma das brincadeiras envolverá os próprios fãs dando vida para sua visão de como a caçada deveria ter se concluído. Nada mais justo que os fãs que amaram tanto o game possam escolher como ele chegará ao seu fim.

NÃO É SÓ MAIS UM JOGO ONLINE

É importante também ressaltar a questão das memórias. Para quem não jogou, *Grand Chase* é apenas mais um jogo online que não fará falta. Contudo, o simples fator "online" muda toda a equação. Milhares de pessoas se conectaram, fizeram novas

UM GRAND ATRASO

Existem pessoas que levam jogos mais a sério do que a própria vida e o paulistano Maurício Katayama é o exemplo perfeito disso. A mente por trás de um dos mais renomados portais sobre *Grand Chase* no Brasil, GCPlayers, leva o game tão a sério que ele se atrasou para o próprio casamento (não, você não leu errado!) para jogar uma missão em um evento do game.

"Eu me empolguei demais com um evento que estava acontecendo no dia, e perdi a noção do tempo.

Quando cheguei na igreja, ela já estava esperando. Geralmente é a noiva que atrasa, mas nada é normal conosco. Ela joga desde a *Season 2*, usuária de Lire, e entendeu numa boa o atraso. Mas é claro que ficou irritada!"

O casamento de Katayama ainda foi marcado por tocar a abertura de *Final Fantasy* no lugar da marcha nupcial. "Eu queria que tocasse *Hope*, o tema de *Grand Chase*, mas o músico que organizou a cerimônia vetou pois não parecia música de casamento. Hoje penso que deveria ter insistido", afirmou. "Também somos casados no jogo, mas casamos primeiro na vida real. Devíamos ter parado a cerimônia pra casarmos online ao mesmo tempo!"

Além de ter um quarto dedicado para itens colecionáveis do game, Maurício também falou sobre sua relação com a Level Up! Games e as amizades que o jogo o proporcionou. "Após quatro anos de contato, o nosso trabalho com a LUG se tornou mais e mais amistoso. Hoje marcamos de ir no cinema, jogamos RPG, frequentamos as casas uns dos outros. O mesmo pode ser dito sobre a equipe do GCPlayers: já viajei para os quatro cantos do Brasil para visitar os companheiros de editorial. Porto Alegre, Fortaleza, Rio de Janeiro, Belo Horizonte... Nunca é longe demais para visitar amigos."

Para fechar, Katayama ainda diz que esse é justamente o maior presente que *Grand Chase* lhe rendeu. "Mesmo com o fim do game, conheci pessoas maravilhosas graças a ele. Essas amizades irão junto comigo até o fim da minha vida. E por isso que *Grand Chase* nunca deixará meu coração. Ele sempre viverá em minhas memórias."



Maurício Katayama

amizades, rivalidades e parcerias. Quantos relacionamentos não começaram por causa de *Grand Chase*? Tivemos até casamentos e gente se curando de problemas (veja boxes desta matéria). Quantas vidas não foram mudadas? Eu sei que a minha foi, e é provável que você não estivesse lendo este artigo se não fosse assim. Vê? Agora sua vida mudou.

Esse efeito dominó é o maior legado que o game poderá deixar. Mesmo que este seja o fim de sua aventura, sua história não deixará aqueles que a viveram. No coração de cada jogador, a Grande Caçada jamais terá um fim de verdade. Se não pudermos ter uma longa vida à *Grand Chase*, ao menos teremos um eterno amor por um nome que marcou uma geração. 🎮

- Chegada da *Season Chaos*, atualizando o design do jogo;
- Lançamento da invocadora Rey e do caçador Lupus;
- Necessidade de aumentar o número de servidores para comportar mais jogadores.

2011

- Lançamento da escolhida Lin, criada por brasileiros;
- Lançamento da mascote Gwen, também feita aqui;
 - Chegada da *Season Rebirth of Heroes*;
- Lançamento do guerreiro Azin e da paladina Holy.

2012

- Chegada da *Season Eternal*, trazendo reformulações do sistema do jogo;
- Lançamento da capitã Edel.

2013



Uno, o último personagem

- Início da campanha #LongLiveTheChase;
- KOG anuncia o encerramento do game para abril;
 - Level Up! Games libera 1 milhão em créditos;
 - Fim das atividades no Brasil em 13/4/2015.

2014

- Chegada da *Season V*, a última atualização;
- Lançamento do destruidor Veigas;
- Lançamento de Uno: 20º e último personagem;
- Retorno de todas as missões de uma só vez.

2015

VENDA DE JOGO INACABADO

Plataforma de games que ainda nem estão prontos: é possível evitar dor de cabeça na compra de títulos que sequer foram finalizados. Ensinamos a tomar algumas precauções básicas na plataforma da Valve

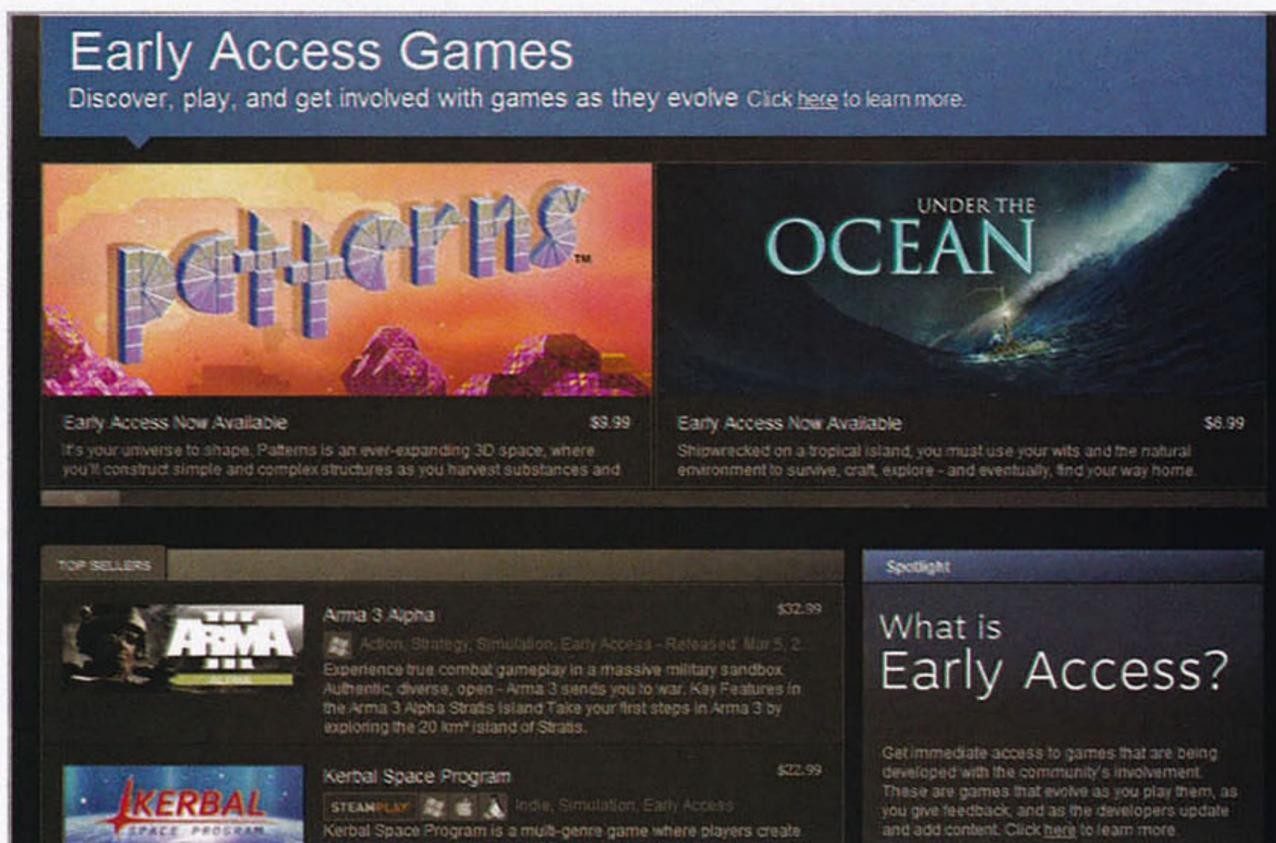
Fça um teste: uma vez por dia, abra o Steam (store.steampowered.com) e cheque a loja da Valve. Veja quantos jogos foram lançados e quantos deles estão em Early Access. Apostamos que três ou quatro deles se encaixam nessa categoria. E isso muda todos os dias. Na teoria, é uma ótima ferramenta para angariar fundos rapidamente para que o desenvolvimento não sofra com a falta de recursos; Na prática, ele se tornou uma plataforma de jogos inacabados. E alguns estão nessa situação há anos.

Lançado em março de 2013, o novo modelo de vendas permite com que os jogadores comprem os games que desejam e possam jogar suas respectivas versões beta ou alfa. Mas a coisa andou sendo distorcida nos últimos tempos.

Em levantamento recente feito pelo EEDAR (Electronic Entertainment Design and Research), empresa norte-americana voltada para pesquisa de mercado, apenas 25% dos projetos que chegaram ao Early Access foram lançados. Entre janeiro e fevereiro de 2015, mais de 30 jogos entraram no Early Access. Quem está ganhando com isso? A culpa é dos desenvolvedores? Eles querem extorquir o seu dinheiro? Não, não é bem assim.

NÃO DÁ PARA ADIVINHAR

Um dos problemas do Early Access é a percepção de que o consumidor tem dele. A promessa quando se compra um título é a de que você receberá o jogo completo. A própria Valve aponta que não pode garantir que todos os jogos do modelo de vendas



serão lançados. E exemplos disso acontecem aos montes.

O primeiro foi *Towns*: a falta de verba fez o projeto ser reduzido a apenas uma pessoa e no final foi abandonado. Já *The Stomping Land* é um caso mais complexo: após conseguir US\$ 100 mil no Kickstarter, o jogo foi lançado no Steam Early Access e recebeu algumas atualizações. Após meses sem notícias, um dos membros da equipe apontou que o chefe do projeto havia desaparecido e abandonado o game.

Como se já não bastasse a falta de profissionalismo do desenvolvedor, a Valve demorou muito para agir no caso, o que nos leva ao segundo problema: falta uma curadoria melhor por parte da empresa.

MONOPÓLIO QUE PREJUDICA

Por muitos anos, o Steam funcionou como um ecossistema fechado. Apenas a Valve tinha influência sobre o que entrava ou não. Foi então que ela criou o Steam Greenlight, sistema na qual os jogadores votam no que deveria ser lançado na loja.

Mas o sistema acabou abrindo espaço para péssimos jogos, como *Air Control*, que sequer chegou a ser vendido como Early Access, e sim como um jogo completo, finalizado. Mas era tão inacabado que nem o menu funcionava. Novamente a resposta da Valve sobre o assunto foi lenta e só veio depois de semanas de muita gritaria por parte dos jogadores.

O fato é que a Valve pode ser conside-



Air Control: game ou cilada?



Towns foi abandonado pelo meio

rada por muitos a “salvadora” dos jogos de PC, mas o monopólio dela faz mal à indústria. Ela não se comunica de maneira rápida com o consumidor, seja com o suporte técnico, seja para evitar que ele caia em ciladas como de *Air Control*.

Nunca foi tão fácil criar um jogo como hoje em dia, em que um engine poderoso como o Unreal 4 sai por míseros R\$ 30,00 por mês. Com esse valor, você tem acesso a parte das ferramentas que as grandes desenvolvedoras usam – mas nem por isso fazer um jogo decente é uma tarefa fácil.

FALTA DE CONTROLE RIGOROSO

Funcionalidades são modificadas, modos de jogo abandonados, estética refeita e até mesmo uma mudança de estilo pode acontecer no meio do caminho. Quando se trabalha com uma publisher, metas são estabelecidas e a equipe deve cumpri-las. Isso não existe no Early Access.

Muitos podem dizer que o desenvolvedor tem uma “obrigação” de lançar conteúdo constantemente, mas não é bem esse o caso. É preferível, porém, que eles tenham uma comunicação constante com a comunidade com relatórios de progresso, pois alguns desses desenvolvedores são “marinheiros de primeira viagem” quando se trata de dialogar com o público. Dentro de uma empresa, você tem todo o apoio de gerentes de comunidade, assessoria

Quando se trabalha com uma publisher, metas são estabelecidas e a equipe deve cumpri-las. Isso não existe no Early Access

COMO EVITAR DORES DE CABEÇA

Se você quer ter absoluta certeza de que não terá dores de cabeça, não compre enquanto o jogo estiver em desenvolvimento. Simples assim: espere o lançamento. O mesmo vale para aqueles que preferem não lidar com bugs e querem a experiência mais polida o possível. Mas se você decidir se aventurar pelo Early Access mesmo assim, aqui vão algumas dicas:

ACOMPANHE O DESENVOLVIMENTO

Ainda está nos estágios iniciais ou em um mais avançado? Veja até onde você saberá lidar com problemas, como bugs decorrentes de fases alfa e beta.

CONHEÇA AS FUNCIONALIDADES

O desenvolvedor prometeu um modo online, mas só estará disponível no lançamento? Antes de comprar, saiba o que já foi ou não implementado no game para não ser pego de surpresa.

CONTATE O DESENVOLVEDOR

Constantemente os títulos do Early Access recebem posts de usuários que reclamam da demora para o lançamento de uma atualização, mas não pedem uma posição do desenvolvedor. Muitos dos desenvolvedores estão abertos a críticas e sugestões. Caso tenha dúvidas na hora de comprar, tente contatá-los por uma rede social ou diretamente via Steam, mas não falte com o respeito. Um desenvolvedor estará mais motivado para continuar o trabalho no game do que ter de lidar com o grupo de pessoas que o chama de “preguiçoso” gratuitamente.

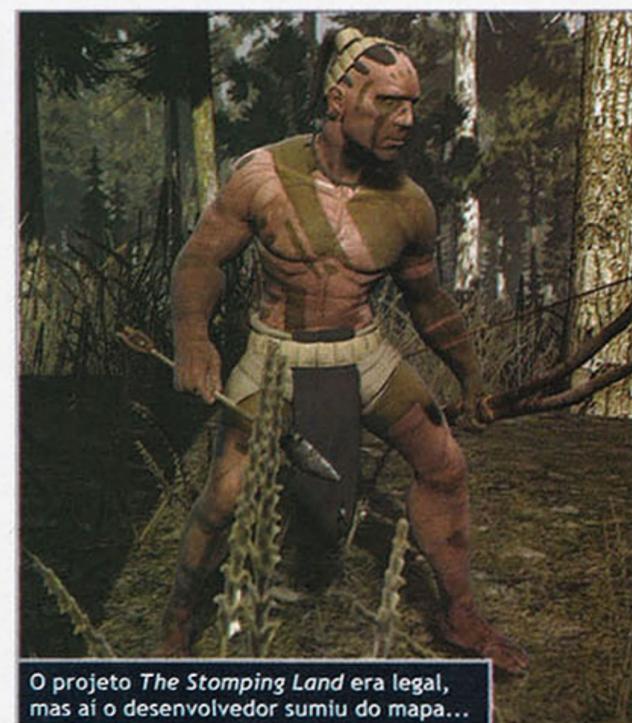
de imprensa. No Early Access, ele estará sozinho, com uma horda inundando os fóruns do Steam com pedidos de “informação”, enquanto o chama de “preguiçoso” e “irresponsável”.

O OUTRO LADO DA HISTÓRIA

É fácil correr atrás de culpados quando um desenvolvedor realmente abandonou o projeto, porém, em outros casos, o desenvolvedor pode estar apenas passando por um momento difícil e as atualizações se tornam mais lentas. Não é raro ver casos em que um desenvolvedor teve que mudar de cidade, explicou a situação para quem

já comprou o game no Early Access e mesmo assim recebeu duras críticas. Isso é mais relacionado a cultura tóxica dos fãs de games. Mas aí já é outro assunto.

Seja você contra ou a favor, o Steam Early Access, assim como o Kickstarter não irão embora. Eles mudaram o cenário do desenvolvimento de jogos, o tornaram mais inclusivo. Deslizes acontecerão pelo caminho, é inevitável. É um trabalho mútuo, em que os desenvolvedores precisam gerar visibilidade, assim como informações atualizadas sobre o progresso – e a comunidade gamer precisa entender que é um processo demorado. 🎮



ERA APENAS UMA ANIMAÇÃO

A Ubisoft volta a investir em um game experimental e (de novo) os resultados são surpreendentemente satisfatórios: o que era para ser uma ferramenta de animação acabou virando um ótimo jogo completo

Tão logo a gente ouve a expressão “game experimental”, já dá um arrepio na espinha, pois é inevitável pensar nas lambanças do chatíssimo cinema experimental ou na viagem psicodélica de Tetsuya Mizuguchi no jogo *Child of Eden*. Mas *Grow Home* promete acabar com esses temores.

Desenvolvido pelo Reflections, estúdio britânico da Ubisoft, o game está disponível para PC com um mundo aberto cheio de ilhas flutuantes, cavernas sombrias e cachoeiras espetaculares. Com um estilo de design bem minimalista, o jogo é protagonizado por BUD (Botanical Utility Droid), um simpático robô que é enviado em uma missão especial para encontrar uma galáxia para novas espécies de plantas que podem oxigenar seu planeta natal.

Não existem caminhos prontos em *Grow Home*: você está livre para explorar as diversas ilhas e cavernas escondidas, pois cada localidade do mapa está repleta de cristais que, ao serem encontrados, podem dar poder e novas habilidades.

“Existe uma energia inocente e tranquila ao redor de *Grow Home*, que o torna um jogo totalmente original”, disse Pete Young, produtor do estúdio Reflections, que não nega que o projeto tem inspiração no filme *Guia do Mochileiro das Galáxias* e na animação *Wall-E*.

Desenvolvido por uma equipe muito pequena, ele foi inicialmente mostrado apenas para a diretoria da Ubisoft, que gostou tanto



O robzinho BUD se movimenta sem animações pré-definidas e por isso parece tão diferente

do projeto que decidiu lançá-lo de maneira oficial. “O que começou com uma ideia para uma nova ferramenta de animação acabou se tornando algo realmente grande, com uma história para contar”, lembra o produtor da Ubisoft.

SEM ANIMAÇÃO PRÉ-DEFINIDA

O projeto foi todo imaginado para você jogar usando um game pad, pois é ele quem vai explorar tudo que as mecânicas do gameplay têm a oferecer. “Nós mapeamos os controles de mão usando triggers para a direita e para a esquerda, o que significa que você terá uma experiência bem ‘física’ quando jogar *Grow Home*”, explicou Young.

Controlando as mãos de BUD, você irá empurrar, puxar, manusear e até escalar objetos como a Star Plant, uma espécie de planta mágica que é um dos pontos centrais do gameplay. “Nós criamos um mundo orgânico e irregular que as animações convencionais teriam muita dificuldade em reproduzir”, avisa ele. “BUD não tem anima-

ções pré-definidas, mas mesmo assim pode viajar nessa espaço tridimensional. Isso nos permite ter uma quantidade muitíssimo maior de ações.”

Grow Home é mais uma aposta do tipo “cabeça aberta” da Ubisoft, que já fez recentemente coisas maravilhosas com *Child of Light* e com o espetacular *Valiant Hearts: The Great War*. “Queremos desafios maiores para estabelecer novos patamares para a criação de games”, orgulha-se Young. “Temos toda a estrutura para desenvolver jogos de padrão AAA de alcance de massa, temos tecnologia para isso. Mas queremos dar um passo adiante no processo de criação em si.”

Considerando o passado recente das incursões da Ubi nessa área, aparentemente dessa vez vamos nos livrar dos desagradáveis arrepios causados pela expressão “game experimental”. 🎮



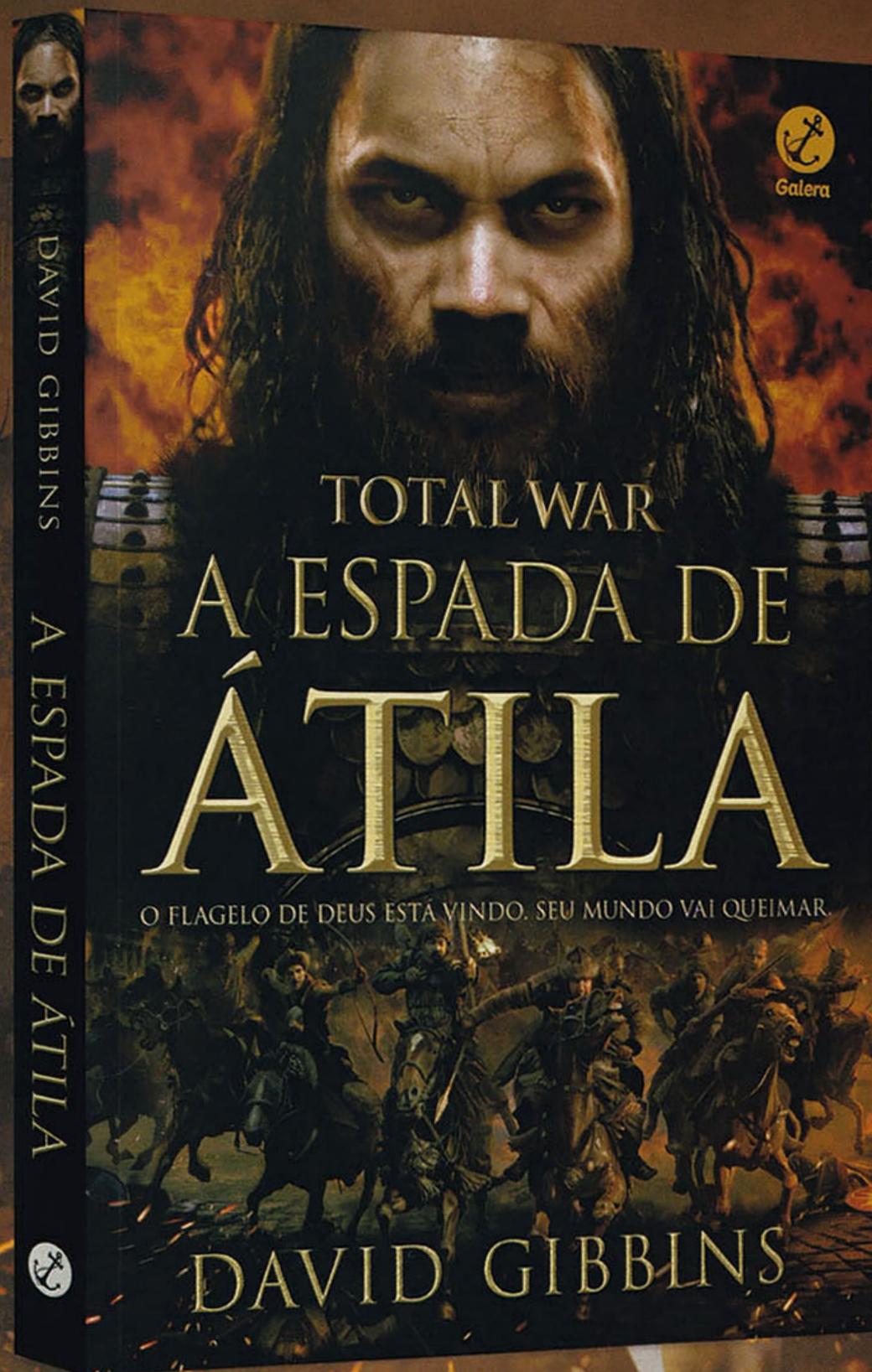
Plataforma: PC | Desenvolvedora: Reflections | Editora: Ubisoft | Lançamento: Fevereiro/2015



“Nós criamos um mundo orgânico e irregular que as animações convencionais teriam muita dificuldade em reproduzir”

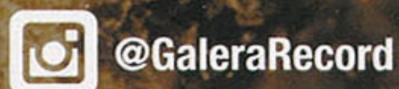
Pete Young

UM CONFRONTO ÉPICO DEFINIRÁ O
FUTURO DO OCIDENTE E DO ORIENTE
NO SEGUNDO VOLUME
DA SÉRIE **TOTAL WAR**



Já nas livrarias
e também em versão digital.

www.galerarecord.com.br



AS MAIS FORTES DOS GAMES

O Dia Internacional da Mulher já passou, mas fica aqui nossa homenagem às protagonistas mais duronas

No dia 8 de março último, celebramos o Dia Internacional da Mulher. Para quem ainda não sabe, o feriado foi criado em memória de cerca de 130 tecelãs que morreram carbonizadas enquanto reivindicavam melhores condições de trabalho, como diminuição

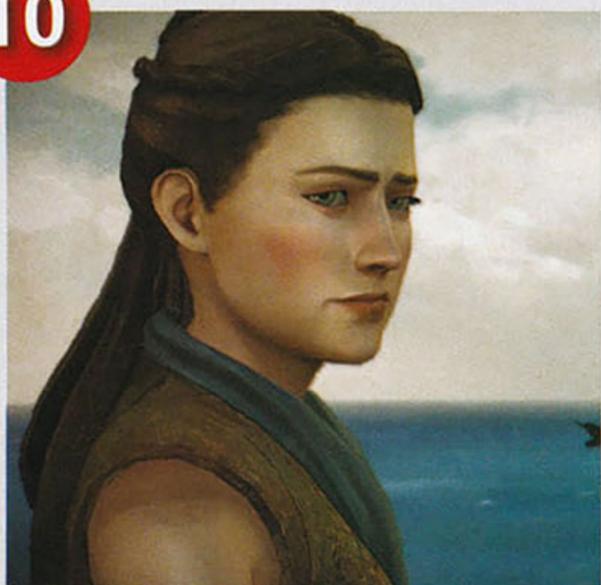
da carga horária de 16 para 10 horas diárias, salário equivalente ao dos homens e tratamento digno em seu ambiente de trabalho. O episódio brutal ocorreu em 1857, mas foi reconhecido apenas em 1910 e até hoje é símbolo da luta feminina contra a degradação de gênero.

O feriado tem enorme significado para a luta e pelas conquistas alcançadas por elas até aqui. Em uma pequena homenagem da nossa parte, elegemos 10 das protagonistas mais duronas do mundo dos games.

Alerta: spoilers poderão ser encontrados pelo caminho! 🗨️



10



MIRA FORRESTER GAME OF THRONES

A única protagonista feminina entre cinco em *Game of Thrones*, Mira se encontra em uma posição semelhante a de Sansa Stark: inserida na intensa rede de intrigas da corte do rei Joffrey, servindo como dama de sua noiva Margaery Tyrell. A menina não deixa a peteca cair, encarando pesos pesados como a rainha Cersei e seu irmão Tyrion para evitar a extinção de seus familiares. Ficar balançando espadas por aí é fichinha perto dos leões que Mira precisa encarar.

LARA CROFT TOMB RAIDER

Podemos dizer que Lara Croft foi a primeira protagonista mulher a alcançar estrondoso sucesso em um game. Depois de uma carreira expressiva com oito títulos contando sua história, um remake e dois spin-offs, a arqueóloga teve sua história recontada em 2013 com *Tomb Raider*, tornando-se um dos melhores jogos a terem sido lançados durante aquele ano, faturando remasterizações para a geração atual. Em 2015, ela retorna na sequência *Rise of the Tomb Raider* (veja preview nesta edição da EGW).



8

RED TRANSISTOR

Destaque de um dos games mais elogiados do ano passado, Red é a cantora protagonista de *Transistor*. Apesar de ser salva de uma tentativa de assassinato em um clássica cena de herói salvando a donzela, seu "namorado" é absorvido pela espada Transistor. Apesar do status de celebridade, ela abandona quaisquer estereótipos de mocinha frágil nesse momento, tornando-se claramente a heroína da história. Esse tipo de reviravolta revela a força da personagem, que perde a voz no processo, mas faz o necessário para pegar os responsáveis pela prisão de seu "namorado" na espada. Red é uma das poucas protagonistas em um videogame que ostentam a combinação motocicleta, jaqueta estilosa e espada gigantesca.



9

JOANNA DARK PERFECT DARK

Planejado como uma sequência de *GoldenEye 007*, nunca adivinharíamos que o que estava por vir seria muito mais que uma mera continuação. *Perfect Dark* trocou o agente britânico pela americana Joanna Dark. Lançado nos anos 2000, o jogo foi bem recebido pela crítica especializada. A agente salvou a Terra de uma invasão alienígena, usou uma das armas mais apelonas dos games (o rifle de alcance FarSight XR-20, que tinha visão de raio-X e tiros que atravessavam paredes) e salvou dois planetas de uma vez!



7

JILL VALENTINE

RESIDENT EVIL

Jill Valentine protagonizou o primeiro *Resident Evil* junto a Chris Redfield, mas foi a única personagem em *Resident Evil 3* que encarou a arma biológica mais aterrorizante de toda a série, Nemesis. Apenas encarar o monstro é motivo suficiente para figurar nessa lista. Porém, as conquistas da protagonista vão bem além disso, sendo uma dos membros fundadores da Bioterrorism Security Assessment Alliance, unidade criada pelo governo para combater ameaças biológicas e encontrar Wesker.

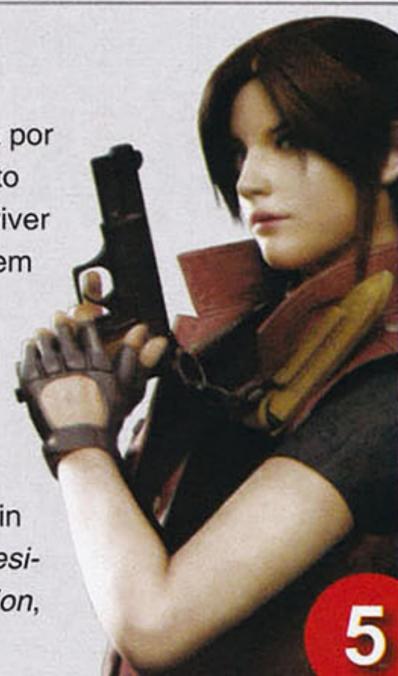


6

CLAIRE REDFIELD

RESIDENT EVIL

A irmã de Chris Redfield é apaixonada por motocicletas e aproveitou o treinamento militar dado por seu irmão para sobreviver a Raccoon City, nos eventos descritos em *Resident Evil 2*. Uma das características mais marcantes em Claire é sua facilidade em se conectar com pessoas, o que a torna uma líder natural e uma modelo a quem se espelhar, especialmente as meninas Sherry Birkin e Rani Chawla, suas protegidas em *Resident Evil 2* e *Resident Evil: Degeneration*, respectivamente.



5

ALEXANDRA ROIVAS

ETERNAL DARKNESS

A protagonista de *Eternal Darkness: Sanity's Requiem*, exclusivo para GameCube, deu as caras apenas em 2002 e nunca ganhou uma sequência, apesar de ser um dos melhores títulos da biblioteca do cubo. Por conta disso, ela acaba por ser uma das personagens mais legais mas que quase ninguém conhece. Investigando o brutal assassinato de seu avô, ela descobre que uma aterrorizante raça que precede os humanos pretende tomar o mundo de volta para si e há milênios trabalha para isso. Com a ajuda das memórias dos combatentes passados, ela consegue frustrar seus planos, acabar com a ameaça milenar e consegue manter sua sanidade mesmo após todos os horrores.



4

CLEMENTINE

THE WALKING DEAD

A ideia de ter uma criança ser a segunda mais durona pode parecer controverso, mas quem jogou *The Walking Dead* sabe muito bem que a vaga é mais que merecida. Acompanhando Lee na primeira temporada do game, a menina passa para o papel de protagonista após seu término, onde mostra sua evolução. Apesar do curto período de um ano, o desenvolvimento da personagem é incrível, sendo considerada madura e levada a sério até mesmo pelos adultos de seu grupo. É uma das únicas mulheres negras que protagonizam um jogo de videogame.

3



BAYONETTA

BAYONETTA 2

Protagonista da franquia homônima, Bayonetta é uma das mais polêmicas da indústria e gerou bastante discussão no lançamento de *Bayonetta 2*. Os poderes mágicos da bruxa usam seu próprio cabelo como combustível, inclusive sendo a composição de sua roupa. Proficiente em qualquer tipo de arma que coloque à mão e especialista nas chamadas "bullet arts", ela ainda possui uma variedade enorme de poderes, como transformar em animais, andar por superfícies verticais e invocar demônios gigantes para obedecer aos seus comandos. Só não continuamos descrevendo seus poderes porque teríamos de ter um Top 10 só para eles.

2



SAMUS ARAN

METROID

Lara Croft foi a primeira a mostrar que protagonistas femininas são capazes de fazer tanto ou mais sucesso que bombardões de queixo quadrado. Dez anos antes, no entanto, Samus Aran revolucionou e estremeceu a indústria de games. Como sempre esteve envolta em sua armadura, todos esperavam que um homem saísse dela ao final de *Metroid*. Descobrir que o "herói" é, na verdade, uma heroína, foi um dos momentos mais marcantes da história dos games e sempre citado em discussões sobre representatividade feminina. Pelo seu impacto, habilidades, valor histórico para a indústria e pelos excelentes games que protagonizou durante sua carreira – que, inclusive, protagonizou outro momento histórico da Big N ao migrar para o estilo FPS com *Metroid Prime* – é impossível não dar o primeiro lugar neste Top 10 para Samus Aran!

1



CRIA FINLANDESA DE ZELDA

Estúdio com apenas três pessoas cria jogo viciante que já tem mais de um milhão de jogadores ativos

O estúdio finlandês Cornfox & Brothers lançou em março último a versão para PC de *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* via Steam. O jogo saiu inicialmente em novembro de 2013 para iOS e conseguiu chegar à marca de 1 milhão de jogadores que fizeram downloads tanto via iTunes da App Store como em game centers espalhados pelo mundo. Considerado uma pequena obra-prima dos games de aventura, ele alcançou o primeiro lugar entre os mais baixados de sua categoria em nada menos do que 47 países, além de ter chegado ao nº 1 do ranking geral de todos os gêneros em 32 países.

Foram números de fato bem surpreendentes para um desenvolvedor finlandês independente de games de ação que é formado por apenas três pessoas. O estúdio Cornfox & Brothers foi fundado em 2010 pelos irmãos Jukka e Antti Viljamaa em conjunto com o desenvolvedor Heikki Repo. Os três já desenvolviam games juntos quase uma década antes de fundarem a empresa. Em 2011, a Cornfox & Brothers venceu com *Death Rally* uma disputadíssima competição promovida pela Remedy Entertainment (*Alan Wake*, *Max Payne*, *Quantum Break*) com estúdios de mais de 100 países.

Oceanhorn consegue fazer uma mescla única de enredo cativante, visual 3D de tirar o fôlego e uma jogabilidade empolgante que não deixará você parar de jogar essa experiência épica de ação e aventura. Qualquer similaridade com *The Legend of Zelda: The Wind Waker* não é uma mera coincidência e é inegável que os fãs das aventuras de Link vão se sentir em casa em *Oceanhorn*.

Aqui, você viaja pelas ilhas dos Mares Inexplorados (Uncharted Seas), um mundo cheio de perigos, puzzles e segredos. Você enfrentará monstros, aprenderá a usar magia e descobrirá tesouros muito antigos, que certamente o ajudarão em suas missões. Use suas habilidades para resolver mistérios do antigo reino de Arcadia e do enigmático monstro marítimo Oceanhorn.

Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas está disponível em 11 línguas diferentes,



Espadinha, escudo curto, cabelos ao vento... Só faltou mesmo a roupinha verde...

como inglês, francês, alemão, espanhol, chinês, japonês, coreano, russo, italiano, finlandês e também em português.

Para entendermos melhor como foi essa façanha de um estúdio tão pequeno fazer algo grandioso, conversamos com o diretor de criação da Cornfox & Brothers.

EGW: Vocês já haviam trabalhado juntos antes de fundar o estúdio Cornfox & Brothers, cinco anos atrás?

Heikki Repo: Sim. A empresa foi fundada por mim e pelos irmãos Viljamaa [Jukka e

Antti], em 2010. Mas antes disso trabalhamos juntos desde 2004 em um pequeno estúdio de Helsinque, que depois foi comprado pela THQ. Atualmente, nosso estúdio fica na região de Mikonkatu, que fica no centro de Helsinque.

Vocês acham que o trabalho flui melhor mantendo a equipe pequena?

Nós mantivemos a equipe pequena de propósito, para que o trabalho continue fluindo de forma mais pessoal. Ocasionalmente, contratamos freelancers para

jobs específicos, mas o miolo do grupo continua o mesmo e bem reduzido. Nossa ideia é fazer com três pessoas produções que geralmente necessitam de 15 ou 20 profissionais.

Então não há investidores de fora?

Não, nós não temos investidores externos ao estúdio. Tudo é bancado por mim, Antti e Jukka. Em 2014, fechamos o ano com cerca de 450 mil euros de lucro com as vendas de *Oceanhorn*. E já estamos planejando uma sequência para ele.

Quais títulos estão no portfólio do estúdio atualmente?

Temos apenas dois jogos: *Death Rally* e *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas*. O primeiro saiu para PC, iOS e Android, com mais de 15 milhões de downloads. Já *Oceanhorn*, tem cerca de um milhão de jogadores da versão iOS, mas agora terá também os jogadores de PC.

Como exatamente surgiu *Oceanhorn*?

Inicialmente, queríamos fazer um tipo de jogo que sentíamos falta no catálogo da App Store, algo que tivesse aquele jeitão de RPG de aventura feito para os consoles convencionais. Todos nós somos fãs principalmente de JRPG e queríamos levar essa experiência para a plataforma mobile, que não tem muitos títulos legais desse gênero. A coisa deu tão certo que decidimos fazer também uma versão para PC.

O que a versão para PC tem de diferente da original?

Nós desenvolvemos *Oceanhorn* desde o



“*Oceanhorn* é sim um projeto que segue aquele gênero clássico da série *Zelda* e admitimos que essas semelhanças são absolutamente propositalis”

Heikki Repo

início imaginando que uma hora teríamos que ter uma versão para PC. Então, não foi uma coisa fechada demais, o jogo já nasceu pronto para ganhar vida em outras plataformas. Em sua essência, a versão para PC é bem similar ao que lançamos para iOS, mas naturalmente os gráficos foram renovados, a escala ficou bem maior para funcionar em telas maiores e os controles foram totalmente redesenhados para o PC.

O próximo passo agora então é lançar uma versão para consoles?

Sim, exatamente isso. Mas nem iniciamos o processo, ainda estamos em fase de planejamento.

E quanto ao Android? Vai receber uma versão de *Oceanhorn* também?

Sim, mas isso será mais pra frente. Estamos concentrados nas versões PC e iOS.

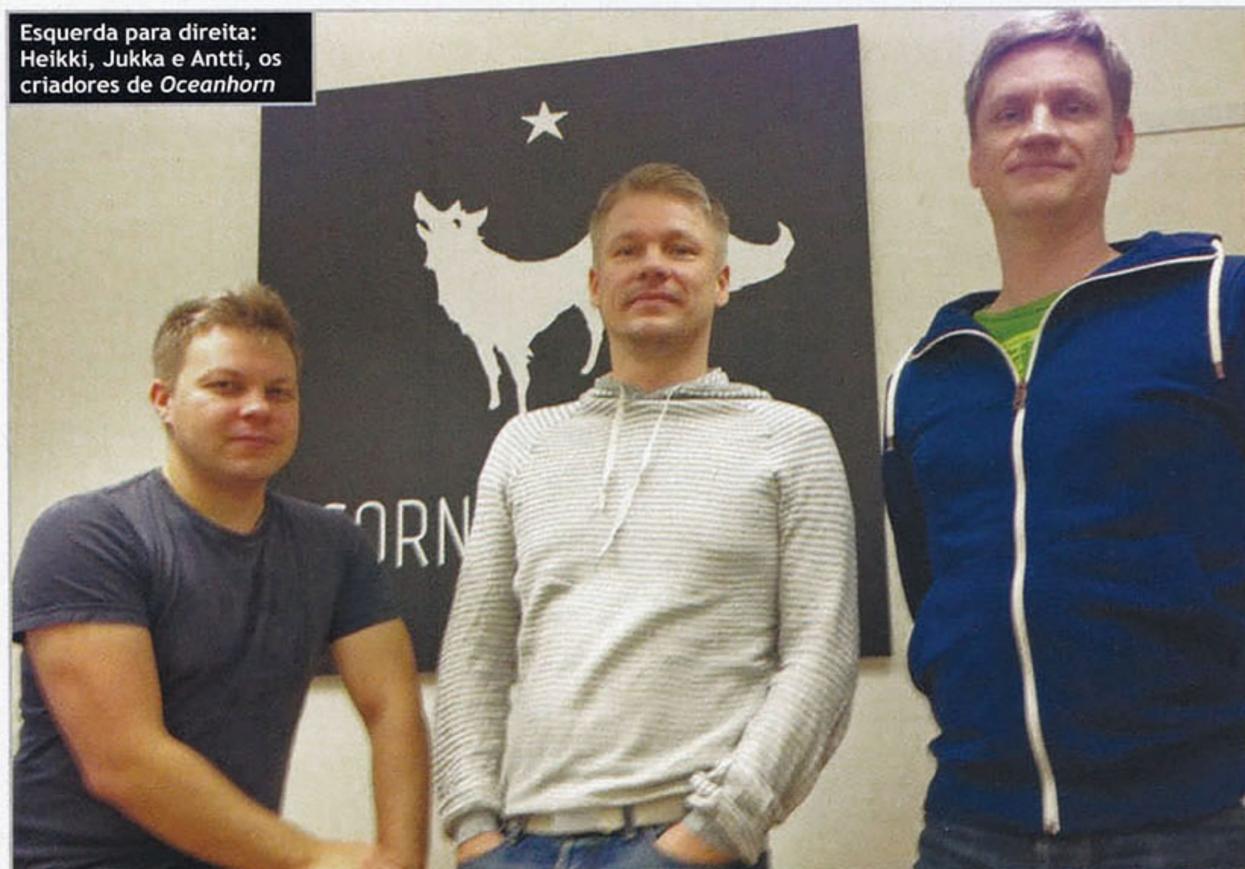
As similaridades de *Oceanhorn: Monster of Uncharted Seas* com *The Legend of Zelda: The Wind Waker* são muito grandes. Rolou uma inspiração no jogo do Link?

O gênero de games estilo *Zelda* é tão pouco explorado pelos estúdios atuais que seja a ser quase criminoso. Nós vemos sim *Oceanhorn* como um projeto que segue aquele gênero clássico da série *Zelda* e admitimos que essas semelhanças são absolutamente propositalis. Para nós é um gênero que deveria ser melhor explorado. A maioria dos elementos semelhantes, entretanto, é superficial, como o HUD [minimapa], a forma como se colecta chaves para abrir portas, as setas que indicam caminhos ou a coleta de corações espalhados pelos cenários. Mas são elementos que estão por aí desde os anos 1980 e 1990, em jogos como *Gauntlet*, por exemplo.

Mas as semelhanças vão além desses elementos mais superficiais, não?

Acredito que esse gosto pela aventura e o modo como você desenvolve habilidades enquanto avança nos desafios são também heranças fortes de *Zelda*. Mas aqui não é questão de apenas “copiar” o que deu certo em *Zelda*, mas literalmente criar algo totalmente do zero, do seu jeito, para que funcione com perfeição. *Oceanhorn* pegou o gênero de *Zelda* e levou um passo adiante, é um sistema desafiador que serve de inspiração para jogadores do mundo todo. Nosso Sistema de Level-up é o mais simples do gênero, que esta sempre recompensando o jogador pelo esforço em evoluir. 🎮

Esquerda para direita: Heikki, Jukka e Antti, os criadores de *Oceanhorn*



Plataformas: PC, Mobiles | Desenvolvedora: Cornfox & Brothers | Editora: Cornfox & Brothers | Lançamento: Março/2015 (PC)

NOVO TERROR EM EPISÓDIOS

A clássica série assume de vez seu lado survival horror sem deixar a ação de lado, mas agora embalou tudo no formato de episódios para conquistar uma fatia muito diferente de fãs. E não é que deu certo...?

Quantas vezes você ouviu falar de um spin-off que seja tão bom quanto o jogo original? Ou, mais surpreendente ainda, que seja até mesmo melhor? Pois é mais ou menos isso que encontramos em *Resident Evil: Revelations 2*. Com um enredo cativante contado em forma de episódios, naquela fórmula que deu tão certo com os títulos da Telltale (*The Walking Dead*, *Game of Thrones*, *The Wolf Among Us*), a série acerta em cheio ao buscar novos rumos sem sequer precisar gastar fortunas para deixar os gráficos hiperrealistas.

A história aqui consiste em descobrir quem está por trás de terríveis experimentos em uma ilha remota. Para tanto, você estará no controle de dois dos personagens mais icônicos de *Resident Evil*, Claire Redfield e Barry Burton.

O retorno da musa Claire Redfield, no entanto, é meio dramático. Sobrevivente do incidente em Raccoon City mostrado nos jogos anteriores, ela agora trabalha para a organização anti-bioterrorismo Terra Save. Ela e Moira Burton estão presentes numa festa da Terra Save quando forças



armadas desconhecidas invadem o local e as levam para uma prisão abandonada numa misteriosa ilha.

Rumo à ilha remota em busca de sua filha desaparecida, Barry Burton encontra a nova personagem Natalia Korda, uma garotinha com estranhos poderes de sentir a presença de inimigos e itens escondidos. Usando essa habilidade em conjunto com a experiência em combate de Barry, os jogadores vão alternar entre os dois personagens para sobreviver aos mistérios da ilha e encontrar Moira.

VOCÊ SE SENTIRÁ EM CASA

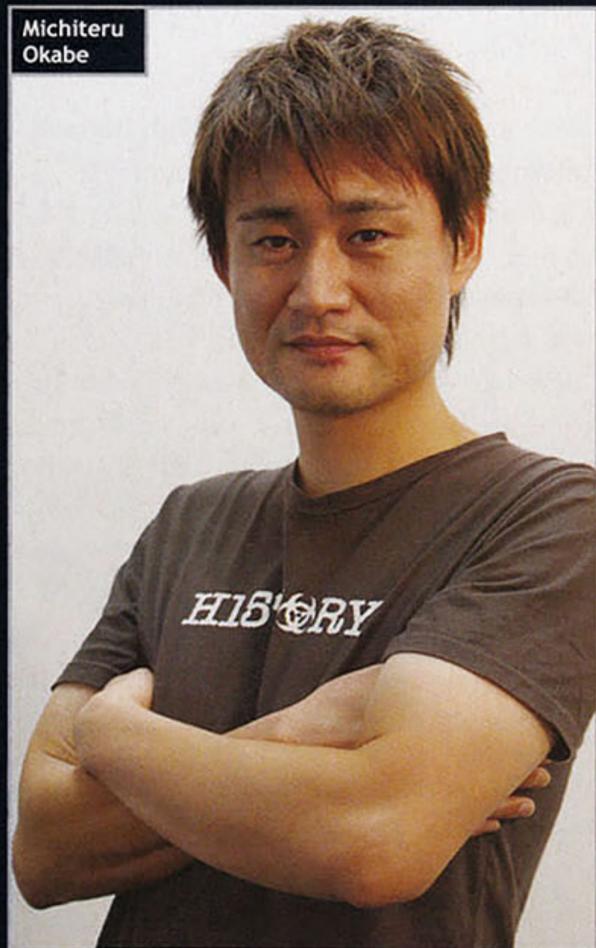
Sem entrar em spoilers, *Revelations 2* faz um tremendo trabalho em desenvolver uma trama cativante que prende o jogador. Chega daquela confusão toda que foi *Resident Evil 6*: desta vez a história está mais focada e melhor explicada. Os fãs de outros games ficarão felizes em ver muitas referências aos títulos anteriores, pois sequer é necessário ter um conhecimento prévio da trama geral de *Resident Evil* para curtir o novo enredo.

A jogabilidade de *Revelations 2* está bem similar à de seu antecessor, com algumas modificações na movimentação para torná-la mais rápida e dinâmica. Por outro lado, a maneira pela qual os confrontos ocorreram não nos agradou tanto no início. Lutar contra zumbis no primeiro episódio foi um exercício de paciência, em uma área linear demais, com pouco espaço para movimentação. O mesmo ocorreu por boa parte do segundo episódio. Já os esgotos do terceiro episódio tornam o combate mais atraente, com mais chances de flanquear e usar táticas especiais contra os inimigos.

Acontece que *Revelations 2* é relativamente curto, com cerca de seis a sete horas de duração, sendo duas horas de combates meio sem graça. Para não dizer que essa parte está totalmente ruim, existem momentos de ação stealth que funcionam muito bem.

Os puzzles continuam fáceis, compostos basicamente de “vá até um local X, pegue um item Y e volte”. Outros mais elaborados fazem uso do segundo personagem, apesar de seguirem um princípio similar.

Michiteru Okabe



“Sempre tivemos uma comunidade de fãs sólida e ativa no Brasil, por isso ficamos empolgados em poder oferecer o jogo totalmente localizado para o português”

Michiteru Okabe



“A Capcom é muito boa na criação de modos de ação, por isso fizemos o Raide separadamente do resto”

Michiteru Okabe

O foco demasiado na ação que vem sendo dado à série não tem colaborado para a criação de puzzles divertidos. Isso é algo que podia ser revisto.

Revelations 2 não vai impressionar com mecânicas avançadas ou com uma estonteante qualidade gráfica. As cenas que não foram feitas usando o motor gráfico do título estão bem produzidas, enquanto o restante fica apenas entre o bom e o mediano. Além disso, há uma grande diferença na qualidade gráfica dos capítulos. Os dois primeiros apresentam cenários repetitivos, sem nada muito marcante. Presídios, flores-

tas, fábricas, tudo parece ter a mesma paleta de cores ou até mesmo texturas iguais. Já nos dois capítulos finais começa a aparecer uma maior variação de cenários, que se tornam mais amplos para serem explorados.

Apesar dos gráficos medianos, ele ainda sofre problemas na taxa de quadros tanto no PC como no PS4. Durante o tempo que jogamos, víamos breves travadas ocorrerem, principalmente ao atirar em monstros. Isso se agravou com o passar dos episódios, nos quais mais efeitos e áreas maiores resultaram no aumento da frequência.

PAPO DE PRODUTOR

Para entender melhor todas essas mudanças, fomos conversar um pouco com Okabe-san, o produtor de *Resident Evil: Revelations 2*, para entender mais sobre esse lançamento da Capcom.

EGW: Os games em episódios se tornaram uma verdadeira febre do mercado depois dos sucessos da Telltale. Qual a razão por optar por esse formato em vez de apenas as caixinhas tradicionais?

Michiteru Okabe: Uma das razões principais é que a história em episódios

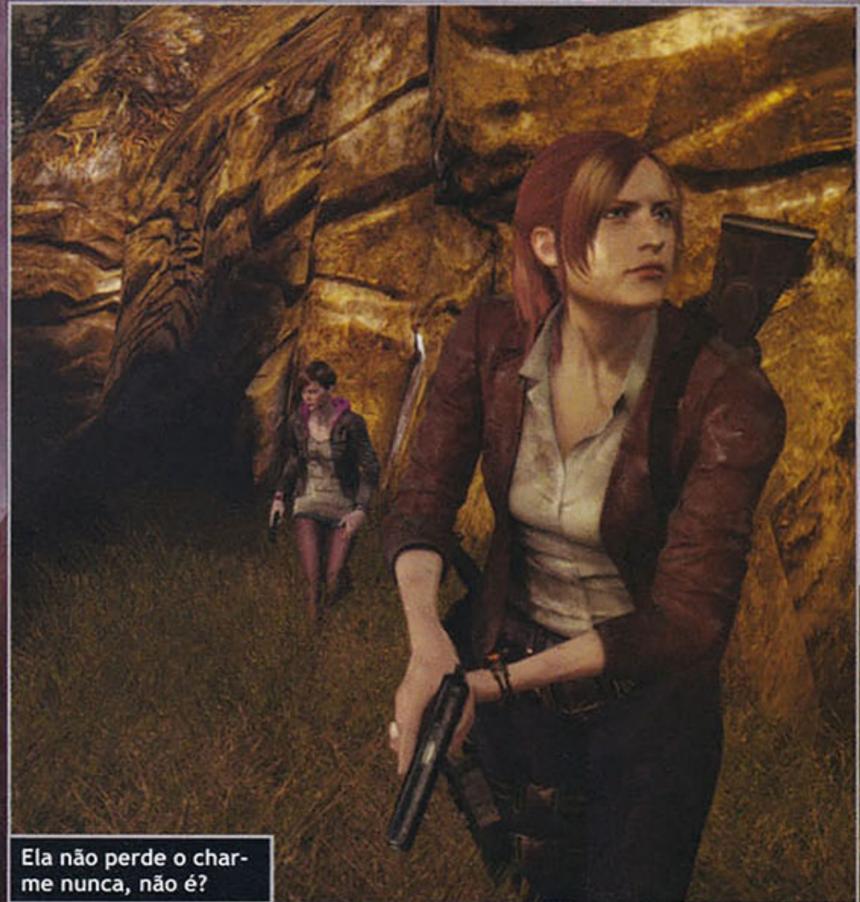


Modo Raide

SOFRENDO NO RAID

Se você está com dificuldade de passar de uma missão no modo Raide, procure sempre fazer as missões diárias, pois elas oferecem um grande bônus em ouro, usado para comprar equipamentos e partes para as armas.

Outra curiosidade sobre esse modo de jogo: muitas das animações e gestos que os personagens podem fazer no Raide apareceram pela primeira vez em *Lost Planet 2*, também da Capcom.



Ela não perde o charme nunca, não é?

do *Revelations* original foi um tremendo sucesso entre os fãs da série. Assim, para nós foi um passo natural estender isso para a distribuição do jogo inteiro em episódios. Também era importante oferecer ao usuário a escolha de adquirir cada episódio individualmente ou todos juntos de uma vez.

Revelations 2 foi lançado tanto para a geração anterior [X360, PS3] quanto para a atual [XO, PS4]. Qual a diferença mais gritante entre desenvolver para essas gerações tão distintas de consoles?

Em relação ao conteúdo do jogo, tanto a nova quanto a antiga geração de consoles oferecem exatamente a mesma experiência. Na nova geração, temos a vantagem de ter um hardware mais parrudo, que permite um aumento

“Em relação ao conteúdo do jogo, tanto a nova quanto a antiga geração de consoles oferecem exatamente a mesma experiência”

Michiteru Okabe

do frame rate e da renderização em full-HD com resolução de 1080p.

Mas isso é perceptível durante o jogo, durante a ação?

O usuário mais atento perceberá alguns tweaks gráficos sim, como modelos e texturas de resolução mais alta usadas nos personagens principais. Nos mapas isso também poderá ser observado:



Tweaks gráficos são perceptíveis a olho nu, segundo Michiteru Okabe

algumas superfícies do jogo original não tinham conteúdo algum por falta de memória e até mesmo por falta de capacidade gráfica da geração anterior de consoles. Agora tem. A lista é longa, eu poderia ficar aqui falando o dia inteiro disso [risos].

Considerando que os jogos episódicos geralmente têm menos ação, é esse caminho que a série Resident Evil deve seguir de agora em diante? Em Revelations 2, tentamos estudar o feedback dado pelos usuários. E uma das coisas que observamos é que as seções de Terragrugia de Revelations 1 tinham uma ênfase exagerada na ação, especialmente se compararmos com as seções mais centradas no horror e nos sustos. Com isso em mente, o cenário de Revelations 2 mudou e pende para uma experiência muito maior de puro survival horror.

Isso não deixa os fãs de ação um pouco frustrados?

Não, pois foi pensando neles que fizemos o modo Raide. A Capcom é muito boa na criação desses modos de ação, por isso fizemos o Raide separadamente do resto: ele é extremamente diversos, robusto e tem uma experiência sólida de ação.

A versão em disco de Revelations 2 apresenta todos os episódios de uma única vez?

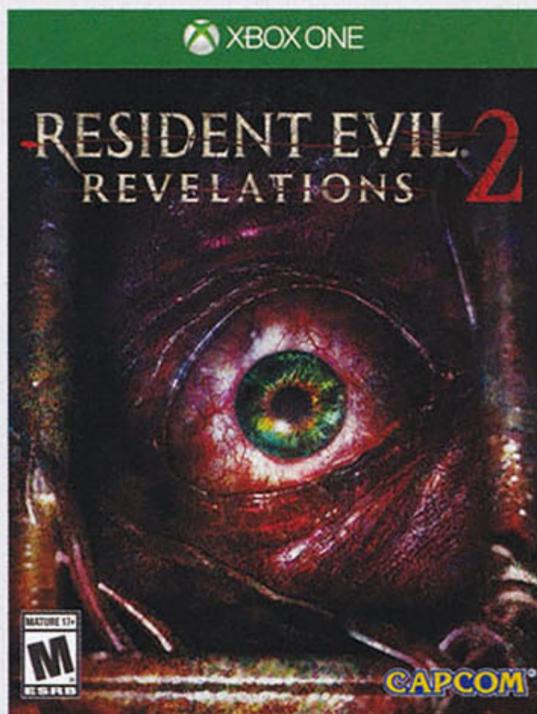
ANÁLISE DO JOGO

Achávamos que usar um sistema de episódios para *Resident Evil: Revelations 2* não funcionaria, mas fomos surpreendidos. Ele não só funciona como é outra ferramenta essencial para prender a atenção do jogador. No final de cada episódio, você pode ter certeza que acontecerá uma revelação bombástica que te fará arrancar os cabelos até que o próximo episódio comece. A Capcom também soube como aproveitar o sistema: ela fez o jogo completo e dividiu em episódios semanais. Nada de ter de esperar meses, como ocorre com títulos da Telltale.

Se você foi um daqueles que desaprovou quando soube que teria de controlar outro personagem na campanha, a Capcom implementou isso de uma maneira muito melhor que em *Resident Evil 5* ou *6*. Problemas de movimentação, assim como ocorrências do personagem ficar preso na parede ainda existem, mas em menor quantidade. Além disso, eles receberam habilidades que ajudam o jogador. Exemplo: Natalia pode enxergar monstros invisíveis, assim como vê-los através das paredes. Já Moira pode amplificar o dano causado pela arma de Claire ao apontar a lanterna para o rosto dos inimigos.

O INCRÍVEL MODO RAIDE

É uma pena existir apenas um modo cooperativo offline para a campanha, enquanto o online fica restrito ao modo Raide. Nem todo mundo tem um amigo próximo para jogá-lo e o online teria sido ótimo para jogar as variações da campanha.



De qualquer modo, Raide voltou melhor, mais variado e mais divertido, mas com novos problemas. Aqui, você deverá escolher um dos diversos personagens e completar missões baseadas em áreas da campanha principal ou de momentos marcantes da franquia.

Você pode personalizar as habilidades, armas e itens que levará para o combate – é impressionante a quantidade de conteúdo que o modo tem. Estamos falando aqui de mais de 50 missões, com variações de dificuldades, chances de ganhar equipamento e até mesmo missões diárias.

A progressão é determinada pela quantidade de medalhões obtidos ao completar uma missão. Quanto mais rápido, mais dano causar, melhor. Consequentemente, você terá de repetir algumas missões, mas como boa parte delas são curtas, não vimos como algo prejudicial. O problema está na quantidade de DLCs oferecidos. Concordamos

que alguns não são nada demais, como roupas alternativas para os personagens. Já as armas e os Life Crystals são questionáveis.

As armas oferecidas por meio de DLC não chegam a causar uma diferença tão grande no dano ou taxa de disparo em relação as obtidas de maneiras tradicionais: elas poderiam ter sido muito bem incluídas no jogo sem problema algum.

Já o Life Crystal é algo com o qual não podemos concordar. Ao morrer durante uma missão, você pode ressuscitar com a ajuda de um Life Crystal e continuar do mesmo ponto. O problema é que eles são obtidos de maneira reduzida durante o Raide, mas podem ser comprados em pacotes na loja online da Capcom. Caso não use, você terá de recomeçar a missão do zero.

PENALIDADE DESNECESSÁRIA

Existem várias maneiras de penalizar o jogador por ter morrido: obtenção de ouro reduzida, perder os equipamentos etc. Mas fazer com que ele gaste dinheiro de verdade só para ter uma “segunda chance”... Bom, aí já é demais. Aceitar isso é dar abertura para que em uma sequência DLCs ainda mais “prejudiciais” sejam disponibilizados.

Resident Evil: Revelations 2 possui alguns problemas? Sim, mas as partes boas fazem valer a compra: a história intrigante, o bom uso do Co-Op e o modo Raide repleto de missões. Se essa é a direção que a franquia *Resident Evil* irá seguir, ficamos contentes com isso. Agora, basta reduzir um pouco esses DLCs...

► Lucas Moura

A versão completa em disco é comercializada no Brasil pela WB Games e tem artbooklet físico exclusivo, os quatro episódios principais, dois episódios adicionais que contam a história paralela das duas novas personagens no universo de *Resident Evil*: Moira Burton e Natalia Korda. Tem também dois personagens adicionais para o modo de Raid: Hunk e Albert Wesker, além de quatro trajes alternativos – um para cada um dos personagens principais: Claire, Moira, Barry e Natalia. E por fim tem o pacote de estágios Throwback para o modo de Raide, contendo quatro estágios de títulos recentes de *Resident Evil*.

Pode nos falar mais sobre os personagens Hunk e Albert Wesker no modo Raide?

Albert Wesker é o principal vilão da franquia *Resident Evil*, enquanto Hunk é um agente da Umbrella recorrente na série. Não tem muita novidade nesse sentido.

Revelations 2 já tem menus e legendas totalmente localizados para o português. Qual a importância do mercado brasileiro para a série *Resident Evil* hoje em dia?

Nós sempre tivemos uma comunidade de fãs sólida e ativa no Brasil, por isso, ficamos empolgados em poder oferecer

o jogo totalmente localizado para o português. À medida que essa comunidade se expande, queremos também estreitar as relações com os gamers brasileiros para os nossos próximos títulos.

Então já temos outros projetos de *Resident Evil* no forno?

No momento, estamos totalmente focados em *Revelations 2*, pois queremos que ele seja um tremendo sucesso. Mais pra frente vamos avaliar o que fazer em relação ao futuro. 🎮



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

UM SHOOTER DE RESPEITO

Ideias interessantes, execução positiva, mapas variados, modos de jogo que oferecem motivos mais do que suficientes para voltar e jogar mais: assim é *Evolve*, que veio do hype direto para as polêmicas



Se existe algo que a Turtle Rock mostrou que sabe fazer muito bem são jogos cooperativos e divertidos como *Left 4 Dead*. *Evolve* pega o aprendizado obtido com o desenvolvimento do shooter de zumbis e transforma as mecânicas para algo ainda mais interessante como sistema 4x1: quatro caçadores, cada um de uma classe diferente, contra um monstro.

À primeira vista, o modo mais atraente de *Evolve* é o Hunt. Nele, os jogadores devem caçar o monstro pelo mapa antes que ele consiga destruir o Power Relay, algo como um gerador de força. Para isso, devem preparar armadilhas, vasculhar o cenário em busca de seu paradeiro e causar um dano alto para esgotar tanto a barra de armadura como a de vida. Já o monstro tem de se alimentar da fauna local para evoluir até o estágio três, pois só nele será possível destruir o Power Relay. É um modo onde cada mapa fará com que uma nova estratégia seja criada.

Para dar uma variada, existe o Evacuation, a campanha online dinâmica, dividida

em cinco missões – cada uma delas fornecerá um objetivo para o jogador e o monstro. Algumas vezes, você deverá defender uma área do ataque do monstro, enquanto em outra terá como objetivo resgatar uma equipe de soldados feridos.

O vencedor de cada partida receberá um bônus na próxima. Por exemplo, caso os caçadores ganhem, eles receberão torres defensivas na próxima partida. O monstro, ao vencer, pode liberar um veneno que deixará certos locais do próximo mapa intransitáveis. São combinações inimagináveis e cada nova partida será ainda mais desafiadora. Após algumas horas de jogo, acabamos por jogar mais Evacuation do que Hunt.

MECÂNICAS DE COMBATE

Boa parte das mecânicas de combate de *Evolve* é bem produzida. Cada classe se difere o suficiente para que o jogador tenha de aprender novas estratégias, enquanto os monstros possuem uma vasta seleção de habilidades. O problema se encontra na discrepância de qualidade entre jogar

em primeira pessoa com os caçadores e em terceira pessoa com o monstro. Dado o grande tamanho, navegar pelos mapas é confuso e os controles não ajudam.

Em determinados momentos, o monstro deixou de responder a comandos, enquanto subir em locais altos era questão de tentativa e erro. Durante partidas com o Goliath, um dos monstros, escalar elevações no terreno funcionava normalmente até um ponto onde o monstro apenas pulava e não se pendurava na beirada.

No geral, os controles do monstro são melhores que os dos zumbis especiais em *Left 4 Dead*. Apesar dos problemas, você consegue ver uma evolução na qualidade da equipe da Turtle Rock Studios.

Evolve tem um componente para single-player bem similar ao de *Left 4 Dead*, no qual a inteligência artificial controla tanto os outros caçadores como o monstro. É inegável, porém, que a experiência é muito melhor quando as partidas são feitas com os amigos. Mesmo que a IA seja extremamente competente, a diversão de *Evolve* está em jogar com um grupo de quatro

Feito na CryEngine 3, *Evolve* mostra belos gráficos com estética e identidade bem trabalhadas



amigos para criar táticas e melhorarem as habilidades em conjunto. Ocorre uma sinergia interessante entre os jogadores, o jogo te guia de forma discreta para o que fazer, quando fazer e como fazer para ganhar a partida.

Comunicação é um elemento essencial em *Evolve*, o uso de um microfone é indispensável, assim como saber quais são os perigos de cada mapa, como monstros escondidos ou armadilhas como plantas.

Evolve não recompensa aqueles que jogaram mais tempo, mas sim os que forem habilidosos com os personagens. Isso resulta em um sistema de progressão que não irá agradar a todos. Quem causar maior dano, cura, ou vencer a partida, recebe um bônus considerável em relação aos perdedores. Não é como em *Call of Duty*, em que qualquer feito já se torna um reforço positivo para que o jogador não perca a vontade de jogar. Você terá de treinar e aprender como funciona *Evolve* para realmente progredir.

Além de habilidade, é preciso persistência. Quem espera liberar tudo nas primeiras 20 ou 30 horas, desista. Foi apenas com 40 a 45 horas de jogo que conseguimos acesso a todos os personagens.

A progressão é dividida em duas partes: Níveis e Masteries. Os Níveis são alcançados ao ganhar uma partida ou realizar um feito especial, como resgatar um caçador que foi preso pelo monstro; Já os Masteries são baseados na quantidade de dano que você causa com uma arma específica.

EVOLUÇÃO MONSTRUOSA

Como apontado antes, o monstro passa por três estágios de evolução. No primeiro ele é mais fraco que os caçadores, enquanto no segundo se equivale e no terceiro se torna mais forte. Porém, os caçadores sempre têm a chance de conseguir virar a partida, mesmo com o monstro alcançando o nível três.

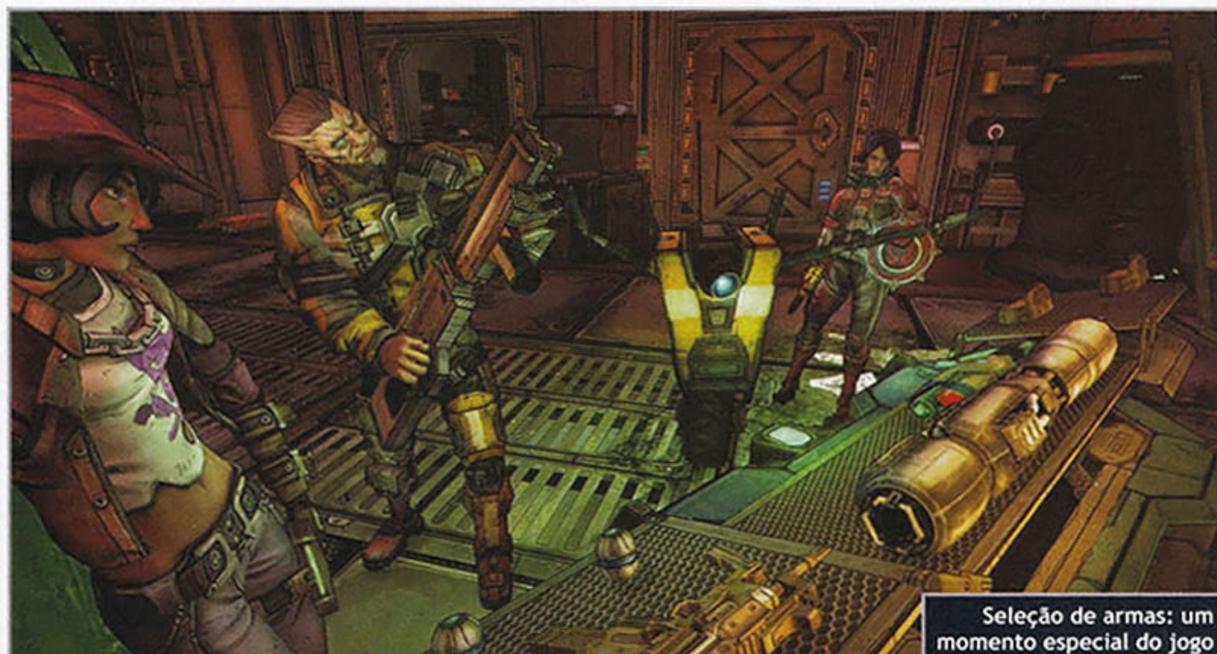
Para nós, o maior problema da progressão é que as classes iniciais não mostram

o quão divertido e variado *Evolve* pode ser nesse aspecto. Por terem uma curva de aprendizado mais fácil, começam a se tornar enjoativas e limitam demais o que o jogador pode fazer no sentido criatividade.

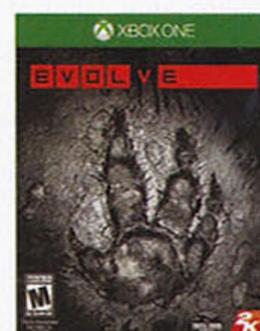
Feito na CryEngine 3, o mesmo motor gráfico de *Crysis* e *Ryse: Son of Rome*, *Evolve* mostra belos gráficos com uma estética e identidade visual bem trabalhadas. Podemos ver aqui a maestria da Turtle Rock Studios em criar cenários que contenham bastante informação sem torná-lo visualmente poluído. Mesmo na mistura de selva com região montanhosa dos mapas, o jogador consegue visualizar áreas que podem servir de arenas.

No aspecto desempenho, tanto a versão para PC como para PS4 se apresentam satisfatórias e com poucas diferenças na qualidade gráfica. Como já é esperado, o PC conta com uma maior taxa de quadros. Durante as mais de 40 horas, não vimos problemas de conexão ou instabilidade.

Evolve é o que esperávamos de um bom shooter dos criadores de *Left 4 Dead*. Ideias interessantes, execução no geral positiva, mapas variados, modos de jogo que oferecem motivos o suficiente para voltar e jogar mais. A progressão poderia ser melhor ajustada, assim como as classes iniciais poderiam ser mais atraentes. 🎮



Seleção de armas: um momento especial do jogo



8,0

Plataformas:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
Turtle Rock
Editora:
2K
Lançamento:
Fevereiro/2015

THE ORDER: 1886

▶ Fernando Souza Filho

UM CINEMA PRA VOCÊ JOGAR

O dia em que QTEs, cutscenes e gameplay foram batidos juntos no liquidificador... Aconteceu isso aqui!



acesse.compre
noWalmart.com

Para que serve um videogame? Dããã, para jogar, ó óbvio. E o que acontece quando se tem um jogo em que você passa quase metade do tempo só “assistindo”? Bom, aí vira um “filme jogável”. É isso é divertido? Isso é complicado de responder “na lata”. O fato é que tanto se falou que a indústria dos games estava com cara de Hollywood que parece que alguns grandes estúdios resolveram levar a coisa ao pé da letra. É exatamente isso que está causando tanta polêmica com *The Order: 1886*.

Os gráficos são espetaculares, sim. Mas não esperávamos menos do que isso de um jogo desenvolvido para PlayStation 4 que usou e abusou do hype pré-lançamento. A mistura de QTEs (Quick Time Events) com cutscenes clássicas é tão competente que muitas vezes você não sabe quando começa um, quando termina o outro ou quando já estamos em pleno gameplay.

É exatamente isso que vemos na missão que se desenrola nos porões da ala psiquiátrica do Hospital de Londres, por exemplo. Quando Sir Galahad ajuda sua

parceira Isabeau D'Argyll (que parece a artista mexicana Frida Kahlo, diga-se de passagem), que está ferida, a mistura de QTEs, cutscenes e gameplay é tão impecável que nunca sabemos quando termina um e quando começa o outro.

Mas perfeição visual não significa exatamente diversão, pois antes de qualquer coisa trata-se de um game, não de um filme. Nossa ação nessa cena em particular se limita a andar de um lado para outro procurando pistas para finalizar a missão. E isso é maçante.

Aqui vale acrescentar que muitas vezes essa ação de fuçar nos cenários traz algumas boas surpresas, como easter eggs interessantes. Nessa missão do hospital, por exemplo, encontramos o boneco de *LittleBigPlanet* em um dos cantos. Sir Galahad o manuseia de maneira divertida, enquanto a gente ri da cena.

Já tivemos um pouco desse tipo de situação em *Beyond: Two Souls*, lançado em 2013 pela Sony para seu PS3. Mas ali tínhamos uma história divertida, com cara de *Arquivo X*. Em *The Order:*



Executar assassinatos no modo stealth ainda é uma das grandes atrações do jogo



Enfrentar de frente um lobisomem nunca é uma boa ideia em *The Order: 1886*



A missão no hospital de Londres é muito tensa, especialmente as quests do porão

1886 o enredo traz todos os clichês de uma conspiração que envolve elementos históricos reais, mistura tempos, inventa tecnologias atemporais e coloca tudo isso em um ambiente steampunk. *Dishonored*, da Bethesda, já fez isso em 2012 e teve excelentes resultados na geração anterior de consoles (X360/PS3).

O enredo aqui gira em torno dos Cavaleiros da Távola Redonda, um grupo criado pelo Rei Arthur que estava ativo até o final do século 19 – pelo menos nessa realidade paralela apresentada pelo game. Os Cavaleiros se veem às voltas com uma rebelião na Londres vitoriana, que é agravada pela aparição de lobisomens na capital inglesa. Sim, lobisomens. A medida que você avança na ação e nas investigações, acaba se deparando com reviravoltas na história, traições, mentiras e outros clichês clássicos de enredos baseados em teorias conspiratórias.

MAIS JOGO, MENOS BLABLABLÁ

Não é uma história ruim, não, até mantém a média convencional dos enredos de jogos do tipo AAA, que priorizam gráficos e gameplay em detrimento do enredo. Mas tem uma hora que até a imprevisibilidade se torna previsível: “Esse cara vai trair o Sir Galahad”, “Esse francês com sotaque froçado tá escondendo alguma coisa” e “Foi fácil demais achar o culpado: não é ele!” são expressões que você vai soltar constantemente enquanto joga.

Toda essa ambientação está constantemente envolvida pelo fog sorumbático da

Os gráficos são espetaculares, sim. Mas não esperávamos menos do que isso de um jogo desenvolvido para PlayStation 4

Londres retratada no jogo. Os tons sépia predominam desde a intro – que por sinal é uma das mais longas que já vimos: um verdadeiro curta-metragem! – até as perseguições em plena luz do dia. O problema é que chega uma hora que isso cansa, pois ficamos praticamente presos a cenários sombrios, sem liberdade para escolher a melhor rota de fuga, sem um HUD (aqueles minimapas da tela) como referência. Não é como um *Assassin's Creed Unity* ou um *GTA V*, por exemplo, em que todos os muros, janelas e objetos altos de um cenário são escaláveis. Em *The Order: 1886*, a saída é sempre indo do ponto A ao ponto B, não adianta inventar rotas próprias.

Se essa limitação fosse acompanhada de uma ação furtiva inteligente, certamente ela nem seria um incômodo. Mas não é o que acontece aqui. O stealth de *1886* é limitado demais: basta apertar botões freneticamente no momento exato de um ataque. Na missão em que precisamos tomar um dirigível em pleno ar, por exemplo, atacar um guarda por trás é um exercício cronometrado de apertar o botão certo ao se aproximar dele. Um milésimo de erro e você precisa derrubar novamente todos os outros guardas. É maçante.

E nem adianta contar com suas armas nessas horas, pois nem sempre elas são adequadas para todas as situações. Na verdade, esse universo steampunk permite que se use em plena Era Vitoriana tecnologias atemporais, como sonares, armas a laser e rádios transmissores. Algumas dessas criações são de Nikola Tesla, personagem histórico real que aqui ganha ares caricatos com sua rivalidade bem humorada com Thomas Edison. As invenções e as piadinhas de Tesla são algumas das partes mais divertidas do game, pois a dublagem em português feita para ele ficou excelente.

MAS A DUBLAGEM TAMBÉM...?

Infelizmente, algumas outras dublagens do jogo são ruins. O sotaque francês do Marquês de Lafayette ficou forçado demais, parece coisa feita para os desenhos animados da Hanna Barbera dos anos 1970. O de Sir Percival ficou mais convincente, assim como o do próprio Sir Galahad. Já nos NPCs (personagens não jogáveis), a dublagem é bem generalista, mesmo quando o protagonista interroga pessoas em missões importantes, como uma das vítimas que sobreviveram ao ataque do Jack Estripador ou como as prostitutas de um bordel londrino.

Aliás, vale alertar aqui que a missão no bordel tem cenas de sexo: o selo de “Desaconselhável para menores de 18 anos” não é só enfeite, não.

No geral, apesar de tanta polêmica, *The Order: 1886* tem seu charme. Vai haver comparação com *Dishonored*, *Thief* e até *Bioshock: Infinite*, mas, considerando diferentes aspectos de cada um (gráficos, gameplay, enredo), *The Order: 1886* ainda é inferior a todos os outros. 🎮



A missão para tomar um dirigível em pleno ar tem mais cutscenes do que gameplay



7,0

Plataforma: PS4
Desenvolvedora: Ready at Dawn/Sony
Editora: Sony
Lançamento: Fevereiro/2015

COM A CARA DA SÉRIE DA TV

Não tem como um fã “das antigas” não se deliciar com o jogo, mas ajustes ainda precisam ser feitos

A pesar do sucesso na TV, *Dragon Ball* nunca teve um game de respeito para consoles. A série *Budokai* para PS2 foi boa, mas dificilmente aproveitou todo o potencial da franquia. *Dragon Ball Xenoverse* começa a atingir isso, mas ainda precisa de algumas “coisinhas” para se tornar um clássico.

A trama gira em torno de um acontecimento misterioso que tem alterado a linha do tempo de *Dragon Ball*, como batalhas vencidas por Goku, que agora resultam em sua morte. Você fará parte de um grupo chamado Time Patrollers, comandado por Trunks, para evitar que isso continue. Dessa maneira, você tem a possibilidade de criar um personagem com uma das raças desse universo. É possível criar uma variação de um Saiyan, um humano, um Namek, um Majin ou alguém parecido com Freeza.

O game recebe uma grande influência de RPGs com o sistema de pontos, habilidades e quests. Além da campanha principal, você terá uma enormidade de quests secundárias, chamadas de Parallel Quests, a serem completadas. Tão grande quanto a quantidade de quests é a chatice para completá-las. Você se verá fazendo a mesma coisa várias vezes até cansar.

NINGUÉM PARECE COM NADA

Os equipamentos são um dos pontos fortes de *Xenoverse*. A variação é tanta que dificilmente vimos um personagem que seja sequer parecido com o outro. Essa era a nossa única motivação para aguentar a quests: ver o quão variado ficava o nosso personagem.

Quando não está em combate, você pode navegar por um hub onde aceitará as quests, encontrará outros jogadores, participará de torneios, partidas contra outros jogadores tanto offline como online. Tudo isso para dar um jeitão de MMO ao game. Só que não funciona muito bem. Perdemos muito mais tempo nesse hub indo pra lá e pra cá para comprar um item, pegar uma quest ou até mesmo falar com um NPC do que realmente “jogando” *Dragon Ball Xenoverse*.

Caso o hub fosse menor, os problemas diminuiriam. Acontece que ele é dividido em quatro áreas sem a menor necessida-



de, com diversos espaços vazios e locais apenas para decoração. Você quer fazer uma quest rápida? Ande até o local onde você as obtém, fale com o personagem, aceite-a e espere o loading. Ajuda a imersão, prejudica a funcionalidade.

SIMPLICIDADE QUE FUNCIONA

Tudo isso poderia ter sido muito bem colocado em menus, ou até mesmo usar um sistema de menus em conjunto com o hub

se apresentaria como uma solução que agradaria a todo o tipo de jogador.

Para os fãs de luta, uma coisa que tem de se ter em mente ao jogar *Xenoverse* é que ele não terá a mesma complexidade de um *Street Fighter* ou de um *Guilty Gear*. O foco aqui é criar batalhas bonitas, que remetem ao anime – nisso, ele se saiu muito bem. Foi um dos poucos que conseguiu pegar a essência do que era mais divertido de se ver na TV. Claro que



Híbrido de 3D com texturas convencionais fica latente nas cenas de ação

o poder dos novos consoles contribuíram para que isso virasse uma realidade, mas infelizmente a destruição do cenário ainda é limitada apenas a pequenos pedaços da terra.

Ao criar seu personagem, você pode definir qual o estilo de luta que ele irá seguir, focado em ataques corpo-a-corpo, poderes como Kamehameha ou esquiva. Ao longo da campanha, você poderá comprar novas habilidades e moldá-lo da maneira que quiser.

O mais interessante disso é o sistema de combos: você pode personalizá-lo de acordo com certas condições. É possível adicionar uma habilidade em seu arsenal que tenha uma maior sinergia durante ataques normais de corpo-a-corpo. Já outra pode ser melhor utilizada ao atordoar o oponente, já que demora mais tempo para carregar.

DE OLHO NOS NOVATOS

Se isso tudo assustou você, fique tranquilo, *Xenoverse* mantém um nível de acessibilidade alto para novatos: nada de fazer uma sequência de botões para soltar um Kamehameha. Basta segurar o gatilho do controle e apertar o botão que aparecerá na tela.

Além dos personagens criados pelo jogador, você também terá boa parte do elenco de *Dragon Ball* para usar na luta contra outros jogadores. Cada um deles oferecem duas ou mais versões alternativas. Você pode, por exemplo, jogar com um Goku focado em maior defesa ou com uma barra de vida maior.

Por incrível que pareça, a versão de *Xenoverse* para PC se saiu melhor do que a dos consoles

Apesar de tudo, quando começa o jogo, quase todos os personagens estão bloqueados. Sendo assim, você terá que avançar na história para liberá-los. É até aceitável quando um ou outro personagem está bloqueado, sim. Mas todos ao mesmo tempo? Todos?!?

Quando se compra um jogo de luta, normalmente temos boa parte dos itens desbloqueados. Quem compra, quer partir direto para o combate online, jogar com amigos. Não faz sentido forçar o jogador ter de passar por toda uma campanha para liberar algo. É uma péssima maneira de prolongar o tempo de jogo. Teria sido muito mais sensato oferecer um modo de jogo focado unicamente em partidas offline para que se possa testar os personagens, jogar com um amigo.

Quem tiver um amigo para jogar certamente vai se divertir muito mais. A inteligência artificial do oponente não é tão desafiadora e não há tanto espaço para que possa aprender novos combos nesse método. Infelizmente, o título não conta com um modo de treino e você terá de aprender as mecânicas avançadas na base da tentativa e erro.

Graficamente, *Dragon Ball Xenoverse* tem altos e baixos. É o jogo mais bonito da franquia? Com certeza sim. Mas isso

não diz nada quando comparado a games de luta baseados em anime. Mesmo na geração PS3/X360 já tínhamos outros que conseguiam transpor de maneira mais realista o traço do desenho para os consoles, como *Naruto Ultimate Ninja Storm*.

Já *Xenoverse* usa um híbrido de 3D tradicional sobrecarregado de efeitos para tentar esconder os que não é tão avançado quanto a concorrência. Não chega a prejudicar a diversão, mas um pouco mais de detalhes teria sido favorável.

DIFERENÇA ENTRE VERSÕES

Por incrível que pareça, a versão para PC se saiu melhor do que a dos consoles. Iluminação vastamente superior aos consoles, taxa de quadros por segundo elevada, menos serrilhados na tela e no geral uma experiência melhor. Se você puder optar por esta versão, vá em frente.

Dragon Ball Xenoverse consegue capturar a essência do anime, é uma evolução em comparação com outros games da franquia. Pequenos problemas o tornam um pouco irritante aqui e acolá, mas se você for muito fã, não pense duas vezes: vale a pena. 🎮



7,5

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Dimps
Editora:
Namco Bandai
Lançamento:
Fevereiro/2015

RELAÇÃO DE AMOR E ÓDIO

Ainda falta um pouco mais de desafios, mas esse é um jogo fantástico que está ainda melhor no 3DS

Se *Ocarina of Time* para o Nintendo 64 foi uma revolução na série, *Majora's Mask* foi o aprimoramento da história e da ambientação. Jogá-lo é uma relação de amor ou ódio e ele foi um divisor de opiniões na época. A versão do 3DS não é diferente.

Majora's Mask teve a árdua tarefa de viver à sombra de *Ocarina of Time* por usar muito dos modelos, músicas e mecânicas do antecessor. Ele pode ser considerado o que menos "evoluiu" a série. Ao mesmo tempo, consegue contar a história mais sombria da franquia e ter o elenco mais interessante.

Esqueça Hyrule, a trama agora se passa em Termina, uma região à beira da destruição. Em três dias, uma lua cairá e aniquilará toda a vida. Em busca de Navi, Link viaja para essa terra e acaba por trombar com Skull Kid, que rouba sua Ocarina e está com a temível Majora's Mask. Nesses três dias, você terá de recuperar a Ocarina e evitar que Termina seja destruída.

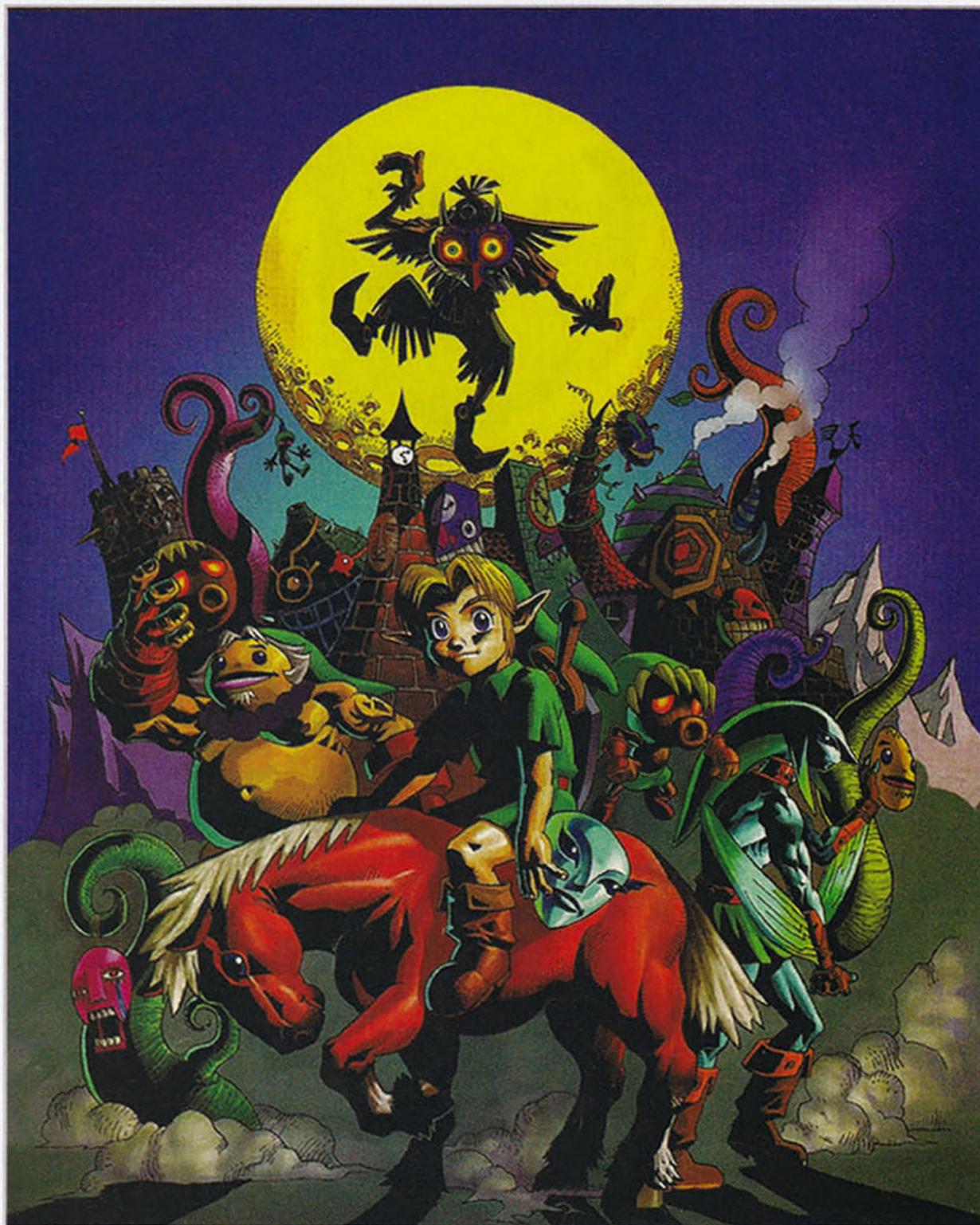
Um dos pilares que sustentam *Majora's Mask* é o limite de tempo. Para completar tudo, você terá de usar uma canção para voltar no tempo e refazer os três dias até a destruição de Termina diversas vezes. Por isso, a Nintendo se esforçou em criar uma cidade viva, com horários e personagens que contam com o seu itinerário diário. Pode parecer algo que se vê normalmente em games como *Skyrim*, mas naquela época foi uma grande evolução. Tanto *Majora's Mask* quanto *Shenmue* tiveram ótimas ideias de aproveitar isso.

Link precisará da ajuda dos habitantes de Termina, seja para conseguir um novo item, seja para uma chave para acessar uma área previamente indisponível. Com isso, você precisará conhecer o cotidiano dos personagens – e é aí que se pode ver uma das primeiras melhorias da versão para o Nintendo 3DS.

TUDO AQUI É URGENTE

O Bombers Notebook, um caderno que mostra os principais eventos de cada dia, agora está mais fácil de entender e de navegar. Senhas que são obtidas durante a história também são anotadas nele.

O limite de tempo é um divisor de opiniões e possivelmente um dos motivos que



muitos não gostam de *Majora's Mask*. A ideia de ter que gerenciá-lo constantemente pode se tornar cansativo, mas é uma ferramenta importante para a construção da narrativa. Você tem aquela sensação constante de urgência, de que o mundo de fato irá acabar, reforçado com a mudança de tons ao longo do passar dos dias, assim como a maneira que os personagens reagem a tudo.

Mas o que faz *Majora's Mask* ser único mesmo é a adição do sistema de máscaras. Ao completar certos eventos, o jogador receberá máscaras que alteram a jogabilidade. Algumas permitem com que você se transforme em um Goron ou

um Zora, garantindo habilidades adicionais para Link. Ao obtê-las, você não só poderá explorar ainda mais de Termina como conhecerá mais sobre a história dos habitantes. Uma delas, a All Nights Mask, oferece uma sequência de acontecimentos triste e ao mesmo tempo fantástica.

Além das máscaras, Link conta com o arsenal de sempre: arcos, bombas e poções. Ele também altera como certos itens são obtidos e os entrega para o jogador muito mais cedo do que o normal. O arco, por exemplo, já é obtido na primeira dungeon, uma diferença gritante em comparação com o *Ocarina*, em que você só a tinha no templo da floresta.



As máscaras são o toque especial aqui



Entre a Ocarina de *Majora's* e a de *Ocarina of Time*, ficamos com a de *Majora's* graças às máscaras. As de Deku, Zora e Goron alteram o instrumento para um saxofone, guitarra e tambor, respectivamente.

Quem seguir apenas as dungeons, ficará decepcionado, já que elas estão entre as mais fracas da franquia. Com apenas quatro dungeons, o design é fraco e perde feio para os templos de *Ocarina of Time* ou de *Twilight Princess*.

As primeiras horas são confusas. O jogo indica para qual dungeon ir, mas nada mais do que isso. Um contraste grande em comparação com o mais recente *Skyward Sword*, que dava dicas a cada passo. A diversão não está em completar as dungeons, mas sim preencher os Bombers Notebooks, conversar, explorar.

TRANSIÇÃO SEM TRAUMAS

Nostalgia à parte, o controle do Nintendo 64 funcionava bem para a época, mas jogar com ele hoje em dia é um exercício de paciência. A transição para o Nintendo 3DS foi ótima, ainda mais para os donos do Circle Pad Pro, que é suportado pelo game. Você terá mais controle da câmera e uma movimentação melhor.

O tratamento gráfico foi bem similar ao de *Ocarina of Time 3D*: modelos melhorados, texturas modificadas, mas sempre o mais fiel possível ao original

O tratamento gráfico foi bem similar ao ocorrido com *Ocarina of Time 3D*: modelos melhorados, algumas texturas modificadas, sempre o mais fiel possível ao original.

A ambientação sombria no geral foi mantida, mas com os novos gráficos, alguns locais receberam uma iluminação e texturas mais "alegres". Porém, entre as texturas borradas do Nintendo 64 e a clara melhoria do Nintendo 3DS, ficamos com a segunda opção.

Outra mudança foi o sistema de saves.

Na versão, original ele contava com dois esquemas: um save tradicional e um quick-save, que era ativado ao escolher uma das estátuas espalhadas no mapa. O último era temporário e toda vez que você voltava a jogar ele era apagado. Felizmente, a Nintendo decidiu remover o quick-save e agora as estátuas oferecem o método de save tradicional.

O que falta aqui é mais desafio, uma vez que *Majora's* era fácil demais no lançamento. Um jogador experiente passava das dungeons sem problema e isso só agravou com o tempo. Um modo Hard ou Master Quest, como existia no Gamecube, teria sido muito bem-vindo.

Majora's Mask é um jogo fantástico que está ainda melhor no Nintendo 3DS. As dungeons podem não ser as melhores, mas a ambientação, história e as mecânicas únicas merecem ser vivenciadas ao menos uma vez na vida. Sério mesmo.

A linda lua para os românticos... SQN!



9,0

Plataforma:
3DS
Desenvolvedora:
Nintendo/Grezzo
Editora:
Nintendo
Lançamento:
Fevereiro/2015

É ASSIM MESMO QUE SE FAZ

Agora sim os veteranos jogadores da série ficaram satisfeitos com uma versão HD à altura do original

Quando se fala em survival horror, dois nomes vêm à mente: *Silent Hill* e *Resident Evil*. Coincidentemente, ambas séries receberam títulos recentes que foram uma decepção, tanto para a crítica quanto para os fãs. *Resident Evil HD Remaster* nos faz lembrar, porém, que não é preciso modernizar a fórmula da franquia e que nem todo o jogo da série precisa ser uma cópia de *Resident Evil 4*.

A nova versão conta com mudanças no esquema de movimentação de personagem, o que pode ajudar os novos jogadores, e suporte à resolução 16:9. Muitos dos cenários estão intocados, melhorados apenas na interação entre iluminação e personagens. Por serem estáticos, neles somente foi aplicado um filtro para que aparentassem ser menos antigos.

Já os personagens receberam algumas mudanças, como novas roupas, baseadas nos novos modelos de *Resident Evil 5*. É uma adição interessante, sim, mas é estranho ver o modelo de Chris Redfield usado em *Resident Evil 5* deslocado para uma ambientação completamente diferente.

Muitos têm uma noção distorcida do que é *Resident Evil HD Remaster*, tomando-o como um jogo em que se deve simplesmente "matar zumbis". Não é esse o caso. Ele envolve habilidades de gerenciamento, de conhecimento dos recursos que se possui e do ambiente em que o personagem se encontra. Exemplo pertinente disso é a escassez considerável de munição, não facilmente encontrada.

Essas dificuldades nos fazem lembrar a época em que os games não cediam às vontades e ao ego de seus jogadores. Os



jogos não concediam facilidades, recompensas generosas e nem status "superiores". Quem deveria ser conquistado eram os próprios jogos, extremamente desafiadores e de difícil progresso. Recompensas em demasia deixam o jogador mal acostumado, fazem com que queira retorno rápido de suas ações.

CONHEÇA CADA CANTO DO LUGAR

O sentimento e o desejo de conquista devem nascer de uma conexão entre o jogo e o jogador, que o impulsiona. No caso de *Resident Evil HD Remaster*, por exemplo, é tentar finalizar tudo no menor tempo possível, vencê-lo nos modos mais difíceis, e conhecer melhor a mansão Spencer, local onde é ambientado game.

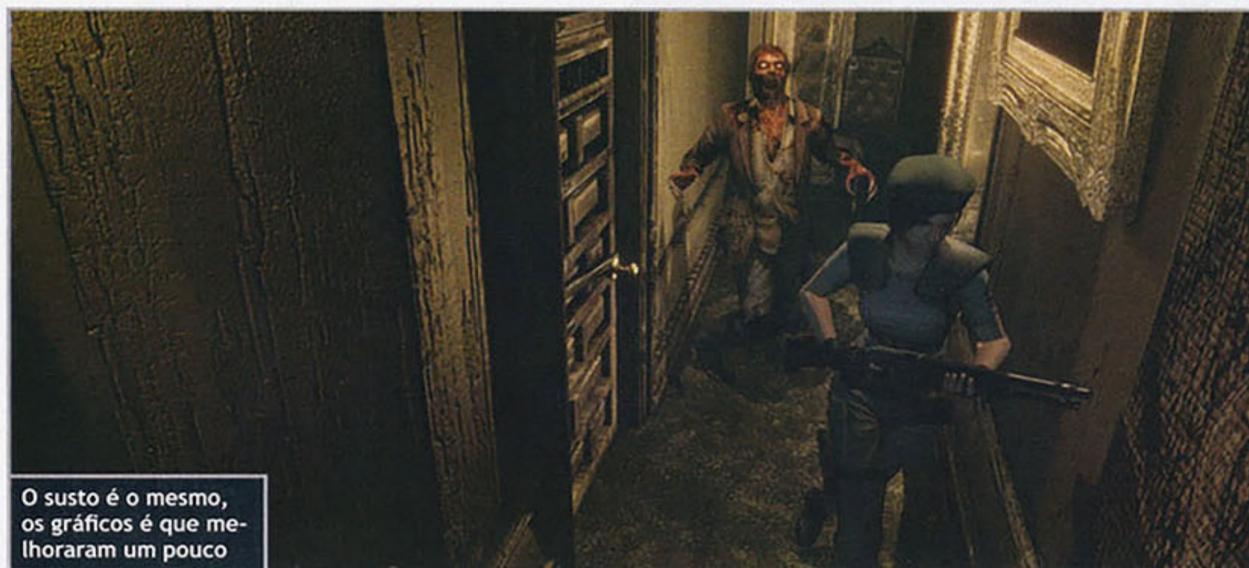
Ao longo da ação, essa se torna a segunda casa do jogador, que passa a conhecer cada canto, cada erva, cada chave. Contudo, ao gradativamente superar as dificuldades, finalmente se compreende

que o ambiente tem maior controle sobre as ações do jogador do que o contrário.

Entretanto, indo contra toda essa atmosfera do título, para os novatos a Capcom acrescentou o modo Like Taking a Walk, considerado o "muito fácil". Nele, são recebidos praticamente o dobro de itens de cura, munição etc. Para nós, esse modo torna a experiência menos atraente.

Quem se preocupa com os aspectos técnicos ficará em feliz em saber que *Resident Evil HD Remaster* está livre de problemas em todas as plataformas. Aqueles que optarem por jogar no X360 ou no PS3 terão uma resolução limite de 720p, enquanto os jogadores de PC desfrutarão de uma taxa de 60 quadros por segundo. Caso possua um PC capaz de rodá-lo, é a versão que recomendamos.

A franquia *Resident Evil* teve seus altos e baixos: *Resident Evil 4* a reformulou completamente, *Code Veronica* não foi o melhor do estilo clássico e *Resident Evil 6* é pra ser esquecido. *Resident Evil HD Remaster*, por sua vez, mostra aos veteranos o que um dia a série já foi, enquanto novos fãs vivenciarão não somente este título, como toda a história da franquia. 🎮



O susto é o mesmo, os gráficos é que melhoraram um pouco



9,0

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

PARA ESQUECER DE ROMA

Melhorias importantes, mecânicas renovadas e um passo na direção certa para a franquia

O que se espera da série *Total War* são batalhas interessantes, uma campanha divertida e belos gráficos. Enquanto *Rome II* deixou a desejar em todos esses quesitos, *Atilla* prova que a Creative Assembly ainda é capaz de criar títulos de estratégia de alta qualidade.

Total War: Atilla, como outros games da série, é dividido em duas partes: gerenciar o território, cidades, posição do exército em um mapa e as batalhas em tempo real; E travar batalhas online ou contra o computador.

O que mais divertiu foram as Mecânicas de Horda. Certas facções, como os Hunos, podem abandonar uma cidade e se estabelecer em outros pontos do mapa para criar vilarejos temporários. Isso não só torna a campanha mais dinâmica, como reflete melhor o período histórico das invasões. Em contrapartida, o jogador tem de prestar atenção por onde irá se locomover, pois a Horda também é seu exército. Caso seja atacado dentro do acampamento, os custos de reparo serão altos.

UMA IA QUE FUNCIONA MESMO

Ao contrário de *Rome II*, o cerco a cidades dessa vez funciona. Nada de uma inteligência artificial que se recusa a atacar. De maneira geral, a IA é mais satisfatória para se enfrentar. Os arqueiros sabem aproveitar o terreno para se posicionarem em locais de vantagem, a cavalaria é mais



perigosa e o oponente saberá movimentar as tropas. Alguns componentes de *Atilla*, porém, não sofreram tantas melhorias.

Um deles é a diplomacia, cuja IA ainda realiza decisões no mínimo duvidosas. Uma delas foi tentar cobrar dinheiro de um casamento, ter sua oferta recusada e tentar a mesma ação segundos depois. Esse é um problema recorrente na série *Total War* e pouco foi feito para solucioná-lo.

Graficamente, *Atilla* continua a dar um show à parte. Usando o motor gráfico de *Rome II* como base, as unidades estão ainda mais detalhadas, com animações novas e a iluminação recebeu melhorias. Um exemplo disso é a possibilidade de atear fogo a edificações durante as batalhas em tempo real: é possível ver as partículas das chamas enquanto o fogo toma a cidade.

Outro aspecto que merece aplausos é a nova interface do mapa durante a batalha: desta vez é mais fácil identificar o tipo de unidade e os pontos de vida. Com o aumento da quantidade de unidades nas batalhas, isso havia se tornado um problema constante nos títulos anteriores.

CONFIGURAÇÃO PARA SEU PC

As batalhas apresentaram menos queda na taxa de quadros por segundo em comparação a *Rome II*, mesmo com uma maior quantidade de efeitos na tela. Atenção, porém: as configurações mais altas são reservadas para as placas de vídeo mais potentes do mercado, não se assuste caso o desempenho seja reduzido ao usá-las.

O componente online de *Total War: Atilla* é praticamente idêntico ao de *Rome II*. É



Cenas de batalha e interface em geral foram remodeladas



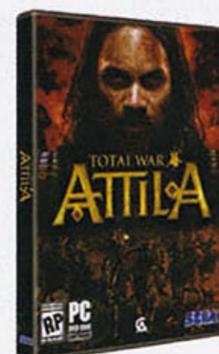
ruim? Não, mas está longe do brilhantismo com o qual foi usado em *Shogun 2*, em que era possível ter seu general online e melhorá-lo com novos equipamentos. Felizmente, os problemas de sincronização entre os jogadores não apareceram desta vez. No resto, é de fato um bom jogo. 🎮

E NAS LIVRARIAS...

Atilla, líder dos Hunos, deixou Roma em pânico por conta de sua sede de poder. O centurião Flávio Aécio então tem a missão de se infiltrar na corte dos Hunos para roubar a espada



de Atilla. Esse é o enredo básico que você encontra no segundo volume do livro *Total War: A Espada de Atilla* (*Total War: The Sword of Atilla*), lançado no Brasil agora em março último. A obra de David Gibbins tem 280 páginas e o lançamento brasileiro é da Editora Record (record.com.br).



8,0

Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Creative Assembly
Editora:
Sega
Lançamento:
Fevereiro/2015

MONSTER HUNTER 4: ULTIMATE

▶ Lucas Moura

ERA BOM E FICOU MELHOR

Boas mecânicas animam quem está chegando agora, mas algumas delas ainda continuam confusas

Monster Hunter 4 pega o que já era bom e torna ainda melhor. A estrutura da nova versão se mantém fiel à franquia: cace monstros, complete quests, obtenha materiais, faça armas e armaduras melhores. Ele ainda é mais focado em saber como e quando atacar do que apertar botões aleatoriamente e esperar algum resultado com isso.

A campanha para um jogador recebeu boas mudanças. Em vez de uma única cidade, o jogador faz parte de uma caravana que soluciona problemas dos habitantes de várias cidades. Isso provê uma ambientação variada e a garantia de que você não se sinta entediado.

Se você jogou algum *Monster Hunter* anterior, não gostou ou achou as mecânicas confusas demais, não vai ser dessa vez que irá gostar. Ainda há algumas mecânicas específicas que são poucos explicadas e fazem com que você tenha de recorrer a vídeos ou guias na internet. Por outro lado, as quests iniciais provêm uma base mais sólida das mecânicas gerais para que se consiga compreendê-las.

MAPAS MAIS VERTICAIS

Os veteranos ficarão felizes em saber que o terrível combate aquático de *Monster Hunter 3* foi removido e a aposta da vez está na verticalização dos mapas, com escaladas e monstros que se aproveitam de locais altos para efetuarem ataques devastadores. Você irá perder horas e mais horas realizando quests e, ainda assim, não verá os minutos passarem. Em raros momentos sentimos que tínhamos uma "obrigação", que fazíamos coisas "repetidas". O tempo de jogo variava de uma quest no fim da tarde a uma noite inteira de partidas cooperativas com os amigos. Sempre há algo novo a descobrir, um novo equipamento a obter.



Com a omissão de um modo online na versão para 3DS de *Monster Hunter 3: Ultimate*, a sequência oferece conectividade para até quatro jogadores online. Para entrar em uma partida, você tem de navegar por três, quatro menus apenas para se conectar. Após isso, ainda tem de encontrar a sala do seu amigo, digitar a senha e aí sim ir à caça. Naquele momento em que você não tem muito tempo livre, isso vai ser um problema.

Depois disso tudo, o modo online se mostra uma das melhores experiências no Nintendo 3DS. Os combates desafiadores, os mapas a serem explorados, os mais de 90 monstros a serem aniquilados: é a mesma sensação de diversão que tínhamos com *Phantasy Star Online* para Dreamcast. *Monster Hunter 4* é mais uma prova de que há espaço para experiências complexas em um sistema portátil.

Outro aspecto louvável são os gráficos, um dos mais bonitos do portátil. As cenas são bem produzidas, assim como a iluminação é sensacional. *Monster Hunter 4: Ultimate*, até então é o melhor da franquia. Divertido, ótimo de se jogar com os amigos, bonito, com bom conteúdo. Se você está pode dedicar boas horas pra aprender as mecânicas, trabalhar duro para obter os melhores equipamentos, vai ser um dos melhores investimentos que fará. 🎮



8,5

Plataforma:
3DS
Desenvolvedora:
Capcom
Editora:
Capcom
Lançamento:
Fevereiro/2015

UM DRAMA ADOLESCENTE

Viajar no tempo pode render um bom enredo de games – desde que não seja um dramalhão bem teen



S seja no mundo da física ou no universo da ficção, lidar com viagem no tempo é sempre um assunto complicado. O tema tem uma complexidade única e difícil de ser trabalhada, logo é normal encontrar histórias que tentam utilizar a premissa para dar aquele “gostinho especial” à trama – mas que no final das contas apenas conseguem deixar um gosto amargo na boca. O mundo dos games também tem dificuldade em lidar com o assunto e infelizmente *Life is Strange* é um exemplo disso.

LIBERDADE DE ESCOLHA

Lançado no formato de episódios, o jogo traz uma grande influência dos games da Telltale Games, como *The Walking Dead* e *The Wolf Among Us*, em um título no qual nossas escolhas trazem consequências que irão influenciar a história que está sendo contada.

Acompanhamos a trajetória de Max Caulfield, que volta à sua cidade natal para estudar fotografia e, após vivenciar uma experiência traumática dentro dos muros da universidade, descobre que pode viajar no tempo. Assim, seguimos a heroína enquanto ela descobre seus poderes e os utiliza para lidar com diversas situações.

Temos liberdade para voltarmos no tempo quando quisermos e mudar nossas escolhas e ações, mas embora seja interessante voltar no tempo e revisitarmos situações e dilemas sobre uma nova perspectiva, essa liberdade diminui o peso dramático do game.

Jogos baseados nas escolhas do jogador brincam com a tensão criada pelo fato de nunca sabermos exatamente se tomamos a decisão certa em determinada ocasião ou quais serão as consequências de nossas ações. Mas, ao dar ao jogador a possibilidade de voltar no tempo e mudar suas escolhas, elas perdem o impacto que deveriam ter, pois se tomarmos uma decisão que não gostamos ou uma ação que possa nos prejudicar, podemos simplesmente voltar no tempo e mudar tudo.

Claro que eu até poderia relevar esse problema se nossas interações no tempo fossem impactantes, mas a grande maioria desses momentos são mundanos, quase bobos, com alguns pontos interessantes aqui e ali, mas pouquíssimos são realmente significativos.

Igualmente bobos são os personagens deste drama adolescente, já que a grande maioria deles não tem qualquer carisma, além de serem completamente estereotipa-

dos. Tem de tudo: a garota popular e fútil que é rodeada de amigas, o veterano de guerra paranóico, o jovem rico que pensa ser dono de todos, o amigo que ama a moinha sem que ela perceba etc. Pelas minhas contas, só faltou um velho misterioso (e sábio) e uma mulher negra nervosinha, mas ainda faltam quatro episódio, então ainda não perdi a esperança.

AINDA É SÓ O COMEÇO

Por ser apenas o primeiro episódio de *Life is Strange*, *Chrysalis* ainda merece o benefício da dúvida, afinal muita coisa ainda pode mudar nos episódios vindouros. Mas infelizmente este primeiro arco fracassou em prender a minha atenção ou em me deixar interessando no que virá a seguir, o que nunca conta a favor de um game que se propõe a ser vendido em partes. 🎮



6,0

Plataformas:
PC, PS3, PS4, X360, XO
Desenvolvedora:
Dontnod Entertainment
Editora:
Square Enix
Lançamento:
Janeiro/2015

GRIM FANDANGO REMASTERED

↳ Lucas Moura

COM A FACE DOS ANOS 1990

Melhorias muito bem-vindas e pioras irritantes marcam a versão remasterizada desse clássico noventista

Falar sobre a era clássica dos adventures sem falar de *Grim Fandango* é como contar a história dos videogames e não mencionar o Mario. Em uma era na qual os quebra-cabeças dos adventures eram de arrancar os cabelos, *Grim Fandango* conseguiu conquistar o mundo com personagens carismáticos e com uma história interessante. *Grim Fandango Remastered* não podia ser diferente.

É importante neste caso salientar a palavra "Remastered", do inglês, que significa "remasterizado". Portanto, não espere um novo motor gráfico, nem mesmo cenários refeitos: *Grim Fandango* está, basicamente, da maneira que lembrávamos, mas com melhorias muito bem-vindas.

A primeira delas é o novo sistema de controle. Antes, ao mover o analógico para esquerda ou direita, o personagem somente girava no próprio eixo. Agora, de acordo com a direção indicada, ele se movimenta. Contudo, este esquema não traz somente vantagens: Ajuda os novos jogadores a entender como controlar o personagem, mas o problema da câmera ser fixa em um ponto de cada área do jogo pode trazer um pouco de desconforto e confusão.

MELHORES APENAS NO PC

Na versão para PC, *Grim Fandango Remastered* apresenta melhorias exclusivas para a plataforma, como o controle por meio do mouse. Esta mudança é muito bem-vinda para quem jogou outros clássicos, como Ilha dos Macacos, por exemplo, que contava com o mesmo tipo de controle, além de funcionar melhor do que o novo sistema de movimentação no controle.

Clima noir com jeitão nova-iorquino e ao mesmo tempo mexicano é a marca



registrada de *Grim Fandango*. Nesta nova versão, essa exótica mistura nos faz lembrar o quão único o jogo é, com cada um de seus personagens e suas motivações, falas ou trejeitos engraçados.

Quanto aos cenários, na nova versão continuam em boa parte idênticos ao da lançada em 1998, salvo melhorias na iluminação dos personagens. Contudo, em TVs de 32 ou 40 polegadas, os cenários começam a mostrar a sua idade, justamente por conta da resolução inferior. O carisma e a bela estética criados, na época, pela Lucas Arts, é o que impede de ser considerado um jogo "feio".

Infelizmente, alguns quebra-cabeças ainda são difíceis de resolver sem um pouco de ajuda. Nos anos 1990, quando boa parte dos adventures era assim, isso não era um incômodo. Porém, prevemos que muitos jogadores atuais podem se desanimar em partes específicas do jogo. O problema no caso não é a complexidade, mas a aleatoriedade dos quebra-cabeças.

Imagine, por exemplo, ter de descobrir que para afastar alguns pombos, é preciso usar um balão combinado com um pedaço de baguete. Sem dúvida, um sistema de dicas não faria mal algum.

Quanto à conversão do jogo de 1998 para a nova geração de consoles, queríamos poder dizer que ocorreu sem problemas, mas não é o caso. *Grim Fandango Remastered* apresenta alguns defeitos ausentes em sua versão original, como desaparecimento de personagens ou travamentos. Mas isso não chega a atrapalhar a jogabilidade. 🐛



8,5

Plataformas:
PC, PSV, PS4
Desenvolvedora:
Double Fine
Editora:
Double Fine
Lançamento:
Janeiro/2015

RINDO DE TUDO E DE TODOS

Humor ácido ironiza a cultura pop americana e não poupa ninguém da indústria do entretenimento



Poucos games conseguem fazer piada com praticamente tudo, seja política, jogos eletrônicos, cultura pop ou até mesmo reality shows. Mas *Supreme League of Patriots* não perdoa ninguém em suas piadas. Satirizando o mundo dos heróis de quadrinhos, o adventure deixa de lado a pancadaria desenfreada e aposta suas fichas no humor, nos diálogos e nas solução de puzzles.

Sonhando em alavancar em sua carreira artística, o inocente Kyle quer entrar a qualquer custo para o reality *America's Got Superpowers* [Nota do Editor: qualquer semelhança com *America's Got Talent*...]. Na bagunça generalizada que é sua vida, ele acabou adquirindo uma segunda personalidade, o herói Purple Patriot, personagem criado para o show. Com a mudança, o preguiçoso rapaz se torna um herói

sedento por justiça, moral e bons costumes, mesmo que pareça não conhecer o significado dessas palavras.

O tolerante Kyle acaba possuído pelo conservadorismo extremo do herói, o que acaba por contrastar com os ideais progressistas de seu parceiro Melvin, um britânico expert em tecnologia e na arte de ser sarcástico. Suas discussões são dignas dos acalorados debates de Facebook, mas se tornam muito mais divertidos com o trabalho de dublagem.

UM SHOW DE BIZARRICES

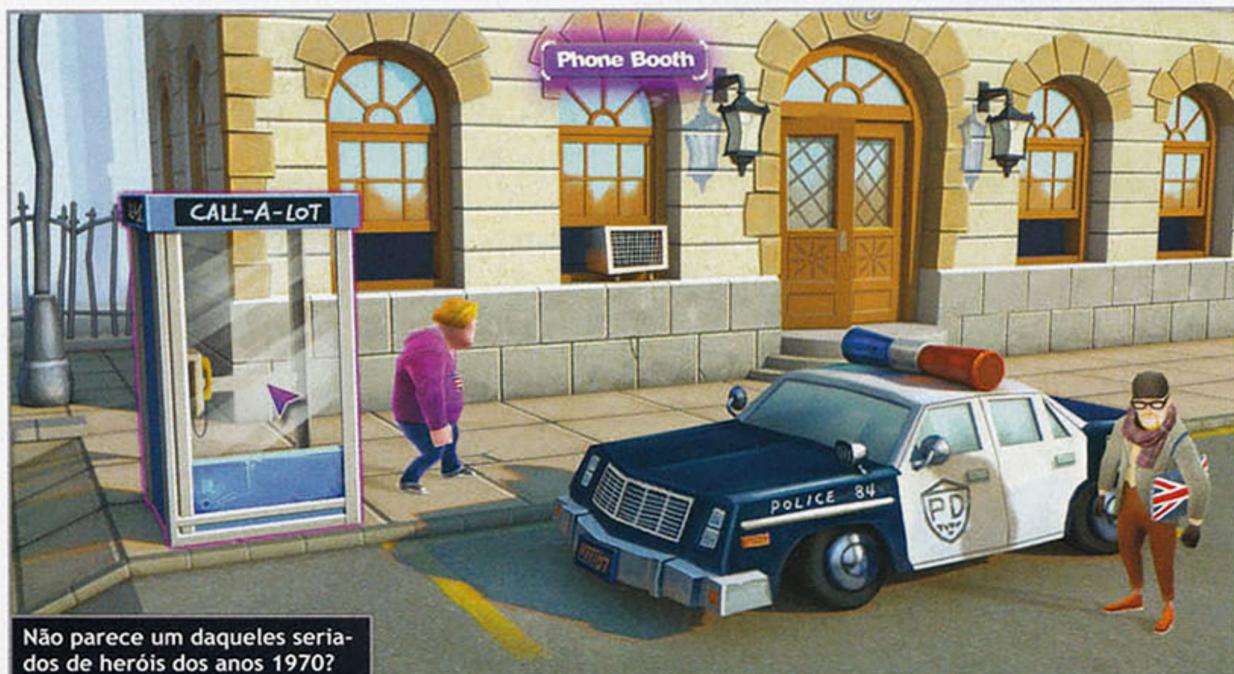
A dupla não é a única a marcar presença no game, que tem outros personagens cheios de identidade, carisma e um bom conjunto de bizarrices próprias, embora nenhuma supere as do próprio herói. Com raras exceções, todos os personagens são

muito bem utilizados no desenvolvimento da trama, com participações recorrentes e motivações que se alteram conforme suas ações.

Vale ressaltar que *Supreme League of Patriots* não é uma enorme discussão de Facebook em formato de game, mas um jogo que faz piada com tudo, principalmente com a indústria de entretenimento em geral. O título também não é nada discreto nesse quesito, sempre dando nome aos bois – até a famigerada piada da flecha no joelho também marca presença.

Como uma sátira do mundo dos super-heróis, a Nova York do game também é bastante viva e colorida, além de contar com uma trilha sonora que faz maravilhas na ambientação, dando aquele climão de Batman dos anos 1970. Na parte visual, a modelagem dos personagens é bem quadrada, parecendo o estilo criado por *Grim Fandango*. Nesse quesito, seu único defeito fica por conta das animações, que parecem travar toda hora.

No geral, *Supreme League of Patriots* balanceia seu humor de forma perfeita, intercalando o pastelão e o sarcasmo.



Não parece um daqueles seriados de heróis dos anos 1970?



8,0

Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
No Bull Productions
Editora:
Phoenix Online Publishing
Lançamento:
Janeiro/2015

CITIZENS OF EARTH

▶ Lucas Moura

CARA DE SUPER NINTENDO

Mecânicas de jogo convencionais, como as de combate, são uma cópia descarada de *Earthbound*

Se nos falassem que *Citizens of Earth* não é nada mais do que uma versão alternativa para *Earthbound* do Super Nintendo, teríamos acreditado. Parece que a Eden Industries pegou 90% das ideias para seu título no RPG clássico dos anos 1990. Isso não seria algo ruim se tivesse sido bem aproveitado.

Algumas mecânicas de jogo, como as de combate, parecem cópia demasiadamente descarada de *Earthbound*. O sistema baseado em turnos, os combates no mapa, os inimigos estranhos: tudo traz a sensação de estarmos jogando *Earthbound*, mas com uma qualidade inferior.

O combate em si não é ruim, já que segue as mesmas regras de turnos e uso de habilidades de *Earthbound*. Simples de aprender e com bastante variedade, ele se torna cansativo dada a grande quantidade de inimigos presentes no mapa. Às vezes saímos de um combate para entrar em outro um segundo depois.

A parte estética tem altos e baixos. Tanto a arte como a animação usada para os personagens é bem produzida, enquanto os cenários carecem de detalhes mais caprichados. Outro ponto fraco é a trilha sonora, que após algum tempo começa a repetir sem parar as mesmas músicas.

A história também não é levada muito a sério. Apesar de ter diálogos engraçados, no geral ela é pouco trabalhada e serve apenas de justificativa para se mover do ponto A ao ponto B. Por se tratar de um



RPG, esperávamos um pouco mais de comprometimento da Eden Industries para ao menos criar uma trama mais cativante. A constante adição de novos personagens também não ajuda a fazer com que o jogador se apegue ao game.

OS DISTRAÍDOS VÃO SE DAR MAL

Citizens of Earth possui uma grande quantidade de quests secundárias, o que é um sistema até interessante para os fãs dessa mecânica, porém, pequenos problemas atrapalham a diversão. O primeiro é a falta de informações oferecidas para o jogador. Se não prestar atenção na descrição dada ao iniciar cada quest, você ficará perdido, já que o menu onde elas são listadas oferece poucos dados.

Já as quests em si são rasas, seguem o mesmo conceito de vá a um local X e mate 10 tipos de inimigos Y. Esse tipo de design

para quests, comumente vistos em MMOs, oferece pouca recompensa para o jogador e está lá mais para criar uma falsa sensação de que a campanha é longa.

Para piorar, caso faça muitas delas, os personagens ficam em um nível muito alto quando comparado com os inimigos e isso faz com que o resto da jornada fique fácil demais. Recomendamos apenas as quests que liberam personagens essenciais, como o piloto, que permite que a sua equipe viaje para qualquer lugar do mapa instantaneamente.

Como se já não bastasse todos os defeitos da jogabilidade, a parte técnica de *Citizens of Earth* também deixa a desejar. Além de um desempenho abaixo do esperado, ocorreram problemas de instabilidade constante tanto na versão PC como na versão para PS4. Algumas vezes o jogo fechava do nada, sem nem uma tela de erro para tentarmos descobrir qual era o problema.

Caso decida pegar para os consoles da Nintendo, dê preferência para a versão de Wii U, pois a conversão de *Citizens of Earth* para 3DS tem gráficos inferiores, problemas na taxa de quadros por segundo e uma instabilidade maior. E as telas de loading duram uma eternidade. 🐛

Quests secundárias estão por todo lugar de *Citizens*



5,0

Plataformas:
3DS, PC, PSV, PS4, Wii U
Desenvolvedora:
Eden Industries
Editora:
Atlas
Lançamento:
Janeiro/2015

BEAT THE DICTATORS

▶ Fernando Souza Filho

SOQUE ESSES DITADORES

Com apenas 33 MB (a versão testada foi para Android), esse não é um game pesado para download. O estilo é bem cartunesco, chega a lembrar um pouco *South Park*, mas não se engane: aqui o sangue jorra mesmo. O objetivo é simplesmente espancar e torturar ditadores sanguinários como Hitler, Stalin e Mao Tse Tung – uma espécie de “vingança poética” contra o que esses ditadores fizeram na vida real. A premissa pode assustar em um primeiro momento, mas vale lembrar que os desenvolvedores

são da Sérvia, uma região que já sofreu muito com ações ditatoriais. São ao todo 11 ditadores e cinco mundos como pano de fundo: Aspen, Riviera, Grande Muralha da China, Paris e Celebwood. Quanto mais você torturar os ditadores, mais pontos e moedas ganha para avançar para a fase seguinte, que vai recompensá-lo com mais armas. É divertido, mas vale lembrar que é proibido para menores de 18 anos.



Plataformas: Android, iOS, Windows Phone | Editora: Peaksel | Lançamento: Fevereiro/2015



IMMORTAL ODYSSEY

▶ Fernando Souza Filho

MITOLOGIA CHINESA CASUAL

Com um pouco de boa vontade, podemos classificar esse game como um RPG casual. Bem casual, diga-se. O título é clichê, assim como a história e as próprias mecânicas da ação. Mas os gráficos são belíssimos e sinceramente a gente até acha estranho que um game de 23 MB tenha gráficos tão bonitos e caprichados em cada detalhe. É um F2P (free to play) com itens in-game que podem custar entre R\$ 2,50 e inacreditáveis R\$ 250,00. Mas, acredite, você se envolverá de uma maneira com

as aventuras do Império Celestial que vai considerar seriamente gastar um dinheirinho para fazer upgrade de seus itens. Inspirado na mitologia chinesa (inclusive no design dos personagens), você iniciará todas as missões na Vila Hokou, que é o hub principal do game. Com batalhas em turnos, sua equipe fica maior e mais forte cada vez que você avança na história. O jogo só tem versão em inglês.



Plataformas: Android, iOS | Editora: Gameloft | Lançamento: Fevereiro/2015



DUNGEON HUNTER 5

▶ Fernando Souza Filho

UM AAA PARA OS MOBILES

Com jeitão de superprodução do tipo AAA, até o trailer desse jogo impressiona e mal dá para acreditar que se trata de um título para mobiles. Mas é. E dos bons! *Dungeon Hunter 5* promoveu melhorias gráficas impressionantes em relação ao título anterior, mas o que mais se destaca aqui é o sistema de evolução e o novo modo multiplayer batizado de Strongholds. Juntos, eles deram uma nova cara ao jogo. A campanha singleplayer passa

por cinco reinos e incontáveis dungeons, nas quais você pode fazer o “looting” livremente para avançar de fase com itens cada vez mais poderosos. No modo Strongholds, você pode customizar sua ação e fazer o “looting” em seus oponentes online. Isso por si só já é bem divertido, pois você também pode chamar seus amigos para ajudar nas quests online.



Plataformas: Android, iOS | Editora: Gameloft | Lançamento: Março/2015



PAIS, FILHOS E VIDEOGAMES

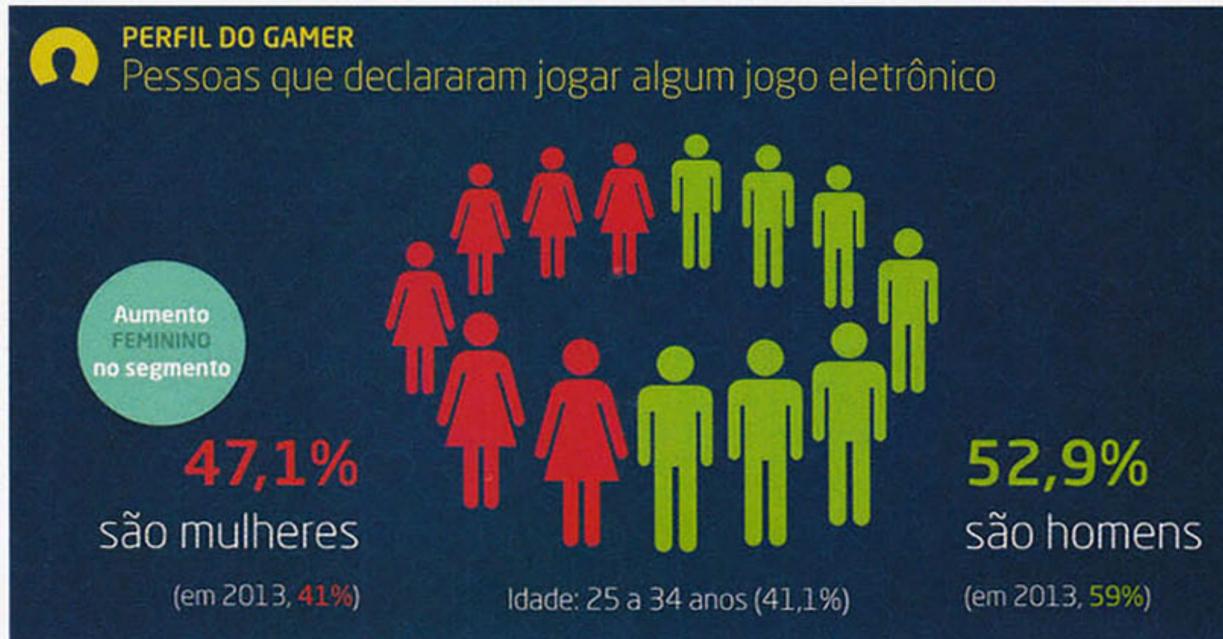
Pesquisa mostra a nova cara do mercado de games no Brasil: os pais agora jogam junto com os filhos

No início do mês de fevereiro último, finalizei junto com alguns parceiros de negócios a segunda leitura do mercado nacional de games: a Pesquisa Game Brasil 2015, apresentada durante a Campus Party.

Em 2013, em sua primeira edição, nosso foco foi realizar um mapeamento geral do perfil do gamer dando uma ênfase maior aos smartphones e tablets, da categoria de mobile. Para 2015, ampliamos o panorama e abordamos mais segmentos, como o de consoles, computadores e abordamos um tema até certo ponto polêmico: pais, filhos e os games.

Das pessoas pesquisadas, 32,5% tinham filhos com até 5 anos, 30,3% até 10 anos e 27,3% até 15 anos, representando as principais faixas etárias. A primeira constatação interessante foi que 90,6% dos filhos jogavam algum tipo de jogo eletrônico e que a interação entre pais e filhos no momento de entretenimento "gamer" era compartilhada por 82,1% da amostra. Jogar futebol, ir ao parque, andar de bicicleta, passear no shopping, assistir a um filme são formas de entretenimento já conhecidas e largamente praticadas por ambos. Agora, os jogos eletrônicos entraram de vez nessa lista depois de terem conquistado boa popularização, mobilidade e inúmeros títulos disponíveis.

Quando questionados "você gosta que seu filho jogue jogos eletrônicos?", não houve uma resposta na alternativa "sou totalmente contra", o que mostra um avanço considerável nessa relação desgastada e tensa entre pais, filhos e jogos das gerações passadas. Cerca de 71% dos pais en-



trevidados gostam que seus filhos joguem, porém com ressalvas. Controlar o tipo de jogo, o tempo que estão em frente à tela, o horário em que jogam e com quem o fazem são medidas usadas como forma de supervisão dos pais em relação aos jogos eletrônicos. Apenas 14,4% dos pais afirmam não controlarem os filhos durante as jogatinas.

HERANÇA DOS ANOS 1980

Analisando os resultados obtidos, concluímos que o que explica e justifica essa mudança é o fato de que parte da geração que cresceu nos anos 1980 hoje constitui família, e a forma como os games entram em suas novas famílias é natural, quase como a escolha de um time de futebol. Quem cresceu na geração do Telejogo e do Atari sobreviveu a todo o tipo de crítica e pressão vinda dos pais; afinal, aquilo era algo que podia destruir o mais importante

momento de entretenimentos em família na época: a televisão.

A inúmera quantidade de jogos, em especial na categoria mobile, com mecânicas de cliques favoreceu a entrada prematura de gamers nesse universo, quase sempre incentivados pelos pais. Não à toa que hoje é natural e comum ver uma criança de dois anos clicando em um celular, interagindo com o que tela oferece, proporcionando momentos de alívio para os pais. E a cultura já nasce nesse simples desejo curioso de que toda ação tem uma reação e que você é parte do enredo, diferente de outras formas de entretenimento digital voltados para essa idade (vejam vídeos musicais, filmes ou desenhos animados).

O que a pesquisa revela é nada mais que o progresso da cultura digital, em especial a dos jogos eletrônicos, que vêm rompendo preconceitos e tabus de gerações, e que vêm efetivamente se tornando um concorrente direto a outros tipos de atividades de entretenimento de pais e filhos – sem dúvida, uma grande conquista para quem vive, pretende viver ou apenas gosta desse segmento apaixonante.

Acredito que essa tendência ainda cresça e que não apenas pais e filhos, mas avós façam parte desse universo. Muito em breve escutaremos: "seu avô era bom no *Call of Duty*" – assim como cresci escutando "seu pai era bom no judô". 🎮



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

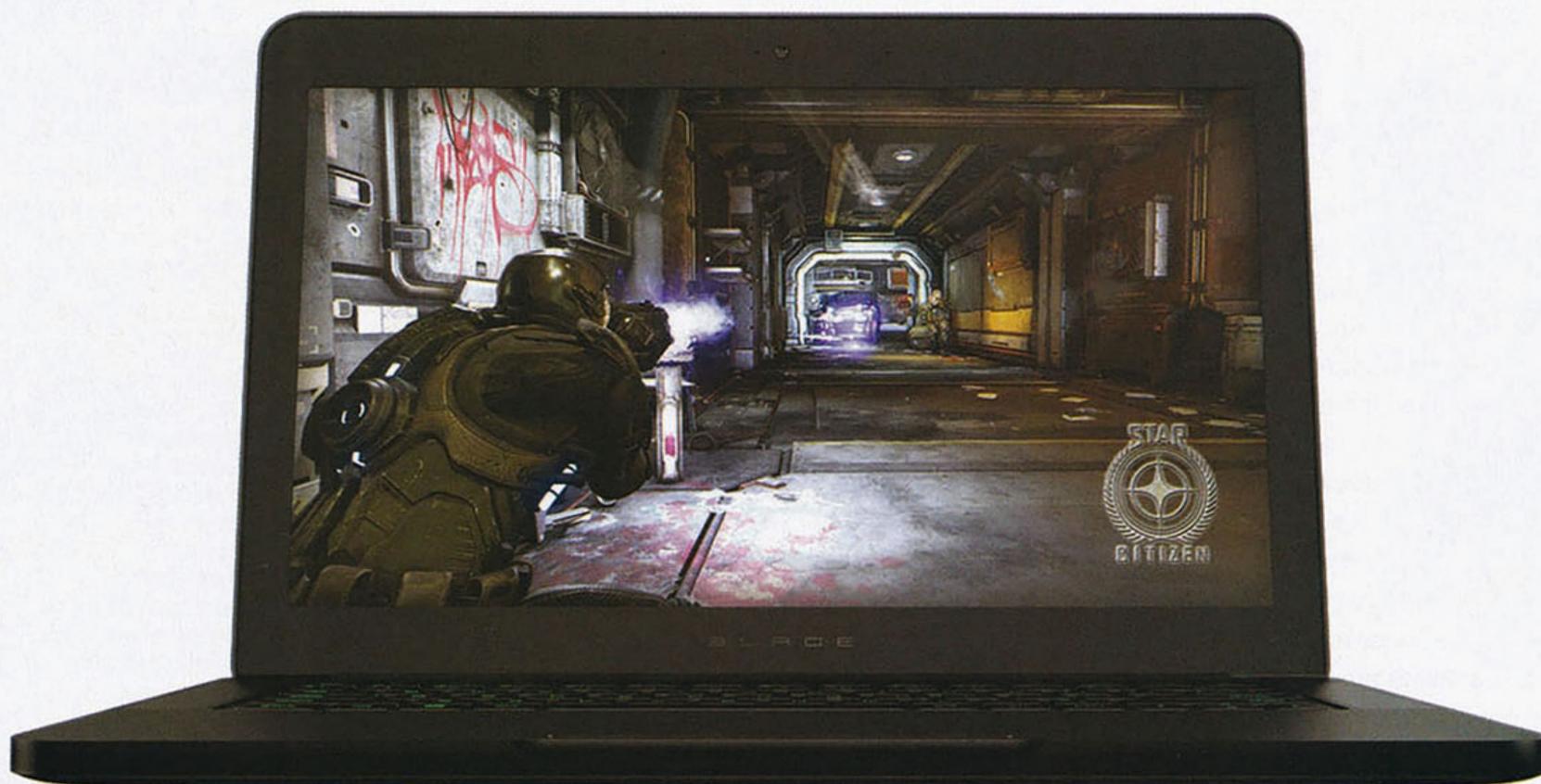


RAZOR BLADE

Demétrio Valente

UM BOM NOTE PARA GAMES

Muito fino, muito leve e com configuração parruda: prontinho para detonar nos jogos mais pesados



Mais fino e ainda mais leve, chega ao Brasil o Razer Blade, notebook de 14" desenvolvido com foco nos games. Ele vem com uma placa de vídeo Nvidia GeForce GTX 970M (3GB GDDR5 VRAM) e monitor com tecnologia IGZO (Indium Gallium Zinc Oxide), que promete altíssima qualidade de cores e de imagens. O laptop ultraportátil possui 16 GB de memória DDR3L de 1600MHz e SSD de até 512GB. Com velocidades até quatro vezes maiores que as de HDs de notebooks tradicionais, o sistema do Blade reinicia e roda os jogos com muito mais rapidez.

A placa GeForce é reforçada pela arquitetura da nova geração Nvidia Maxwell,

que aumenta a performance, tem tecnologia gráfica avançada e otimiza o uso de energia. Com a tecnologia Nvidia Optimus, o Razer Blade ainda alterna automaticamente entre os processadores gráficos da Nvidia e o Intel HD Graphics 4600 sem engasgar.

O processador Intel Core i7-4720HQ, normalmente visto em notebooks maiores, dá ao Razer Blade de 14" 2,6GHz de potência de processamento quadcore e tecnologia Turbo Boost, que aumenta automaticamente a velocidade dos núcleos ativos para até 3.6GHz. Já a tecnologia Hyper-Threading oferece oito núcleos virtuais para melhorar o desempenho em jogos.

O desempenho do Razer Blade é impulsionado por princípios de engenharia de aquecimento localizado, ou seja, o calor é dissipado das principais superfícies de toque e enviado para áreas que o eliminem com facilidade. Isso facilita muito pra quem vira as madrugadas jogando no verão.

Protegido por um chassi de alumínio cortado com precisão CNC, o Razer Blade possui um trackpad customizável e teclado retroiluminado com tecnologia anti-ghosting e teclas programáveis por meio do software Razer Synapse 2.0.



Fabricante: Razer
Preço médio: US\$ 2.200

MOUSE GAMER PREDATOR

Lançado no mês de março junto com outros produtos da nova linha da Dazz voltada para os games, o mouse Predator é um dos mais robustos da linha. Ele tem 8.200 DPI, é ambidestro e seu tempo de resposta de é 2ms (milissegundos), proporcionando velocidade e precisão é um só produto. Com um design diferenciado, o Predator possui funções de macro, acabamento emborrachado, além de contar com sete níveis de iluminação interna, onde cada cor indica um nível de DPI, indo dos 800/1600/3200/5000 até 8200 DPI.

"Certamente é um dos mouses da Dazz com maior atratividade para o público de PC Gamers, especialmente aqueles que gostam de jogos de tiro, como *Call of Duty*, *Battlefield* e *Titanfall*", destaca Antônio Nascimento, gerente da linha de Games da Dazz.



Fabricante: Dazz
Preço médio: R\$ 229,90



Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

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

Arte
Daniela Ianni

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

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

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

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

Redação
Tambor Gestão de Negócios
São Paulo/SP
CEP 01139-000, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491



Diretoria
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaína Mendonça

Produção Gráfica
Maylene Rocha

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

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

Este produto é uma coedição da
Case Editorial com a Tambor

CARTA DO MÊS

GAMER DA VELHA GUARDA

Tenho 38 anos, completo 39 agora em abril. Sou gamer das antigas, passei por Atari, Master System, Mega Drive, SNES, PS1, PS2, PSP e hoje jogo PC e Mobile. Tenho um bom PC para games e consigo rodar os novos jogos com a configuração máxima, mas é com o celular que tenho me divertido. Jogos com uma dinâmica simples e bem criativos estão conseguindo me tirar do PC e dos jogos mais elaborados, mas não deixei os games de PC de lado. Os do celular, no entanto, tem tomado muito do meu tempo. Mesmo podendo escolher entre os dois, acabo ficando com o celular, com jogos como *Little Empire*, *Clash Of Clans*, *Real Racing 3* e *Darkness Reborn*. Eles têm cada vez mais me afastado do PC – e olha que tenho grandes games instalados na minha máquina, como *Shadows of Mordor* e *Watch Dogs* (e ainda pretendo comprar o *Dragon Age: Inquisition*). Por causa disso, venho pedir que aumentem a seção de games para mobiles: na edição 159, tivemos apenas a página 79, pouco se comparado com os lançamentos que temos na PlayStore. Mesmo muitos sendo gratuitos, existem games que valem uma análise mais detalhada por parte da EGW.

Ricardo Ortega (por e-mail)

Temos dando bastante espaço tanto para jogos de PC quanto para os de Mobile, Ricardo. A página que você citou é apenas de reviews, que eles agora já fazem parte definitivamente da seção. Também temos feito entrevistas e previews com jogos para aparelhos portáteis. E aguarde que mais novidades vão aparecer nas próximas edições. (FSF)

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da **WB Games**, patrocinadora desta seção da revista **EGW**. Neste mês, o Ricardo Ortega levou pra casa *The Sims 4* para PC.



EM QUEM ACREDITAR?

Não entendo muito bem o pessoal da imprensa especializada. Alguns sites, blogs e youtubers falaram mal de *Assassin's Creed Unity*, mas outros falaram muito bem – como a própria **EGW**. Qual o critério para avaliações tão diferentes? Por que não fazem uma análise mais imparcial? Quero fazer faculdade de jornalismo daqui a dois anos e esse tipo de coisa me deixa em dúvida para qual caminho seguir, pois queria transformar minha paixão por games em profissão.

Jonnathann Soares (São Paulo-SP)

Antes de mais nada, é preciso explicar uma coisa, Jonnathann: não existe análise imparcial. Quando se faz um review, ele é opinativo, não existe opinião imparcial. Uma notícia sim, tem que ser imparcial – se bem que na prática não é isso que acontece. Uma nota sobre a CPI da Petrobras sai de maneira beem diferente numa Veja ou numa Carta Capital, por exemplo, que possuem posições políticas opostas. Eu particularmente adorei *Unity*, mas mesmo aqui na redação as opiniões são divergentes (veja a matéria Troféu Abacaxi, na EGW nº159, em que nossos redatores votaram nesse jogo como melhor e também como pior do ano!). Não deixe que isso atrapalhe sua escolha profissional no futuro. (FSF)

ZUMBIS SÃO LEGAIS

Gostei muito da edição nº159 da **EGW**, especialmente da matéria especial sobre zumbis. Curti muito o *Dying Light*, acho que foi um dos melhores games de zumbi que joguei na vida, por isso concordei com tudo que foi escrito sobre ele na **EGW**. Depois que li a matéria soube que tinha o DLC *Be a Zombie* e acabei adquirindo-o, apesar de não ter o hábito de comprar DLCs. Não me arrependi, o pacote é legalzinho, mas é meio cansativo. De qualquer forma, também gostei da lista dos melhores jogos de zumbis que vocês fizeram. Alguns dos meus favoritos estavam na lista. Espero que façam mais especiais sobre zumbis.

Aline Grosspof (São Paulo-SP)

O que mais podemos dizer, Aline? Nós também somos fãs de games de zumbis! (FSF)

COLECIONADOR

Nosso leitor Alessandro Antoni (Bauru-SP) mandou algumas fotos de sua coleção de **EGW**, desde os tempos em que a revista se chamava EGM Brasil. O Alessandro teve o cuidado de embalar uma por uma!

E você? Tem uma coleção de revistas, de action figures ou de games? Mande pra gente uma foto para colocarmos aqui nesta seção.





RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



O MAL TE OBSERVA

16

PS3 PS4 XBOX 360 XBOX ONE CAPCOM

©CAPCOM CO. LTD. 2015. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. * Booklet disponível apenas no primeiro lote do produto.

f saraivaonline @saraivaonline @saraivaonline vendas 4003-3390

saraiva.com.br | Saraiva

DEFINITIVE EDITION

DMC

Devil May Cry™



**1080P
60FPS**

**TODOS OS DLCS
ORIGINAIS INCLUSOS**



16

PS4 XBOX ONE

©CAPCOM CO.,LTD.2013,2015 TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.DMC DEVIL MAY CRY,CAPCOM e o LOGOTIPO CAPCOM são marcas comerciais ou registradas da CAPCOM CO.,LTD.

CAPCOM®



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: Douglas Ielker

Revista: Paulo Marx

 facebook.com/retroavengers

 retroavengers@gmail.com



retroavengers.com.br

