

GAMEFAGIA

EDIÇÃO Nº 6 - DEZEMBRO DE 2014
WWW.GAMEFAGIA.COM.BR



HISTÓRIAS NO MEIO DA

NEVE



Simple e emocionante, *Never Alone* vai além de uma homenagem a toda uma cultura e se transforma, principalmente, numa excelente maneira de perpetuar uma história

Leia também:



• **Shogo: Mobile Armor Division**

• **Another World**

• **Valiant Hearts**



GAMEFAGIA

Edição de dezembro
de 2014

Fundador e Editor Chefe:
Marcus Vinícius Freitas

Equipe de redação:
Arthur Eloi
Daniel Martins
Gabriel da Silva Gonçalves
Igor Margato Vargas
Matheus Henrique da Silva

Co-editor:
Igor Margato Vargas

Projeto gráfico e diagramação:
Marcus Vinícius Freitas

Revisão ortográfica:
Daniel Martins

Conselheiro Editorial:
Prof. Me. Fábio Rockenbach

A Revista Gamefagia é produzida sem fins lucrativos e todo o conteúdo é retirado do seu site oficial (www.gamefagia.com.br). É permitida sua livre reprodução em qualquer tipo de veículo, desde que seja publicada juntamente sua fonte de origem. Este é um produto gratuito e é permitida sua impressão para uso pessoal. A venda é do mesmo é estritamente proibida.

CONTATO

Email: gamefagia@gamefagia.com.br
Facebook: [fb.com/gamefagia](https://www.facebook.com/gamefagia)
Twitter: twitter.com/gamefagia
Alvanista: alvanista.com/gamefagia

PARCEIROS

Nexjor FAC UPF
Inovadores.net
FreeWalkPOA



Este trabalho é licenciado sob Creative Commons Atribuição - Uso não comercial - Vedada a criação de obras derivadas 3.0 Brasil License.

*Todas as imagens usadas foram retiradas da internet e são de direitos reservados às suas respectivas produtoras.

O MELHOR MEIO PARA SE CONTAR UMA HISTÓRIA

Eu devo parecer um babão ou alguém não muito certo da cabeça, mas ainda fico muito impressionado e entusiasmado com as possibilidades narrativas dos games. Não sei se é porque faço da comunicação meu ofício, mas me espanta toda vez que a indústria oferece algo a mais do que o jogo propriamente dito. Nesse contexto, "Never Alone" ultrapassa barreiras e se transforma em uma homenagem, na perpetuação da cultura inupiaq. A jornada percorrida pela pequena Nuna não é nada inovador em termos de gameplay, mas sua história é tão emocionante, tão humana quanto as centenas de anos em que seu povo sobreviveu ao Alasca. Por isso acredito que os games são sim o formato mais pertinente para se contar algo, além de bastante divertidos.

Adiante, Arthur Eloi desbravou os horrores a guerra de "Valiant Hearts", enquanto que o repórter Gabriel Gonçalves explica por quê você precisa dar uma segunda chance para "Enslaved".

Mas a gente também tem espaço para os clássicos, principalmente àqueles que marcaram época, como "Shogo: Mobile Armor Division". O FPS de robôs poderia ter o reconhecimento merecido se não fosse lançado ao mesmo tempo de "The Legend of Zelda: Ocarina of Time" e "Metal Gear Solid", como pontuou Gabriel no review.

Eu nem irei citar as mudanças de layout - eu adoro mudar e mexer em tudo nessa revista. Mas dessa vez é por um bom motivo: esperamos que, com tais mudanças, a gente consiga lhe entregar as edições com maior regularidade.

Obrigado por ler a gente, tenham todos boas festas de final de ano - e joguem muito!!

MARCUS VINÍCIUS FREITAS
Editor-chefe

OUTRO MUNDO QUE AINDA

IN



20 anos depois, Another World ganha versão comemorativa e mostra por quê ainda é um dos grandes marcos do videogame

por
MARCUS FREITAS
✉ marcus@gamefagia.com.br



Bem, mas bem antes das animações e cenas computadorizadas complexas, diretores usavam a criatividade para criar games que contemplasse tanto o gameplay quanto a estética. Another World (também conhecido como Out of this World nos Estados Unidos e Outer World no Japão) é uma prova viva disso e é impressionante e, além de continuar interessante, o game segue difícil de bater até os dias de hoje.

Criado originalmente em 1991 pelo francês Éric Chahi, o título alcançou a façanha de mesclar game com ares de cinema principalmente pelas sequências de animações nos momentos onde o personagem morria ou então descobria algo novo. No quesito história, o desenrolar da trama não é lá muito elaborado. Você controla Lester, um físico



A versão original (esq.) e a versão remasterizada (dir.) lado a lado.



STIGA



FICHA TÉCNICA

Another World 20th Anniversary Edition

- 2011
- The Digital Lounge
- Aventura
- PC, MAC, OUYA, X1, PS3, PS4, VITA, 3DS, WIIU e UNIX

que viaja para outro mundo após um acidente no seu laboratório. Nesse local estranho, ele é preso junto com uma criatura nativa, misto de brutamonte com humanoide, e ambos partem para escapar do local. Muito futurista, na introdução pode-se notar elementos como hologramas e a velha interface do DOS nos computadores.

Obviamente, os gráficos são simples, parecem vetores pixelizados no Adobe Illustrator com uma paleta de cores que alterna entre roxo, azul e tons de cinza, mas ainda assim são bonitos e harmoniosos. O grande trunfo tecnológico na época, a exemplo de Prince of Persia, foi utilizar a técnica de roscopia para criar os personagens. Isso deu um realismo não só nas formas, mas principalmente aos movimentos, já que toda hora o personagem precisa abaixar, correr, pular ou atirar com sua pistola laser.

Há décadas fala-se sobre uma sequência ou prólogo de Ano-

o título alcançou a façanha de mesclar game com ares de cinema principalmente pelas sequências de animações

ther World. Contudo, em uma entrevista Chahi confidenciou que não pensa e nunca pensou em mexer na obra. “Eu acho que a história é completa. Tem bastante mistério, então criar uma sequência pode ser complicado, pode quebrar toda magia”, disse para a Retro Gamer em 2011.

Já que não existe muita esperança para uma continuação, o negócio para quem nunca jogou é dar uma chance ao Another World. A edição remasterizada comemorativa dos 20 anos – lançada ano passado – chegou agora para os consoles e pode ser baixada para Xbox One, PS3, PS4, Vita, WiiU e Nintendo 3DS

– e também para mobile. Eu o testei no Vita e PS4 e posso dizer que vale a pena não somente para relembrar os tempos onde bits e pixels queimavam a mil nos velhos 486's, mas para conhecer um importante capítulo dos games.

Seja rápido no começo ou ele vai te pegar!

UM SEGUNDO LUGAR PARA ENSLAVED

Vale dar uma chance para o game? A gente acha que sim!

por
GABRIEL GONÇALVES

✉ gabriel@gamefagia.com.br



Enslaved: Odyssey to the West faz parte do mesmo pacote onde estão Spec Ops : The Line, Bastion, Siren e Ghost Trick. Você compra sem esperar muita coisa, se diverte e ao final do jogo vem o desespero de como você poderia ter perdido tal experiência por dar atenção as notas ou a jogabilidade simples. E vou além dizendo que se você der uma chance a Enslaved conhecerá o outro lado de The Last of Us. Como? Quando?! Onde?! Peralá... Eu não estou dizendo que o jogo chega ao nível de produção do GOTY da Naughty Dog. A ideia que quero passar é de que o jogo tem várias características similares ao título. Aí tu vai pensar: "bebeu só pode!"

Enslaved conta com um casal em um ambiente pós-apocalíptico com resquícios da civilização dominados pela natureza onde Monkey, o protagonista, se vê sem opção e ajuda Trip chegar ao seu destino. De A até B tem muita história para contar e o jogo faz isso de forma magnífica. Construindo personalidades e vivências completamente diferentes de forma agradável com um filme de aventura em um final de domingo. "Ah, então nada a ver com The Last of Us", tem sim e para facilitar minha análise digo sem medo de errar que Enslaved é a versão light, mas nem por isso mais rasa das premissas apresentadas e vividas por Joel e Ellie.

A jogabilidade é simples e conta com repertório já conhecido pelos jogadores de Uncharted, Assassin's Creed e Prince of Persia. Como o nome do protagonista sugere, você passa a maior parte do tempo trepando nas coisas com sua companheira nas costas – já que o mapa não contribui com

..... “

De A até B tem muita história para contar e o jogo faz isso de forma magnífica



FICHA TÉCNICA

Enslaved: Odyssey to the West

- 2010
- Aventura
- Ninja Theory
- PC, PS3 e X360

superfícies planas por muito tempo, mas tudo isso é muito simples e fácil de visualizar. O combate segue exatamente o mesmo compasso. Monkey conta com apenas uma arma o jogo inteiro e enfrenta meia dúzia de inimigos diferentes. O barato é que tudo é feito com muita emoção. O personagem faz caras e bocas enquanto desmembra oponentes que, mesmo sendo apenas robôs, parecem ser coisas vivas diante da suas personalidades implacáveis.

Enslaved é o único game em

que você vê uma mini-gun tendo o pescoço quebrado. De vez em quando, Trip ajuda Monkey atravessar campos minados, ativar alavancas ou distrair inimigos enquanto ele flanqueia-os. Fora isso, o trabalho dela é conduzir o enredo e convencer o jogador de protegê-la e, para isso, basta uma cena e uma carinha de gatinho de botas. Se não funcionar, ela berra.

De maneira geral, Enslaved não revolucionou em nada. Seus gráficos não atravessam qualquer limite, a trilha sonora não

é marcante e o seu enredo não é original. Mas nada disso te deixa desconfortável por muito tempo é quando perceber verás o ótimo trabalho da Ninja Theory. O jogo traz segurança e um sorriso no canto da boca. Leve para os olhos com uma palheta cheia de cores vivas tais como seus personagens mergulhados em desenvolvimento clichê. E o final que fará você implorar por mais...

Sabe a comparação que fiz no lá no início do texto? Então, jogue sem a pretensão de esperar algo melhor. Depois disso, venha rir comigo quando terminar.



À esquerda, Monkey contempla a paisagem. Abaixo, Trip e sua mini-gun.



UM OUTRO PONTO DE VISTA EM **THE**



VALIANT HEARTS: GREAT WAR

O game "indie" de uma gigante que se transformou em uma bela obra de arte

por
ARTHUR ELOI

✉ arthur@gamefagia.com.br



FICHA TÉCNICA

Valiant Hearts: the great war

- 2014
- Ação, 2D
- Ubisoft
- PC, PS3, X360, PS4, X1



Um bombardeiro durante o lanche, não se espera menos do que isso em uma guerra

Existem pontos positivos e negativos para qualquer forma de desenvolvimento. Quando se trata de Triple As, os blockbusters que todos jogam e falam, os desenvolvedores têm maior recursos à disposição, mas por ter muita gente envolvida no projeto, alguns acabam ficando

sem tanta personalidade. O caso dos indies é justamente o contrário, com carência extrema de investimento e recursos. Então o que acontece quando uma companhia combina o melhor de dois mundos? Uma belíssima obra de arte é a resposta. Valiant Hearts: The Great War é a primeira aventura da Ubisoft por território indie e se sai muito bem, sendo até mesmo cogitado como uma das melhores experiências do ano.

“ Valiant Hearts introduz fatos rápidos para contextualizar suas missões



Um jogo com muito, mas muito "that feeling, bro"

Aqui o cão também é o melhor amigo do homem



Os horrores da guerra

Por mais que Guerras Mundiais sejam um tema explorado até demais no video games, todos os jogos o colocavam na posição de um soldado lutando com honra, defendendo sua pátria e sendo glorificado por aniquilar seus inimigos. Valiant Hearts prefere abordar o lado sujo da guerra e, infelizmente, o lado real: o das pessoas cujas vidas e famílias são destruídas pelo conflito. O lado das pessoas que não querem estar envolvidas mas, ainda assim, são arrastadas para o caos.

A ação se dá em torno do fazendeiro Emile, cujo genro Karl é expulso de sua casa na França após a Alemanha declarar guerra. Como se ver sua filha perder o marido e neto perder o pai não fosse o suficiente, Emile é recrutado pelo exército e tem que ir lutar no front. Sua jornada para resgatar Karl e voltar para casa então começa. Através de diálogos murmurados, porém ilustrados a lá revistas em quadrinhos, os personagens esbanjam carisma e personalidade bem vivas. Desde a luta nas trincheiras até os poucos momentos de alegria e descontração, o jogador se apega aos personagens nessa bela montanha-rusa emocional.

Por mais que se trate de um jogo de guerra, a violência nunca é glorificada. Na verdade, os personagens evitam ela a todo custo. Um divertida combinação de plataforma 2D com puzzles interessantes torna a jogabilidade agradável e simples até mesmo para quem não está acostumado à ficar horas e horas com o joystick na mão. A

variação de objetivos também ajuda a evitar o cansaço e a repetição. Uma hora você tem de destruir artilharia inimiga, em outra dirigir um táxi cheio de soldados direto de Paris e desviar de obstáculos no caminho. Mesmo em sua curta duração, aproximadamente cinco horas, o jogo te mantém ligado e entretido.

História em ação

Talvez você tenha dormido durante as aulas de história sobre Primeira Guerra Mundial. Sem problemas. Em homenagem ao centenário da Grande Guerra, Valiant Hearts introduz fatos rápidos para contextualizar suas missões e dar um melhor entendimento de como o mundo passou a funcionar entre 1914 e 1918, desde do assassinato de Francisco Fernando até o fim do conflito. Os fatos funcionam praticamente como uma recompensa por passar e fase e te motiva a continuar. Se não bastasse, a Ubisoft Brasil também realizou um belo trabalho de regionalização ao adicionar fatos brasileiros para entendermos como o país estava na época e qual foi sua participação no conflito.

Valiant Hearts: The Great War traz o padrão de qualidade de jogos Triple A com todo o sentimento e emoção de indies enquanto explora um tema saturado de forma genial e inovadora.

Sua variada jogabilidade impede a fadiga e corta a repetição com divertidos mini-games. Os personagens são carismáticos e memoráveis, unidos à um belíssimo visual inspirado em revistas em quadrinhos. Infelizmente, sua curta duração deixa um pouco a desejar, porém, aliado a tudo mencionado e sua forma interessante de nos deixar apaixonados por história tornam Valiant Hearts um dos melhores jogos do ano e o desejo de que vejamos mais 'experiências' do tipo por parte de grandes empresas.

“

Por mais que se trate de um jogo de guerra, a violência nunca é glorificada



HISTÓRIAS NO MEIO DA NEVE



A cultura de um
longínquo povo
contada na forma de
um belíssimo jogo
em Never Alone

por
MARCUS FREITAS
✉ marcus@gamefagia.com.br

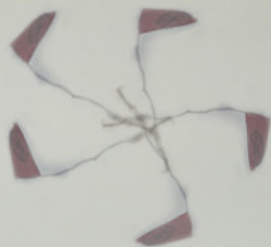


FICHA TÉCNICA

Never Alone - Kisima Ingitchuna

- 2014
- Aventura
- Upper One Games
- PC, PS4 e X1

Numa e sua fiel companheira no
interior de uma... baleia.



A boleadeira é essencial para arrumar novos caminho. Abaixo, cada personagem possui qualidades específicas, como a de Nuna em empurrar caixas.



Fazia algum tempo que não me debruçava totalmente sobre um esperado jogo. Na verdade, há

algum tempo não parava com um verdadeiro ímpeto, com uma sincera vontade de escrever sobre games. Isso é normal, faz parte das correrias da vida que todo mundo passa. Aí você pode pensar, "poxa Marcus, isso não me interessa, não me venha com causos". Ok, mas é exatamente assim que vou começar esse texto, contando uma

..... “
a inserção de vídeos e entrevistas costura o avanço da trama com as lendas e os nativos, gerando uma agradável simbiose entre realidade e jogo

pequena história.

Atualmente se fala muito sobre storytelling, narrativas e quaisquer outros nomes que dêem para o ato de contar uma história. Na real, tudo isso é sobre alguém contar algo para outra pessoa, não existe truque ou manha. É natural que a gente se identifique com tudo que seja humano. Pense comigo: porque uma tragédia de um pai com o filho comove tanto? Por que é instintivo que se colocar no lugar desse pai, é da nossa natureza simpatizar com os sentimentos e histórias de semelhantes, independente da língua ou da distância em que

se encontram.

No meio disso tudo tem uma pequena pérola chamada Never Alone, ou Kisima Ingitchuna no dialeto original. Lançado em novembro de 2014 para PS4, Xbox One e PC, o jogo vai além de uma aventura e de um pequeno recorte de um todo: ele é uma homenagem ao povo do Alasca e a perpetuação de uma cultura tão rica na forma de um jogo - e, pertinentemente, em um bom jogo. A fundação que sustenta Never Alone é a cultura iñupiaq, tribo nativa do Alasca. Todos os elementos de gameplay e da trama saem das tradições iñupiaq, as fases refletem lendas e hábitos desse povo. É impressionante - e porque não emocionante - ver como um lugar tão inóspito, onde já é difícil imaginar vida, possui uma cultura tão rica e vasta há tanto tempo.

Em Never Alone você controla Nuna, uma pequena garota que sai da sua aldeia para descobrir por que uma nevasca interminável atinge

Não se preocupe, eu te dou uma mão, ou uma pata!





Se você não se abaixar nas rajadas, é perigo ter que começar novamente

o lugar onde mora. Pelo Alasca afora, ela enfrenta vários perigos naturais, como ursos polares e calotas de gelo, até ser salva uma pequena raposa do ártico. O animal consegue se comunicar com antigos espíritos do bem, ajudando Nuna com os obstáculos em seu caminho.

Do Alasca para o mundo

Não somente entrar em contato com a comunidade local, mas os produtores da Upper One Games mergulharam em todas as nuances dos iñupiaq. Prova disso é a inserção de vídeos e entrevistas que costuram o que você vê no avanço da trama com as lendas e os nativos, gerando um agradável e instrutivo diálogo entre realidade e jogo. Após o final de uma fase, por exemplo, onde Nuna e a raposa ficam a deriva em um pedaço de gelo até encontrar solo, é exibida uma entrevista com um dos colaboradores locais contando que ficou na mesma situação com seu pai quando era criança. Esse alinhamento segue até o final do jogo e, diga-se de passagem, para platar é preciso desbloquear e assistir todos os vídeos.

Quanto ao game propriamente dito, o mais incrível é a simplicidade, o visível esmero dos produtores em expressar aquele conteúdo. Isso fica explícito em todos os detalhes, desde a reprodução dos traços característicos dos nativos até o traço das ilustrações dos vídeos das lendas locais, rementendo as pinturas rupestres. A narração no dialeto aumenta a imersão, assim como os efeitos sonoros naturais – o vento da neve é de arrepiar. Tal como "Brothers: A Tale of Two Sons", o game roda na engine gráfica Unity com gráficos que simulam um traço de pintura, como se você estivesse de fato observando uma tela de uma

lenda. Sem grandes dificuldades até o ato final – que dá uma leve complicada, se comparado com o restante –, o jogo é basicamente um puzzle de plataforma 2D em 3D de curta duração, já que é possível virar o game em algumas horas.

Imprecisão, mas nada demais

Mas Never Alone tem falhas de jogabilidade, e algumas bem chatas. O jogador vai se perder bastante nos controles em certos momentos, já que os comandos não funcionam de forma precisa. Você aperta pulo e ela ou a raposa não pulam na hora certa. Em alguns limites do cenário isso irrita bastante, essa falta de sincronia com os botões ocasiona várias tentativas no ato final do jogo, exigindo um pouco de paciência. Que fique claro: essas falhas não atrapalham nenhum pouco o resultado final da experiência.

Ao contrário do sentimento de solidão, que é inerente ao cenário do Alasca, a jornada de Nuna foi concebida para ser compartilhada, ou seja, feita para jogar em dupla, mas você pode alternar

entre ambos no singleplayer. Você pode não, você deve fazer isso para seguir as fases. A raposa, além de controlar espíritos que literalmente criam caminhos para seguir, ela consegue pular mais alto. Já Nuna consegue empurrar caixas e quebrar objetos usando uma boleadeira mágica, presente que ela recebe no início da jornada.

Se a vida em si é sobre histórias, e as relações humanas são em seu âmago contar algo para alguém, a jornada de Nuna adiciona muito nesse contexto. Com a duração de uma fábula, com o peso cultural de um povo que passou séculos convivendo em paz e respeito com a natureza, e uma beleza simples e lúdica, Never Alone é um verdadeiro achado não somente como homenagem aos antepassados iñupiaq e seus herdeiros, mas em mostrar que os games podem ser bem mais do que o gameplay. Sinceramente, minha crença é de que não há maneira melhor para perpetuar algo do que criar um game. Never Alone definitivamente reforçou esse sentimento, e espero nunca estar sozinho nisso.

“ É uma homenagem ao povo do Alasca e a perpetuação de uma cultura tão rica na forma de um jogo – e, pertinentemente, em um bom jogo



Assim como os bons, existem espíritos ruins no caminho



Ofuscado por verdadeiras lendas na época de lançamento, Shogo: Mobile Armor Division foi um excelente game

por **GABRIEL GONÇALVES**
 ✉ gabriel@gamefagia.com.br



Existia um jogo de robôs gigantes chamado Shogo: Mobile Armor Division. Lançado em 1998 pela Monolith, Shogo entregou os fãs uma combinação de Transformers, shooter e uma história ficar ao lado da de Half-Life. Foi um ótimo ano para os jogos, diga-se de passagem. Entre alguns lançados nessa época, por exemplo, temos Metal Gear Solid, Half Life, Legend of Zelda Ocarina of Time, Resident Evil 2, Star Craft, Baldur's Gates, Guilty Gear, Dance Dance Revolution, Grim Fandango, só lendas...

A minha teoria é que o jogo foi ofuscado por esses gigantes e pela falta de um port para consoles. Não que pudessmos reclamar, já que Shogo exigia dos consoles mais que Crysis exigiu da geração passada. A Monolith fez um ótimo trabalho não sendo uma mera cópia de Quake ou Doom. O jogo contava com personagem carismático e dublado, um ambiente nada sombrio ou repetitivo, jogabilidade balanceada e uma trama que vai além de invasões demoníacas.

E quando digo "além", quero dizer uma história coesa, com surpresas e escolhas que mudam o rumo da fase oferecendo até novos mapas, um final satisfatório e, sempre que



Vista seu robô e lock and load!



FICHA TÉCNICA

Shogo: Mobile Armor Division

- 1998
- FPS
- Monolith Productions
- PC



possível, uma dose de humor – dessa forma não ficou devendo nada para os japoneses, mesmo sendo uma companhia norte americana. E nesse intercâmbio, a Monolith acenava para os japoneses e suas produções tais como AppleSeed, Platãbor, Neon Genesis Evangelion, Macross e Ghost in The Shell. Otakus, sintam-se em casa.

Robôs e mais robôs

Mas não pára por aí. Lembra de Transformers? Em Shogo não é apenas uma referência, o herói Sanjuro Makabe co-

meça em um robô semelhante ao da série podendo também transformá-lo em veículo. Legal né? Não vou mencionar que estes titãs têm modelos que variam com estilo de jogo do jogador. Mobilidade fazendo contraponto com resistência e com direito a meio termo para os indecisos.

Mas vamos ao que interesse no jogo de tiro: armas! O MCA (Mobile Combate Armor), nome facilmente vandalizado por um Y, conta um repertório equilibrado com armas destinadas à infantaria e pequenos veículo,s e outras para MCAs onde sua eficácia vai depender



A variedade de
armas vai além
do MCA.

ANTES DE TITANFALL E DEPOIS DE METAL WARRIORS

do momento. Mate pessoas com a arma principal, se possível passando por cima delas, use o modo sniper do seu rifle, use as úteis aranhas que explodem em forma de tornados e, se tudo de errado, use seu lança-mísseis desprovido de qualquer precisão e seja o que deus quiser.

Fora do seu colosso, Sanjuro dispõe de um arsenal reduzido e bem familiar ao jogadores do gênero. Há uma submetralhadora com silenciador perfeita para infiltrações, por exemplo. É uma pena que a IA limitada não faz ideia do que isso significa. De qualquer modo, o jogo

“
A Monolith fez um ótimo trabalho, não sendo uma mera cópia de Quake ou Doom

deixa bem claro que nessas partes o objetivo é tocar a história pra frente.

A última parte que compõe a produção é o som. As armas passam o peso e poder que têm, a dublagem encaixa perfeitamente com os perfis dos personagens, as explosões são convincentes e é até possível escutar um MCA desligar após ser derrotado. Infelizmente, a trilha sonora não teve a mesma atenção que a música de introdução. No geral, o som mais parecem amostras perdidas do que parte de um todo. Na época poderia até passar despercebido nesse quesito

se não fossem Metal Gear Solid e Resident Evil 2, cujo trabalho têm relevância até hoje.

Shogo: Mobile Armor Division é um clássico aos olhos dos poucos que jogaram e se não fosse a falta de propaganda e suporte técnico, talvez hoje os fãs não precisassem sonhar com uma possível continuação. Quem sabe não seja a maldição do gênero? Afinal, Zone of The Enders era um bônus da demo de Metal Gear Solid 2, Armored Core era hardcore demais, Heavy Gears está no limbo e Titanfall vendeu menos que o esperado.

NOTAS, NOTAS E MAIS NOTAS...

A análise técnica do subjetivo sob julgamento das previsões parciais

por
GABRIEL GONÇALVES

✉ gabriel@gamefagia.com.br



A Após algumas notas divergente a respeito de Destiny, a equipe do Gamefagia entrou em um tema delicado: como proceder com uma análise e como dar uma nota para um jogo? Depois de uma breve discussão, deixo aqui a minha opinião sobre o caso. Um jogo deve ser analisado de duas formas: a primeira é passar para o jogador a experiência que ele pode retirar do jogo; a segunda é como tal experiência está próxima das expectativas geradas antes do seu lançamento. Ok, mas porquê?

A necessidade destes dois tipos de análise se constrói a medida em que as produtoras se mostram completamente incapazes ou desinteressadas em transmitir para o jogador a real experiência do jogo, ainda mais para um público que geralmente se comporta com torcedor de futebol e não pondera nas críticas. Resident Evil 5 é um ótimo exemplo. Apesar de uma história horrível, o título tem uma boa jogabilidade com direito a modo cooperativo, com muito replay e o modo mercenário, que migrou do título anterior. Procure e verá que não existe média entre a opinião dos fãs e as análises dos grandes sites.

Realidade versus expectativa

versus nota. As duas primeiras não são necessariamente conflitantes se a produto for apresentado de forma coesa, assim a nota não será conflitante. Infelizmente não é caso do Destiny, que mantém seu desenvolvimento com conquistas passadas da Bungie, promessas absurdas que fariam de Mass Effect uma vergonha e com um orçamen-

..... “

Realidade versus expectativa versus nota. As duas primeiras não são necessariamente conflitantes

to de 500 milhões de dólares no bolso. Como analisar? Como pontuar? O jogo carregou expectativas colossais, não entregou e ainda sim é um jogo super divertido. O redator perdendo a sanidade nessas horas não é incomum. Eles avaliam aspectos técnicos como gráfico, som, jogabilidade e história, sendo que este último ponto, além de ter sua parcela subjetiva, pode ser responsável pela euforia desproporcional entre os fãs – como pode-se notar nas sequências de Metal Gear Solid.

Depois de todos estes conflitos internos, externos e previsões sobre a reação alheia, é dada a nota não como média,

mas sim como projeção da experiência como um todo. Todo processo se resume em criar um castelo de cartas para que, no final desse processo, se ponha a estrela de árvore de natal no topo.

Acabou? Não! No fluxo contínuo de experiências, a nota dada continua imutável e nenhum ser humano normal ficará revisando suas análises para que ela faça mais sentido em um contexto atual. Mas aqui um ponto importante: fã é uma criatura à parte. Na cabeça desses seres, que merecem uma série no Mundo Animal, as notas têm função de representar uma realidade onde todos os grandes jogos são lançados ao mesmo tempo ignorando premissas, público alvo, tempo de produção, companhia e que por mais que Call of Duty lance jogos todos os anos, eles não entendem que a análise tem como foco aqueles que não conhecem a franquia.

E quando junta fã de Halo, Call of Duty e Battlefield? Nesse momento, virei para o chefe e disse que faz mais sentido escrever para entregar um texto agradável sobre uma experiência pessoal, ao contrário do malabarismo que visa agradar um público que mais parece torcida organizada. Que uma análise seja feita para aqueles que se interessam em leitura e que não seja escrita por aqueles que fazem apenas por vaidade ou necessidade.





Querendo ou não,
o fato é que Destiny
não alcançou as
expectativas.

Trás, frente, trás,
frente, R1, R2, X e
morde!



EU, MÉU FILHO E NOSSO VIDEOGAME

Ou sobre a aventura de ser um pai gamer

por
IGOR VARGAS

✉ igor@gamefagia.com.br



Ser pai é uma coisa incomum em diversos jeitos e tão normal em outras coisas. E quando se é um gamer, as coisas acontecem na mesma lógica. Hoje, as responsabilidades de pai entram no meio da jogatina, mas em breve espero vivenciar momentos que terão a essência da brincadeira, da alegria quando puder dividir uma partida com meu filho.

Comprei um PS4 no início do ano e posso dizer que o tempo em que passei jogando é o mesmo que a tela de pause de algum jogo ficou lá, me esperando trocar uma fralda, dar uma fruta, colocar pra dormir, montar bloquinhos, tirar ele de perto da tomada, fazer cosquinhas, brincar de esconder e por aí vai.

No começo, fiquei um pouco frustrado. Não pelo meu filho, de jeito nenhum, só que talvez não precisasse ter um videogame naquele momento, ainda mais um current-gen que há poucos meses era next-gen. Depois disso passou e me contento com o tempo que tenho para jogar (afinal, nem sou milionário pra sair comprando todos os jogos no lançamento).

Mas a questão que mais passa pela minha cabeça é quando o pequeno Manoel vai pegar uma manete e falar "pai, tá querendo perder uma partida hoje?". Estou ansioso para ele me ensinar a passar de um lugar meio complicado naquele blockbuster de aventura, ou então quando ele dirá que o meu jeito de escalar um time já não funciona.

..... “

Mas a questão que mais passa pela minha cabeça é quando o pequeno Manoel vai pegar uma manete e falar "pai, tá querendo perder uma partida hoje?".

Quando pensei em escrever esse texto, pensava em relatar as dificuldades de ser um pai que gosta de videogame. Porém, me dei conta que todo mundo abre mão de algo por alguns meses. Mas e o contrário? O que os hobbies dos pais colocam na relação com os filhos?

Se depender de mim, provavelmente ele vai gostar de um

futebol, nacional e americano. E também vai se afundar nos jogos de ação/aventura com histórias intrigantes. Vez ou outra vai jogar um pouco de FPS, mas vai passar pouco pelos RPGs. E quem disse que ele vai seguir meus gostos? E tomara que não siga tudo mesmo, assim, vez ou outro, é ele quem vai colocar uma novidade dentro do videogame. Dito isso, o que mais me deixa curioso e ansioso nem são os tipos de jogos que ele vai gostar, mas ele mesmo crescendo jogando comigo.

Imagino que, se estiver atento, os games irão me mostrar como ele está crescendo, como ele está se desenvolvendo. Vou perceber, mesmo que dentro de um simulacro da realidade, quando ele vai me superar e ser melhor do que eu, quando vai desenvolver certas habilidades e como lidar com coisas novas. Vou também descobrir do que ele gosta, que esporte achará legal, como gostará de fazer algumas coisas. Meu maior desejo para tais momentos é ser suficientemente inteligente para entender que a preferência por certo modo de jogar pode representar em sua personalidade, por exemplo.

E é por isso que não posso esperar pelo cruzamento das próximas gerações. A de consórcios e a da minha família.

ENREDO

O PONTO CULMINANTE DE UM BOM JOGO

por **MATHEUS HENRIQUE DA SILVA**

✉ matheus@gamefagia.com.br



Atenção

SPOILERS de The Last of Us estão presentes, leia por sua conta e risco.

Uma história bem estruturada e original pode ser a característica decisiva do estabelecimento de uma nova franquia. São poucos os títulos que oferecem essa linha de qualidade, afinal, uma grande fatia da indústria de games atual está dedicada ao entretenimento reciclável – produzem títulos como Call of Duty, que servem exclusivamente para manter o consumidor entretido ao atirar freneticamente para todos os lados e conseguir uma boa pontuação no multiplayer.

Partindo do princípio de boas histórias, têm-se como exemplo um dos jogos mais discutidos e bem sucedidos de 2013m The Last of Us. Recentemente consegui colocar as mãos em uma cópia do game e a experiência foi muito acima do esperado. Quando se joga algo assim, há um momento de epifania onde você percebe que uma boa parte dos jogos jogados não te surpreenderam tanto quanto você achava.

Logo nos primeiros minutos, é muito aparente o cuidado que a Naughty Dog teve aos detalhes do cenário e dos modelos dos personagens. A imersão é fortíssima, e a partir do momento que Ellie e Joel se encontram e começam a estabelecer sua relação, começamos a nos sentir cada vez mais conectados aos dois, como se fossemos um terceiro protagonista ali presente.

O jogo trata de assuntos delicados, e contém momentos muito obscuros. A perda de entes queridos é um dos temas reforçados em The Last of Us, e é um

dos motivos pelos quais Joel é um grande babaca em alguns momentos do game, principalmente no final – mas chegaremos lá depois. Vale a pena mencionar uma das cenas mais pesadas que já vi na história dos video-games: a morte de Sam e Henry. Os irmãos são sobreviventes de Hartford e, em um ponto do enredo, Sam é infectado e tenta matar Ellie, mas Henry dispara contra o próprio irmão. Após, ele aponta sua arma para Joel culpando-o pelo acontecido, porém, vira a pistola para si mesmo e dispara.

..... “

Os últimos momentos são verdadeiros tapas na cara de quem estava acompanhando a jornada

O mundo de The Last of Us é violento. A sobrevivência está acima de tudo e os recursos para sobreviver são escassos. Constantemente estamos procurando por meros parafusos perdidos por garagens de casas abandonadas, e lutando não apenas com os infectados, mas com os próprios seres-humanos, representados muitas vezes como monstros ainda mais perigosos que Clickers ou Bloaters. Humanos são conscientes do que fazem, e em alguns momentos do game nos convencemos de que podemos ser verdadeiras aberrações.

Mas o ápice de tudo está no final do game. Os últimos momentos são verdadeiros tapas na cara de quem estava acompanhando a jornada e desejando não apenas

um final feliz para os dois, mas para todos os outros sobreviventes. Logo no começo do último capítulo, podemos perceber que Joel está realmente aceitando Ellie como uma espécie de substituta para a filha que perdeu, os traços paternos do personagem ficam aparentes quando ele menciona que gostaria de ensiná-la a tocar violão e nadar. Mas a jovem não parece muito focada ou interessada, ela apenas quer acabar com isso, servir como a cura para a infecção, custe o que custar, e deixa isso muito claro.

Ao encontrar os Fireflies, Joel descobre as consequências de encontrar a cura – o sacrifício de Ellie. Sabemos que ele já perdeu uma filha, que agora vê materializada em outra garota e saber que irá, uma vez mais, perder alguém com quem ele se importa é demais para aguentar. Então, Joel simplesmente mata inúmeros soldados e o um dos médicos que iriam fazer a operação em Ellie e foge com ela longe. A cura não é descoberta, e ainda por cima, Joel mente para a sua nova “filha” que os Fireflies tinham várias pessoas com imunidade ao fungo, e que a cura não havia sido encontrada.

É difícil decidir os nossos sentimentos quanto às atitudes do protagonista. Ao mesmo tempo que temos raiva, ficamos aliviados, é algo complexo demais. Jogos que nos dão esses sentimentos são raros, The Last of Us e Red Dead Redemption foram os únicos games da geração passada que me transmitiram tamanha imersão e carinho pelos personagens. Uma verdadeira obra de arte da Naughty Dog, mostrando que uma história bem feita é um diferencial sem tamanho, e pode levar os games ao mesmo nível de clássicos do cinema.



Enredo, um dos pontos
fortes de TLOU





Onde fica o tempo pra jogar isso tudo?

ESTÁ FALTANDO PACIÊNCIA... OU ESTOU FICANDO VELHO?

Uma breve reflexão sobre jogar,
tempo e os passos da vida

por
DANIEL MARTINS

✉ daniel@gamefagia.com.br



Acho que não me dei conta de todos os anos que passaram desde que me encantei pelo mundo dos videogames. Minha mãe ainda brinca comigo, dizendo que esse meu "lado criança" não muda. O problema é que o contexto do nosso dia a dia muda, e às vezes precisamos nos adaptar melhor. Já não tenho oito horas do dia disponíveis para me aprofundar em um mundo sem fim como o de Skyrim, e às vezes não tenho mesmo é ânimo. Terminar um dia cheio de compromissos, acordar cedo, responsabilidades e preocupações, e aquela vontade de ter uma imersão grande em um jogo vai passando, e cede lugar a "apenas uma partidinha multiplayer pra relaxar". Isso tem acontecido com frequência.

Em algumas conversas com amigos da mesma idade, com a mesma paixão por videogames que eu tenho, confirmo o que já desconfiava: não sou só eu. Apesar de agora podermos, ainda que com dificuldade, arcar com o nosso hobby favorito, curtir cada jogo e os seus momentos vão ficando mais difíceis e de certa forma menos interessantes. Nessa geração, optei por trocar de plataforma primária para jogos. Saí do já saudoso PS3 para o "todo poderoso" PC, e pensei em aproveitar todos os descontos malucos para jogar os jogos que não tinha jogado no console.

Bem, os jogos estão instalados, mas você não vai querer saber se joguei algum mais do que uma hora seguida. E aí fica a dúvida, será que eu ainda gosto de vídeo games? Será que eu fiquei "velho"? Uma teoria válida é a lei do comércio, onde tudo que tem muito, vale pouco. Quando eu era moleque e era muito difícil conseguir um lançamento pra Playstation, devorava o jogo várias vezes, até decorar o enredo inteiro. Com a facilidade de acesso a todo tipo de jogo através da distribuição digital, barateamento dos preços em geral e uma enxurrada de betas, lançamentos e demonstrações, ficou bem fácil conseguir o

..... “ ”

a vontade de ter
uma imersão grande
em um jogo vai
passando, e cede
lugar a "apenas uma
partidinha multiplayer
pra relaxar"

jogo que queremos. Some isso a alguns descontos malucos e pronto, sua carteira explode em algumas horas e sua biblioteca fica lotada de jogos que você provavelmente nunca vai jogar.

Acho que o excesso de compromissos têm me afastado um pouco da imersão com cada história, personagem ou com o jogo em si. Tenho trocado três horas de Dark Souls 2 por duas partidas de DOTA 2. Tenho trocado algumas missões em

The Witcher 2 por duas partidas de Battlefield 4. Por mais que pareça fútil, tenho me divertido mais. Basta começar aquele papo de "encontre o item tal" ou "dê esse recado para fulano tal" que a paciência se esgota e a tecla a ser apertada é o ESC. Pra quem sempre dedicou horas aos jogos, é preocupante. Fico imaginando como é com o pessoal que tem passado pelo mesmo dilema, já se distanciar de algo que gostamos muito é sempre estranho. E ainda, sem nenhum motivo aparente.

Alguns estudos já mostraram que a partir da faixa etária entre 28 e 30 anos o nosso cérebro começa a perder reflexos gradativamente. Isso poderia explicar a tal falta de paciência com jogos muito longos. Mas, no meu caso em específico, o problema não é nem a quantidade de horas jogadas, que continuam dentro da média. O problema mesmo é a falta de interesse em praticamente tudo. Dos jogos que já tenho, aos que ainda vão chegar, tá difícil eu ter a reação que costumava ter ao ver um trailer de um lançamento futuro. Talvez seja uma época de transição, o que eu espero com sinceridade. Ou talvez, o que mamãe sempre falou sobre "um dia isso vai passar" era verdade. Pra falar a verdade, tirando Shadow of Mordor, não tem mais jogo algum pelo qual eu esteja ansioso a ponto de pagar o preço cheio ou encomendar pre vendas.

Bom, acho que vou esperar a próxima promoção de férias pra ver se me empolgo com alguma coisa. De novo.

Na
edição
#7...



GAMEFAGIA