O GUIA ESSENCIAL E DEFINITIVO PARA AS SUAS JOGATINAS

PLAYER 2

ANÁLISE

ASSASSINS CREED 4
BLACK FLAG



ESPECIAL

EVOLUÇÃO DO VIDEOGAME

Da manete do Atari ao Kinect do Xbox 360

E MUITO MAIS

Reviews, opiniões e novidades!







Editorial

Há 10 anos...

Tenho uma história pra contar. Na rua em que passei a minha infância só moravam meninas. Meninas que possuíam todos os brinquedos caros femininos possíveis: bonecas, casinhas e acessórios. Mas nada disso me atraía. Minha alegria era fingir que o chão da minha sala era lava e que eu tinha que escapar dela o mais rápido possível, mesmo que tivesse que brincar sozinha. Aí minha solidão na hora de brincar acabou quando meus primos começaram a passar as férias na minha casa, trazendo todos os brinquedos que tinham, entre eles o vídeo game.

Jogava timidamente, mas depois tomei gosto pela coisa. E quando vi, já estava pedindo jogos e mais jogos no Natal, aniversário, Dia das Crianças. E para a surpresa dos meus pais, a paixão pelos vídeos games tornou-se profissão.

Há 10 anos eu era o mais novo integrante da Ação Games. E isso me trouxe muitos momentos memoráveis, como o lançamento de um videogame meio estranho, da Microsoft: o Xbox.

Atualmente com o lançamento do Xbox One, vejo como os jogos se desenvolveram rapidamente. Nessa edição teremos análises de Assassin's Creed em sua mais atual versão, e porque Lara Croft (meu jogo preferido!) ainda deve ser jogado. Para os fãs de 8-bits, mostraremos Donkey Kong de uma forma bem diferente. E confira também os melhores jogos de 2013 na página 4.

Divirta-se!

Anala Arauqis
@AArauqis



PLAYER 2

Edição nº 1 - Dezembro de 2013

Conselho Editorial
Heliana Pacheco
Ricardo Esteves

Direção de Redação
Alana Siquara
Antônio Victor Simões
João Francisco Silva
Monica Vargas

Endereço de Edição
Universidade Federal
do Espírito Santo
Centro de Artes
Departamento de
Desenho Industrial

Colaboradores
César Siqueira
Claudio Silva
Daniel Ueda
Eduardo Logullo
Gisela Rao
Ilana Rehavia
Lucas Diniz
Marcos Mendes
Rafael Estevão
Vinicius Souza

Sites Colaboradores
arena.ig.com.br
baixakijogos.com.br
garotasnerds.com.br
gizmodo.uol.com.br
kotaku.com.br
tecmundo.com.br

Impressão e Acabamento
Unicopy

Contato
www.player2.com.br
@player2revista
0500 2013 007

Sumário

4 **Ranking:**
Top 5 dos melhores jogos do ano





6 **Análise:**
Assassin's Creed - Black Flag
Mais um jogo da incrível saga

10 **A evolução dos games:**
A história dos video-games em
um divertido infográfico





12 **Análise:**
A nova aventura de Lara Croft é tudo e
muito mais do que podíamos esperar

14 **Tecnologia:**
O que o PS4 e Xbox One nos dizem
sobre o futuro dos consoles?





16 **Nacional:**
O RPG simples e pessoal de
Knights of Pen and Paper

17 **Clássicos:**
Donkey Kong recriado na forma de
seriados, filmes e desenhos famosos





19 **Destaques do Mês**



TOP 5 Os melhores jogos do ano

Os últimos meses nos mostraram que 2013 foi um ano bem atípico para os jogadores, que precisaram se virar para conseguir dinheiro e acompanhar a grande quantidade de ótimos lançamentos. Embaladas pelo fim da atual geração e a chegada do PlayStation 4 e Xbox One, as empresas apostaram todas as suas fichas em títulos de peso e mostraram que ainda são capazes de nos surpreender.

O problema disso é que se torna praticamente impossível acompanhar todos esses lançamentos. Foram muitos títulos extraordinários. Por mais que você seja o tipo de louco que corre para as lojas logo quando um grande game chega às prateleiras, falta tempo e dinheiro para poder aproveitar todos da mesma maneira.

Para facilitar sua vida, fizemos um apanhado de alguns dos melhores títulos lançados neste ano, o que deve ajudar na hora de priorizar sua agenda. A partir dos jogos que tiveram nota maior que 90 em nossas análises, filtramos quais games você deve procurar para aproveitar tudo o que este ano trouxe de melhor.



5 DmC: Devil May Cry
Nota 93

Apesar de toda a revolta dos fãs com as grandes mudanças feitas neste reboot, DmC: Devil May Cry da Ninja Theory silenciou todas as críticas após o seu estrondoso lançamento. O jogo não só conseguiu atualizar muito bem a história de Dante e Vergil como ainda elevou o gênero Hack 'n' Slash a um novo nível, criando uma jogabilidade extremamente dinâmica e ágil e que deve virar referência para os próximos jogos do gênero.

4 Tomb Raider
Nota 95

O retorno de Lara Croft não poderia ser mais feliz. Depois de passar os últimos anos sofrendo com vários jogos meia-boca, a musa renasceu nos videogames e mostrou às novas gerações o porquê de ela ter se tornado o maior ícone feminino desta indústria. Agora, caindo de penhascos e lutando contra os mais diferentes tipos de inimigos, a heroína perdeu o seu atribuido caráter fetichista dos anos noventa. Confira a nossa análise completa deste excelente game na ***página 12***!





3 The Last of Us
Nota 98

Durante a conferência da Sony na E3, o presidente da empresa, Jack Tretton, foi taxativo ao descrever The Last of Us como um forte candidato a jogo do ano. E ele não poderia estar mais certo. A jornada de Joel e Ellie em um mundo pós-apocalíptico é uma aventura imersiva, densa e envolvente como há tempos não víamos em um console. A narrativa é tão bem construída que é impossível você não se afeiçoar a cada um dos personagens. A atmosfera pesada é um dos grandes pontos deste jogo.

2 BioShock Infinite
Nota 100

O primeiríssimo jogo a receber nota máxima de 2013, façanha esta que até o seu seu lançamento ainda não havia sido alcançada por nenhum outro jogo nos últimos três anos. É quase uma unanimidade quando o assunto é excelência. O novo capítulo da série idealizada por Ken Levine conquistou a todos com sua narrativa envolvente e sua ambientação incrível. Se as expectativas quanto a seu lançamento estavam altíssimas, o resultado entregue pela 2K foi além e deixou todo mundo de queixo caído.





1 Grand Theft Auto V
Nota 100

Quando a Rockstar anunciou o novo GTA V, o que mais impressionou os jogadores era a promessa de termos um mapa ainda maior que os de GTA IV, San Andreas e o Red Dead Redemption combinados. Muitos duvidaram, outros se empolgaram com as novidade e, no final das contas, o estúdio conseguiu de fato superar as nossas expectativas.

Na aguardada sequência, o estúdio mostra que o principal trunfo de sua franquia é expor tudo aquilo que há de mais podre na sociedade, e apresentar isso de uma maneira tão satírica que nos prende do começo ao fim. O ciclo de sexo, drogas e violência é um convite para que o jogador mergulhe nesse submundo e se afeiçoe a ele, dando início a um estranho e distorcido círculo vicioso. O segredo da série é tocar na ferida. Ela escancara os problemas que grandes cidades tentam esconder e faz piada dessas situações, como o tráfico, a corrupção e até a tortura.



ASSASSIN'S CREED 4: BLACK FLAG

Mais pirata, menos assassino



O vasto mar do Caribe se abre à sua frente. O sol queima a pele de seu rosto, evidenciando as cicatrizes que você colecionou a cada batalha vencida. O navio desliza rapidamente sobre as ondas, impulsionado pelos ventos que vêm do Atlântico.

A tripulação a bordo comemora, ri, bebe e pragueja, fazendo com que as vozes exaltadas se confundam com o ranger das vigas que sustentam a embarcação.

Estamos no século 18 e isso significa que essas águas não são seguras para ninguém — exceto, é claro, se você for um maldito pirata. Portanto, esqueça os sonhos renascentistas de Ezio ou o idealismo de Connor: em Assassin's Creed IV, as coisas são um pouco mais diretas e menos romantizadas. Estamos falando de lobos do mar, de bandidos que velejam sob uma bandeira negra em busca de uma única coisa: ouro. Tesouros que se escondem em grandes embarcações, esperando para serem saqueados. E é aí que Edward Kenway entra na história.

Só que a entrada do corsário ao rol de protagonistas vai muito além do rosto que estampa a caixa. Além das melhorias óbvias na jogabilidade, Black Flag ajuda a expandir a mitologia criada pela Ubisoft ao mostrar quem nem só de bons moços vive o Credo dos Assassinos. Enquanto os heróis anteriores lutavam por uma ideia ou um sonho, o novo personagem prefere valorizar muito mais os prazeres da vida pirata do que defender uma causa — por mais que isso seja deixar de lado o cerne da franquia.

20 mil léguas submarinas

O desafio de toda série anual é trazer novidades significativas a seus lançamentos — algo que nem todo mundo consegue fazer. E por mais que muita gente torça o nariz para a periodicidade que a Ubisoft deu a Assassin's Creed, a verdade é que ela consegue fazer isso sem deixar a franquia cair no incômodo mais do mesmo. E Black Flag mostra como isso é possível.

O novo game traz tudo aquilo que funcionou nos jogos anteriores e corrige as falhas apresentadas por eles. Por mais que ele não traga um salto de inovação semelhante ao que vimos na transição de AC: Revelations para AC3, Black Flag consegue melhorar — e muito — praticamente tudo na mecânica de combate e exploração. Em comparação a seus antecessores, AC4 é muito mais refinado e prático.

O maior exemplo disso é o próprio sistema de navegação, que está muito mais simples e acessível do que o visto no último jogo. Navegar pelos mares deixa de ser um pequeno extra e passa a ser parte fundamental do novo jogo, já que você quase passa mais tempo em seu barco do que sobre a terra firme. E para que isso fosse possível, algumas mudanças básicas foram feitas para facilitar a transição.

O sistema de navegação está muito mais simples e acessível do que o visto no último jogo







O primeiro ponto é que o controle do navio foi facilitado. Além de poder navegar a velocidades bem maiores — deixando as viagens menos maçantes —, o uso dos canhões também foi reformulado para tornar os combates mais dinâmicos. Em AC4: Black Flag, não é mais necessário deixar seu navio lado a lado com o inimigo para causar dano, já que os disparos podem ser feitos a partir de qualquer ângulo.

Pode parecer uma mudança simples, mas isso faz muita diferença em sua vida pirata. A facilidade para trocar o tipo de munição e a liberdade de atacar por diferentes frentes tornam tudo bem mais ágil, já que você não precisa perder tempo manobrando a embarcação.

Por outro lado, essa alteração é compensada por um aumento na quantidade e no tipo de navios inimigos. A variedade de embarcações é bem grande e algumas vão dar muita dor de cabeça para o capitão assassino — principalmente quando sua cabeça é posta a prêmio e caçadores de recompensas começam a caçá-lo. É possível analisar o poder de fogo e o tipo de carga que cada oponente carrega a partir de sua luneta, o que ajuda na hora de decidir se você deve ou não entrar naquela batalha.

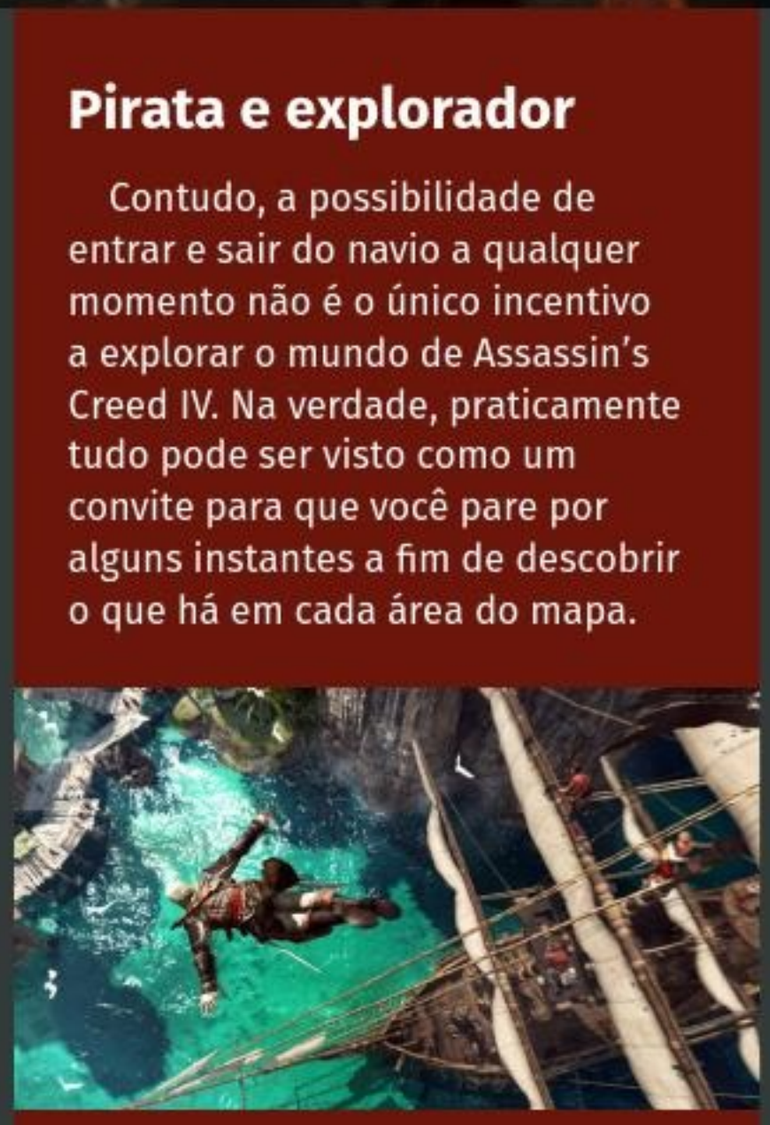
Outra novidade bem interessante oferecida pela Ubisoft neste novo Assassin's Creed é que Edward não está mais preso ao timão, o que significa que você tem liberdade total para deixar o controle a algum encarregado e ir cuidar de outras tarefas no navio — ou simplesmente se jogar em alto mar.

Esse pequeno detalhe abre o leque de possibilidades em um nível incrível. Primeiramente, as opções de exploração expandem consideravelmente. Como você pode aportar em qualquer lugar, isso significa que o assassino pode parar em alto mar para conferir que segredos se escondem naquela pequena ilha, partir em caçada a tubarões e baleias ou mergulhar em busca de tesouros naufragados.

Mais do que isso, após uma batalha naval, você pode simplesmente invadir e saquear o navio inimigo, o que pode ser feito tanto para aumentar suas provisões quanto ampliar o tamanho de sua frota — algo que todos esperavam ver em AC3 e que, infelizmente, ficou de fora.

Pirata e explorador

Contudo, a possibilidade de entrar e sair do navio a qualquer momento não é o único incentivo a explorar o mundo de Assassin's Creed IV. Na verdade, praticamente tudo pode ser visto como um convite para que você pare por alguns instantes a fim de descobrir o que há em cada área do mapa.



Primeiramente, temos a parte gráfica. O jogo está muito bonito, sobretudo em sua arte. Se, em AC3, tudo era muito cinzento, Black Flag surpreende ao ir no sentido oposto e apresentar um mundo bastante colorido e bem iluminado, fazendo



com que tudo salte aos seus olhos. Isso já é perceptível quando Edward está em alto mar — as águas caribenhas são de cair o queixo —, mas fica ainda mais evidente quando ele aporta em alguma ilha ou vilarejo.

A quantidade de detalhes em cada área é impressionante e, por mais que os consoles atuais sofram um pouco para dar conta do recado, o trabalho da Ubisoft na parte visual está impressionante.

E como já é típico da série, Assassin's Creed IV traz um excelente trabalho na hora de recriar a arquitetura, os costumes e outros elementos da época. Essa ambientação ajuda a tornar a imersão naquele contexto ainda mais profunda, pois há uma série de referências históricas a cada novo local visitado.

As plantações de cana-de-açúcar que podem servir de esconderijo para Edward durante as perseguições, o comércio de escravos nas áreas portuárias e até mesmo o encontro de diferentes culturas e povos em uma "terra de ninguém" dominada por piratas podem ser facilmente identificados. É engraçado andar por uma taverna e ver personagens xingando alguém em espanhol e ver outra pessoa retrucando em inglês, mostrando o quão diverso era o clima naquele período. Só é uma pena que parte disso se perca durante a dublagem.

Outro ponto interessante de imersão que também favorece a exploração do cenário é a questão geográfica. A Ubisoft pesquisou a flora e a fauna da região para que o jogador pudesse usar isso a seu favor. Tanto que, ao chegar a um novo território, ele já consegue ver que animais se escondem ali.



E isso é bastante útil, pois o sistema de caça foi estimulado em AC4. Emprestando uma das ideias mais divertidas de Far Cry 3, Edward Kenway pode caçar alguns bichos para coletar materiais que vão ser úteis na hora de confeccionar novos equipamentos. É algo simples, direto e que melhora muito aquilo que foi introduzido no game anterior.

Isso sem falar, é claro, das dezenas de missões paralelas espalhadas pelo enorme mapa e de uma infinidade de colecionáveis que vão consumir horas e horas de jogatina.



Entrando em combate

Em relação ao sistema de combates, Assassin's Creed IV não inova muito, mantendo o estilo mais ágil e simplificado que vimos anteriormente. A diferença é que, desta vez, você tem novas opções ao seu arsenal.

Enquanto Connor estava sempre acompanhado de sua inseparável machadinha, seu avô é um homem mais prático. Além das icônicas Hidden Blades, Edward Kenway vai à luta com duas espadas e quatro pistolas, que garantem variedade durante os confrontos. Lembra-se de como era chato recarregar a munição de sua arma após um disparo? Pois, ao usar quatro delas, o herói fica menos dependente desse incômodo processo — sem falar que ele fica muito mais estiloso.

Outra novidade interessante é a adição da zarabatana, que, apesar de não ser algo inédito na série — a arma é herança de AC3: Liberation e o próprio Ezio já conseguia realizar efeitos de envenenamento semelhantes —, consegue trazer alguns elementos estratégicos que podem ser úteis à sua abordagem.



Vale a pena?

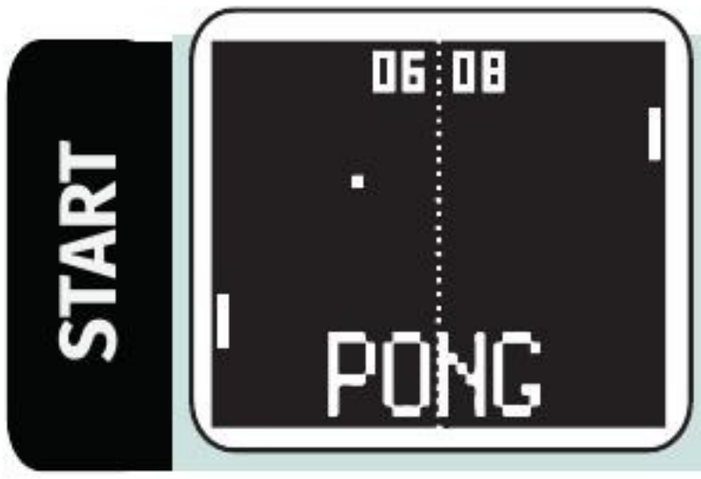
Assassin's Creed IV: Black Flag é um daqueles complicados casos em que o game consegue ser muito bom tecnicamente, melhorando muitos aspectos de seus antecessores, mas que não traz o mesmo charme. É como se, apesar de cumprir todos os requisitos básicos para se fazer um bom jogo, ele esquecesse de sua alma.

Contrariando todas as expectativas, a Ubisoft conseguiu trazer um jogo que é muito superior aos anteriores, mas na parte técnica. As melhorias no sistema de navegação e exploração são ótimas, mas não o suficiente para superar os jogos anteriores. Enquanto a história de AC3 era quase uma épica, Black Flag se apresenta praticamente como um clássico da Sessão da Tarde: divertido mas simples, descompromissado e fácil de esquecer.

Evolução do **VIDEOGAME**

Desde a época do surgimento dos jogos de videogames, por volta dos anos de 1950 e 1960, os consoles e as plataformas gamers vem sofrendo diversas mudanças em seu visual, tamanho, forma e, é claro, tecnologias que os dão vida e que são utilizadas por seus fabricantes.

Esse mercado que movimenta milhões todos os anos e evoluiu de modo impressionante é atualmente representado pelas empressas que sobreviveram disputando o mercado: Sony, Microsoft e Nintendo. Os jogos eletrônicos sempre atrairam adeptos de todas as idades, confira agora uma linha do tempo que ilustra o processo de evolução que originou os nossos tão adorados consoles da 4ª geração.



1958

Fabricado pela Atari nos Estados Unidos, o **Pong** foi o primeiro videogame da história



1962

Feito por alunos americanos, o **Spacewar!** era jogado em um computador

No Pong, um console ligado a um monitor funcionava com moedas. O jogo era simples e simulava uma partidade tênis de mesa



1972

Criado por um alemão, o **Odyssey** foi o primeiro console pra jogar videogame em casa

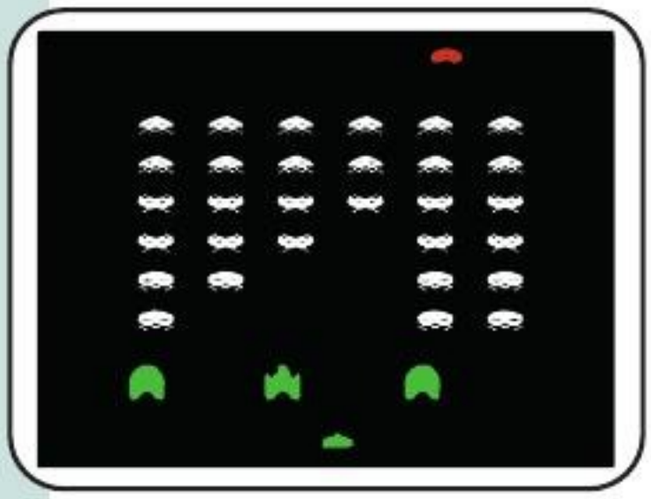


1977

Atari 2600, o primeiro aparelho doméstico da marca foi lançado nos Estados Unidos, e no Brasil 6 anos depois

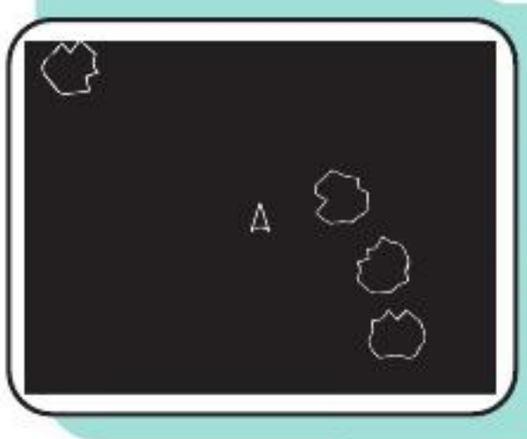
1978

O fliperama **Space Invaders** foi o primeiro a ter gráficos em duas dimensões, e não apenas em pontinhos









1979

Um fliperama da Atari, **Asteroids** foi um sucesso extraordinário

1981

Lançamento do fliperama **Donkey Kong**

Foi nesta série em que o mais famoso personagem da Nintendo, Mario, apareceu pela primeira vez

1985

Lançado pela Nintendo, o **NES** foi sucesso graças aos jogos Super Mario, Metroid e Zelda

CONTINUE?

O Play Station 2 foi o videogame mais vedido em toda a história. Algumas de suas cópias são comercializadas até os dias de hoje. Levará provavelmente alguns anos para que os consoles da nova geração, de 2013, superem a sua marca



2010
O **Kinect**, Sensor de movimetos do do console Xbox



2001
Chega a 2ª geração com o **Play Station 2** e com o **Xbox**, da Microsoft. Capazes de ler DVDs

2006
Renovação com **Xbox 360**, **Play Station 3** e a revolução do **Wii**, a grande aposta da Nintendo



1998
O **Dreamcast**, foi o último console a ser produzido pela Sega, no Japão



1996
Surgue o Nintendo 64, o último console a utilizar cartuchos

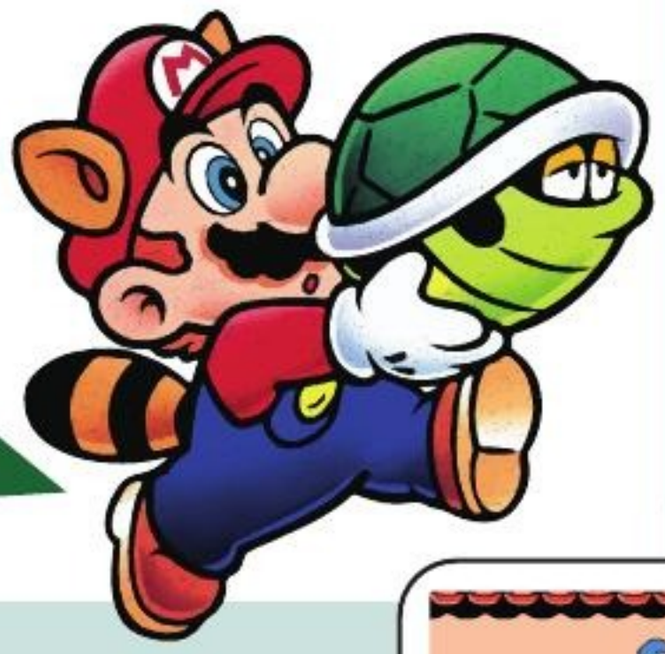


1994
Surgiu o famoso **Play Station**, da Sony. Com seus gráficos e mídia revolucionários



Os cartuchos sumiram com a chegada do CD, que tem leitura muito mais rápida

O Mario foi um dos personagens mais marcantes da história dos games. Surguiu como coadjuvante mas acabou se tornando herói de seu próprio jogo

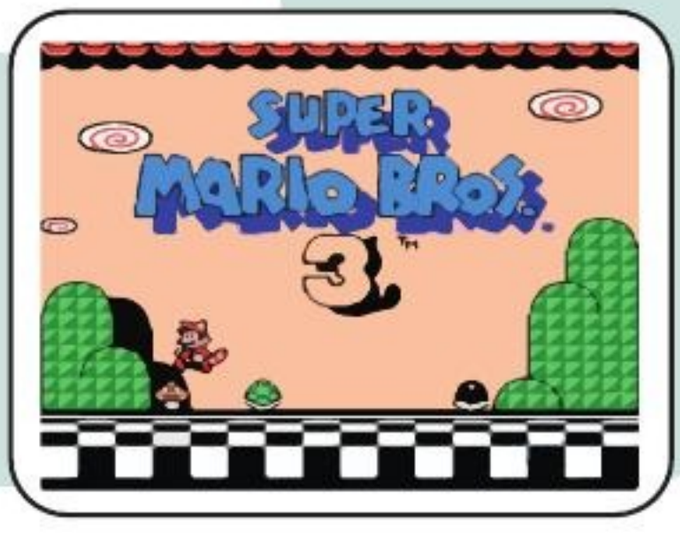


1991
Feito para o Mega Driver, o **Sonic** foi criado para concorrer com o Mario

1986
A Sega Lança o **Master System**, no Japão, que é ainda fabricado no Brasil

1988
Surge o **Mega Driver**, da Sega, que trouxe o muito aclamado jogo Street Fighter

1990
Lançamento do **Super Mario Bros 3**: o jogo mais vendido da série





TOMB RAIDER

A nova aventura de Lara Croft é tudo e muito mais do que podíamos esperar

Assim que o primeiro Tomb Raider surgiu em meados da década de 1990, ele chamou a atenção do mundo de diversas formas. Além de ser um ótimo jogo de aventura completamente em três dimensões, o título apresentou a personagem que seria uma das figuras mais icônicas do mundo dos games.

Lara Croft, a arqueóloga aventureira cheia de curvas, angariou uma legião de fãs e foi representada nas telas do cinema, quadrinhos e muitos outros formatos diferentes. O seu sucesso continuou por muito tempo, rendendo oito sequências e um remake do primeiro título da série, além de um game paralelo.



Depois de quase 20 anos de história e tantos jogos, a heroína perdeu um pouco do seu apelo. Para superar essa situação, os desenvolvedores decidiram recomeçar do zero. O novo Tomb Raider não é mais um capítulo na série, é uma reinvenção completa da personagem, de todas as suas características e de todo o universo que a cerca.

O reboot da série tem como foco principal a sobrevivência e traz uma Lara Croft jovem e ainda inexperiente, que se vê obrigada a superar inúmeras dificuldades para conseguir vencer os desafios em sua primeira grande aventura. Mas será que, depois de tantas mudanças, Tomb Raider e Lara Croft perderam a sua identidade?

No jogo, a heroína e a tripulação do navio estão em busca de Yamatai, quando uma tempestade faz o navio naufragar. O grupo consegue chegar a uma ilha onde encontra os Solarii, um grupo de fanáticos que passa a perseguir os heróis.

Renasce um ícone

Tomb Raider é um reboot da série, ou seja, tudo o que existiu no passado serve apenas como base para o novo game. A maior dúvida da equipe de desenvolvimento talvez tenha sido como recriar um dos maiores ícones do mundo dos games sem deixar que ele perca a sua essência.

A resposta da Crystal Dinamics veio com um roteiro complexo, uma nova atriz para interpretar a heroína e uma personalidade muito mais humana.

O game traz uma Lara Croft inexperiente e jovem que precisa superar todas as dificuldades e aprender da pior forma como sobreviver. O início do jogo mostra isso de forma brutal: logo depois de escapar de um naufrágio, a protagonista fica presa em uma caverna e precisa descobrir como fugir de lá.









Adquirindo experiência

Uma das maiores (e bem-vindas) novidades desse título é o modo de evolução das habilidades de Lara Croft. Conforme você realiza ações específicas, como caçar, eliminar inimigos ou encontrar tesouros, a heroína ganha pontos de experiência. Esses recursos podem ser utilizados para aumentar as habilidades da moça em combate, caçada e sobrevivência.

É possível melhorar a mira, encontrar mais fragmentos e munição ao vasculhar os corpos e até mesmo identificar objetos escondidos no meio da floresta através do instinto de sobrevivência. Entre as melhorias de combate estão golpes violentos e mais modos de executar os bandidos.

Liberdade de exploração

Todos os jogos anteriores da série traziam um sistema de exploração relativamente limitado. Você iniciava a fase e precisava percorrer um caminho fixo, buscando partes de um puzzle para abrir o caminho e prosseguir na história. No novo game, esse sistema mudou um pouco.

A aventura se passa em uma ilha que é dividida em várias regiões. A sequência da narrativa coloca você sempre em uma direção, como era nos games anteriores, mas agora é possível voltar para lugares visitados anteriormente e continuar explorando.

A jogabilidade segue o mesmo sistema dos games anteriores, com muita correria, escaladas e saltos sobre penhascos quase desmoronando. Contudo, os movimentos da heroína estão um pouco mais precisos, tornando a tarefa de pular e agarrar um pouco mais fácil.

O grande destaque está para a necessidade de ferramentas específicas para alcançar lugares nos cenários, como um machado de escalada para subir em paredes.

Quem não tiver muito tempo (ou paciência) para procurar os objetivos ou itens especiais dentro do jogo pode utilizar um recurso batizado como "instinto de sobrevivência", que lembra muito a Eagle Vision de Assassin´s Creed, marcando os inimigos e objetivos do cenário com cores distintas.

Personalização de armas

Outra grande novidade de Tomb Raider é a personalização do arsenal. A franquia sempre foi conhecida por trazer um grande número de equipamentos, e desta vez não foi diferente.

Para enfrentar os desafios, Lara terá ao seu dispor um machado, arco e flecha, uma pistola, um rifle e uma escopeta. Como esses itens fazem parte da história, você obrigatoriamente vai pegar todos eles.

Em Tomb Raider é possível personalizar os atributos das armas, adicionando novas funções e melhorias. Para executar essas tarefas, é preciso coletar "fragmentos". Esses itens podem ser adquiridos de diferentes formas: em caixas perdidas nos cenários, nos corpos dos inimigos mortos e nas carcaças dos animais abatidos durante a caça.

No decorrer da história, é possível substituir todas as armas por outras mais modernas. Porém, para fazer isso, é preciso encontrar as partes dessas armas escondidas. A vantagem é que as melhorias já aplicadas no modelo anterior continuam presentes.

Ação que não acaba mais

Quem vê o início do game acredita tratar-se de mais um survival horror do que um game de aventura, e é justamente essa impressão que a Crystal Dynamics quer passar. Conforme Lara vai evoluindo, vamos crescendo junto com ela, assim como o ritmo do jogo vai embalando até que você não consiga mais desgrudar os olhos da tela.

O game é repleto de cenas de ação com desmoronamentos, incêndios e até mesmo tempestades de vento que arrancam partes do cenário. É nessas horas que a adrenalina sobe até o limite, fazendo até mesmo o jogador mais concentrado suar sobre o joystick.

Conforme a história se desenrola, Lara percebe que o único jeito de continuar viva é eliminando os bandidos e se torna extremamente habilidosa nessa tarefa. Com o tempo, a protagonista aprende novas maneiras — cada vez mais brutais — de eliminar os adversários.





O que Xbox One e PS4 nos dizem sobre o futuro dos consoles?



Muitos produtos tecnológicos – smartphones, TVs e até mesmo computadores – são substituídos por novos modelos a cada seis ou doze meses. Consoles de jogos, no entanto, são criados para durar ao menos cinco anos. O que significa que cada geração é um marco especial em interface de usuário, jogos e design industrial. Então o que a mais recente leva de consoles tem a nos dizer sobre os videogames?

Xbox One: o design

O Xbox One é grande. Surpreendentemente grande. Em um mundo em que dispositivos estão cada vez menores, ele é um pouco estranho.

Em partes o motivo dele ser tão grande está na forma como é proporcionado, o que faz com que o One tenha as mesmas dimensões de um videocassete. Foi uma escolha de design. Como o designer sênior da Microsoft Scott Dallmeyer explicou sobre o desenvolvimento do Xbox One, "...isso foi feito para combinar com as coisas que já estão na sua casa. É para reforçar que esta é mais uma caixa de entretenimento."

É uma linha tênue a seguir. Comunicar ao mesmo tempo uma caixa de entretenimento (normalmente silenciosa e escondida no fundo da sala) e um console para jogos (normalmente expressivo e facilmente encontrado) é uma tarefa árdua, mas acredito que a Microsoft tenha conseguido fazer isso com o One. Em um primeiro momento, parece uma caixa preta simples, mas os detalhamentos – chanfros, aberturas diagonais, acabamento brilhante e fosco – fazem com que ele pareça uma unidade projetada por militares. Quase como aquelas caixas onipresentes em jogos em primeira pessoa que aumentam a sua vida.

A equipe de design do Xbox tentou minimizar a superfície enorme do console ao dividir a caixa preta em seções menores – um truque clássico de design industrial. Mas eles criaram muitas áreas diferentes – brilhante, fosco, aberturas – e visualmente elas começaram a se confundir, quase como um padrão quadriculado. Ironicamente, eles usaram esse truque com muito mais sucesso no Xbox 360 anunciado durante a E3 deste ano. Se a Microsoft usasse uma abordagem parecida no One – metade brilhante e metade fosco – acredito que ele perderia um pouco do visual videocassete.

Por que ele importa?

O Xbox One incorpora uma tendência no design industrial atual: minimalismo masculino. Você pode ver versões desta estética em todos os lugares hoje em dia, normalmente em objetos feitos por marcas que querem combinar minimalismo com recursos projetados para destacar o rigor do cotidiano – por exemplo, acessórios da Lunatik, relógios Bell & Ross, Jeep e Bronco da Icon.

O uso consistente e eficaz da Microsoft nesta linguagem faz o Xbox One ser o ecossistema mais bem projetado da geração. Todos os componentes funcionam juntos harmoniosamente para criar uma experiência de uso coesa que deve cair bem em várias salas de estar.

Dito isso, o console não me agrada como um todo. Em um nível micro, todos os detalhes foram bem cuidados. A caixa em si é excelente. O design é ótimo. Mas em um nível macro, acredito que eles não precisavam ser tão literais com as proporções de tocadores de mídia como eles foram. Eu comprei a ideia de querer misturar ele à minha sala de estar – no entanto, eles querem misturar à sala de estar que não deve mais existir dentro de um tempo.

O One é de longe o mais ambicioso da geração. Se internamente ele é bem diferente, a parte exterior deveria refletir isso. Por que apostar em um futuro com ecos do passado? Decodificadores, videocassetes, tocadores de Blu-ray... essas coisas vão embora. O objetivo da Microsoft era de criar um console que se escondesse no plano de fundo, mas acho que no fim o que ele faz é o oposto. As proporções de caixa de entretenimento do One fazem ele se destacar.

PlayStation 4: o design

Conceitualmente, o PS4 e o Xbox One são idênticos: caixas pretas com áreas brilhantes e foscas. No entanto, na execução do conceito, a Sony fez de um jeito completamente diferente. Adorei a lembrança da placa monolítica do PS2 e a forma assimétrica em itálico do PS4.

A Sony usa o mesmo truque que a Microsoft usou no Xbox One para fazer o PS4 parecer menor – cortá-lo visualmente em seções menores – mas o efeito aqui é muito melhor. A equipe de design começou criando um efeito flutuante entre o topo e a parte de baixo do console ao cortá-lo pela metade e usou um espaço vazio para quebrar a forma. O efeito flutuante cria a ilusão de que o PS4 é feito de duas placas finas, e não por uma caixa grande. A Sony então cortou uma divisão muito menor e assimétrica entre o lado esquerdo e direito para dividir a caixa em quatro quadrantes (afinal, é o PS4). O uso de texturas foscas acentuadas por um quadrante brilhante também funcionam em favor de "emagrecer" o console.

É interessante notar que, das três gigantes, a Sony foi a única a projetar o console para funcionar tanto verticalmente quanto horizontalmente. O console vertical pioneiro foi o PS2, e na última geração tanto Microsoft quanto Nintendo adotaram a ideia. A posição vertical fez os consoles se tornarem algo único na sala de estar. Fez com que eles se destacassem de todas as outras caixas de mídia, que são meio que um mal necessário. Consoles são aparelhos que você fica feliz em possuir. Sinto falta da possibilidade de colocar o Wii U e o Xbox One na vertical, e fico feliz em ver que a Sony mantém a opção.

O PS4 continua brilhando quando você examina os detalhes. Os botões de ligar e ejetar são limpos, quase invisíveis, integrados à segmentação assimétrica. Ao olhar para o PlayStation 4, você acha que não há nenhum botão no console. Isso é bem importante – faz o vídeogame ter uma cara mais moderna.

Também estou apaixonado pelos detalhes de ventilação na traseira. Em vez de apenas cortar buracos para isso, a Sony usou o mesmo padrão dos buracos e escondeu as entradas nessas partes falsas. É uma maneira inteligente de integrar as portas que são sempre um detalhe difícil no design em geral. Outra grande adição para o design: nada de fonte externa. Mas tenho uma pequena reclamação a fazer: o posicionamento do drive óptico. Ao olhar para o PS4, você acreditaria que o drive estaria posicionado no espaço central, alinhado com o resto do console. Não está aí: ele está entre as áreas foscas e brilhantes. É um detalhe mínimo, mas são os detalhes pequenos que fazem a diferença quando tudo é bem projetado.

Nos acessórios as coisas começam a dar errado. Diferentemente do Xbox One, os componentes do PS4 não parecem ser derivados da mesma linguagem consistente. Na verdade, parece que foram criados por equipes diferentes. A câmera Eye é legal, mas não tem muito em comum com o console. A Sony manteve a combinação fosca e brilhante, mas adoraria ver um pouco da angularidade do console também na câmera.

O controle DualShock 4 substitui o design venerável do Dual Analog/Dual Shock/Sixaxis que está por aí desde os tempos do PS1, em 1997. (Uma rápida homenagem ao controle antigo do PlayStation: 17 anos é muito tempo para um design, ainda mais para um gadget. Conseguir ser funcional e esteticamente compatível com três gerações de consoles é um grande feito da equipe de design da Sony. Descanse em paz sabendo que não vou mais derrubar refrigerante em você, velho amigo).

No mundo dos controles de PlayStation, essa é uma enorme mudança. Se eu tivesse que adivinhar, apostaria que quem motivou a mudança foi o touchpad, que exige um espaço não disponível no antigo controle. Isso permitiu que a Sony fizesse ajustes ergonômicos ao controle que meus amigos fãs do PlayStation sempre pediram. Os grips estão mais arredondados e os gatilhos mais esculpidos. Os reviews em geral disseram que o controle foi muito melhorado, ergonomicamente.



Por que ele importa?

Há um movimento de design dentro da indústria da tecnologia para fazer com que gadgets pareçam menos gadgets e mais arquitetura moderna. Pense na DesignLive TV da Philips, ou no novo Mac Pro da Apple. Isso não é exatamente uma novidade – o PS2 já seguia isso – mas eu diria que está se tornando cada vez mais comum. Eu adoro. Claro que o PS4 é "apenas" uma caixa preta, mas há uma grande diferença em uma caixa simples e o que a Sony fez.

O PS4 vai ficar em casa no seu manto, mas também poderia muito bem servir como fachada de um prédio de escritórios no centro de Tóquio.

Como linguagem de design coesa, a Sony se perdeu nos acessórios, mas como peça única, o PS4 é o meu console preferido desta geração.







Knights of Pen & Paper +1 Edition

Um RPG simples e pessoal





Em 2012, quando Knights of Pen and Paper apareceu pela primeira vez para iOS e Android, ninguém podia imaginar que a estética e a mecânica de um RPG clássico poderia casar tão bem com um jogo típico de gerenciamento, como tantos TinyTowers e FarmVilles genéricos espalhados por lojas digitais para plataformas móveis por aí. Mas Knights não só funcionou como ganhou até uma versão mais bem acabada e estendida para o Steam.

É impressionante como o game do estúdio brasiliense consegue ser divertido sem muito comprometimento, lembrando sempre que a chave principal da experiência do jogo é fazer com que o jogador se sinta à vontade dentro do seu próprio universo, do seu próprio espaço. Antes de tudo, é importante ter na cabeça que a história de Knights se passa inteira em uma sessão de RPG de mesa entre amigos.

A abertura do jogo vai direto ao ponto: escolha os personagens e suas classes que vão sentar à frente do seu Dungeon Master. Logo na sequência, você entra em um ciclo de lutas por turno contra inimigos genéricos pixelados que querem te atacar. A ideia é fazer com que você se acostume rapidinho com a mecânica de batalha, a trilha sonora que vai te acompanhar para o resto do jogo, e entre elas, tudo o que faz de um RPG um RPG.

Knights não teria muito sentido se fosse apenas uma longa e detalhada homenagem aos jogos do passado. Isso não é um passeio pelo museu. É uma viagem no tempo-espaço do universo do role-playing game com um propósito maior que simplesmente despertar essa persistente nostalgia.

O visual também cumpre a mesma função de te afundar ainda mais em um ambiente familiar. Garanto que boa parte do tempo é reservada para ficar babando pelos cenários, o design dos personagens, as roupas e as armas. A arte de Knights consegue equilibrar nostalgia com design autoral, o bastante para fazer com que você continue a se sentir em casa, mas que ainda fique impressionado com a beleza local. Depois de um tempo, você até decora que parte das paisagens são animadas, e quais das vistas são mais hipnotizantes para ficar olhando.

A grande prova disso é o uso intencional de referências da cultura pop. No deserto, você vai trombar com a cabeça de Cyrax, de Mortal Kombat, e o TARDIS, de Doctor Who. Na praia, os moradores da Fenda do Biquíni estão ali do lado do Cristo Redentor. Você tem que salvar o Saci que só sabe rir HUEHUE e matar o amontoado de pixels com o familiar nome de Missing No. Sinceramente, a coleção de citações visuais não cabe nesse texto.

No fim das contas, o jogo presta uma homenagem aos RPGs sem necessariamente glorificá-los. Em vez disso, a ideia é mostrar que, por mais que a estética desse gênero não seja muito acessível, ela pode muito bem funcionar em uma história despretensiosa e particular. Essencialmente, o game acaba mostrando uma proposta pura de RPG sem grandes complicações ou exigências; é só para se divertir mesmo.



O BRASILEIRO QUE DEU VIDA AO **ROGUE LEGACY**

Com mais de 30 jogos em seu portflio, o artista Glauber Kotaki detalha seu trabalho no aclamado jogo indie



Desde que chegou ao Steam, no dia 27 de junho, Rogue Legacy é o jogo mais vendido da plataforma, e com razão: mesclando conceitos de roguelike (tal como Spelunky, FLT ou Binding of Isaac, com mapas gerados aleatoriamente e mortes permanentes) e metroidvania (com a ação e exploração 2D de Castlevania), o título da Cellar Door Games é um dos jogos mais criativos, divertidos e desafiadores do momento.

Um dos cinco responsáveis por dar vida a Rogue Legacy é Glauber Kotaki , o artista brasileiro que, segundo ele próprio, trabalhou em "99% da arte do jogo", incluindo animações, cenários e efeitos visuais. Kotaki, que vive em São Paulo, foi contatado como freelancer pelos irmãos norte-americanos Teddy e Kenny Lee, fundadores do Cellar Door Games, que usaram dinheiro do próprio bolso para financiar o projeto. Foi um ano e meio de desenvolvimento, com Kotaki entrando entre o segundo e terceiro mês, onde começou a trabalhar com os irmãos para definir o visual de Rogue Legacy.

O estudo de personagem abaixo mostra a evolução do design do cavaleiro, indo de uma versão bem próxima da antiga animação de Kotaki, com contornos pretos, até o personagem caricato presente em Rogue Legacy



"Eles estavam procurando por um artista de pixel art e, por coincidência, eu tinha uma arte de um cavaleiro no meu portfolio do jeito que eles queriam, daí eles entraram em contato e fechamos o freela", disse Kotaki. A arte em questão é a animação em pixel art abaixo, que Kotaki criou em uma jam "há muito tempo", inspirado pelo fangame do Konjak , Legend of Princess , que por sua vez é baseado em The Legend of Zelda. Curiosamente, era o mesmo jogo que os irmãos Lee tinham como referência visual para Rogue Legacy.

Embora o jogo traga esse feeling de 16-bit, Kotaki explica que a ideia nunca foi seguir à risca as limitações gráficas de um console da época. "Na real, eu não me limitei muito. Desde o começo eles queriam um estilo simples e caricato, só isso. Foi a única regra que eu de fato segui. Por isso que o cavaleiro morre de maneira tão dramática ou corre todo imponente."

Kotaki, que possui em seu portfolio mais de 30 jogos, dentre nacionais (incluindo Deep Dungeons of Doom , Freekscape e Turma do Chico Bento) e alguns estrangeiros, trabalha atualmente em Chasm, jogo de plataforma com elementos de RPG, com certas similaridades mecânicas com Rogue Legacy e o feeling 16-bit que Kotaki sabe trabalhar tão bem. Ainda sem data de lançamento, Chasm obteve sucesso no Kickstarter , arrecadando quase US$ 200 mil, e está aberto à votação no Steam Greenlight .





Além de sua combinação certeira de plataforma e RPG, Rogue Legacy explora a ideia de linhagem familiar: quando seu herói morre (para sempre), você assume o papel de seu filho, e assim sucessivamente, herdando de seu genitor atributos e condições genéticas.

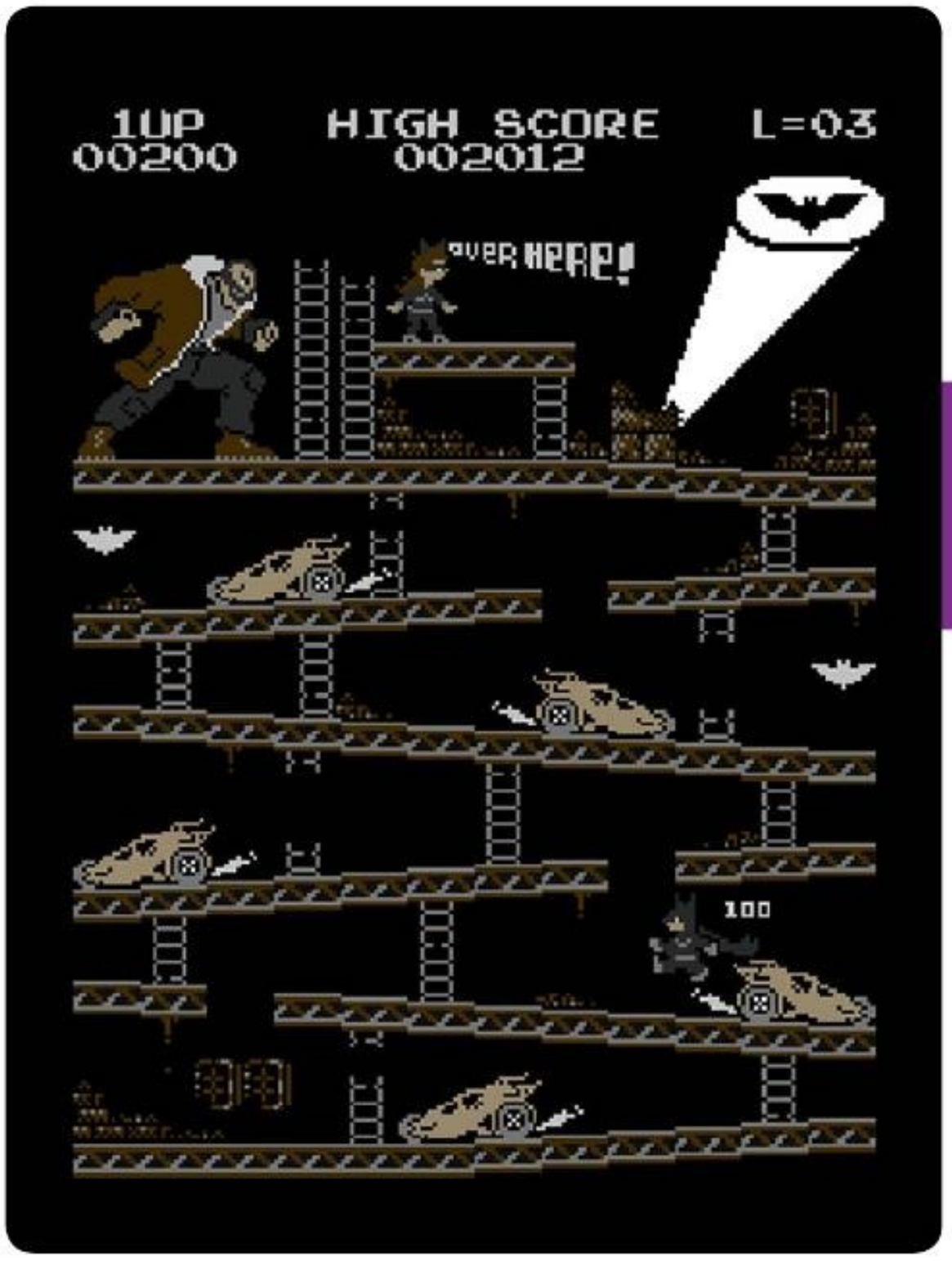
Assim, embora sejam mantidos os atributos-base, aprimorados com o ouro acumulado a cada geração, a combinação desses fatores torna cada personagem de Rogue Legacy único.

DONKEY KONG MASH-UP

O game Donkey Kong, da Nintendo, marcou história e virou um clássico dos videogames, reunindo diversos fãs até hoje. Um desses fãs do game, o artista Baznet, teve uma ideia super legal e pegou uma das telas originais e fez mash-ups com diversos filmes, desenhos e séries famosos.

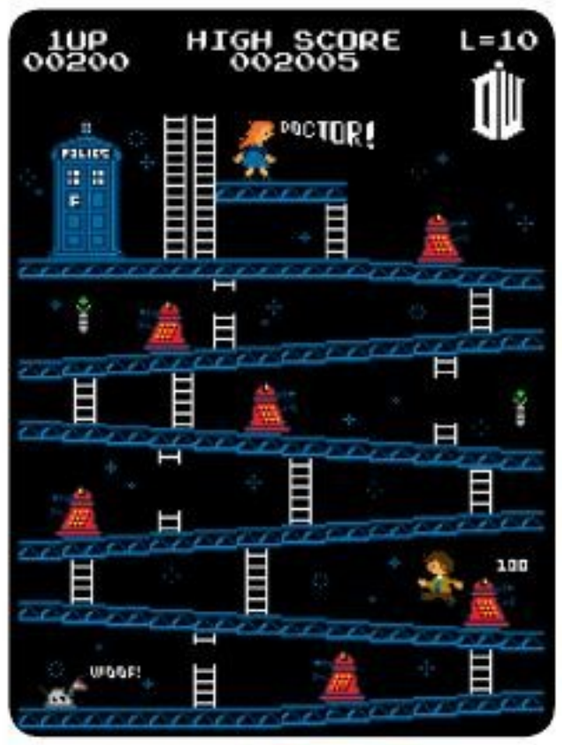
O artista pegou personagens e elementos de outros lugares e inseriou-os no estilo 8-bits da tela de Donkey Kong, fazendo alusão a filmes, desenhos e séries, como Star Wars, Alien, Indiana Jones, Batman, Doctor Who, Game of Thrones, Hora de Aventura e muitos outros.

As telas ficaram muito legais e os mashups ficaram bem sutis, já que tudo foi adaptado de forma precisa ao estilo 8-bits, misturando-se perfeitamente à tela original de Donkey Kong.

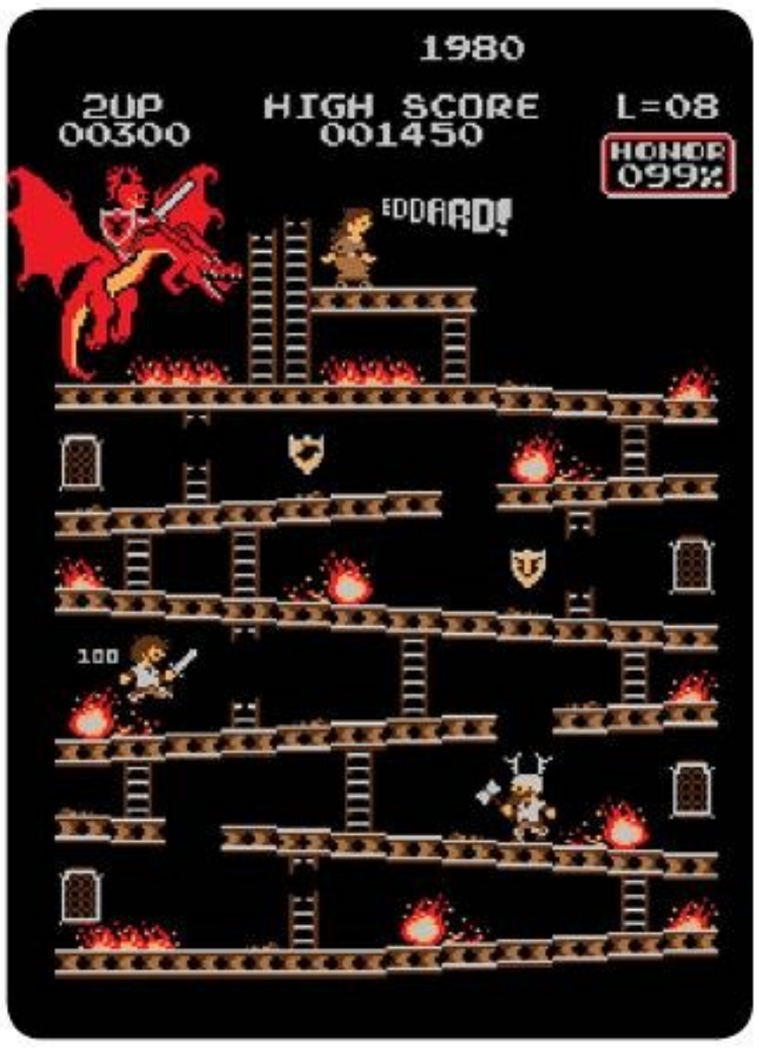


Mash-ups são composições criadas a partir de misturas de duas coisas pré-existentes, muito presentes em músicas e vídeos.

Baznet ainda disponibiliza suas criações em camisetas para os que quiserem levar um exemplar de seu mash-up favorito para casa.













Destaques do Mês

Confira os importantes lançamentos, destaques e notícias desse mês.

Mecanismos de segurança em contas Microsoft serão melhorados



A principal promessa feita pela companhia é incluir no campo de login e senha um atalho ao histórico de atividades. Ao acessar sua conta, registros serão feitos; todos eles poderão, assim, ser consultados pelo usuário a qualquer tempo – o que deverá facilitar o monitoramento de cadastros por parte dos donos das contas.

Conheça o Habbo Hotel, a comunidade online que gera uma ótima diversão entre amigos



O Habbo Hotel é uma comunidade online para adolescentes com 13 anos ou mais onde você pode criar seu personagem virtual (avatar, chamados Habbos) e decorar/design quartos de hotel. Lá você também pode conhecer novas pessoas, fazer amizades, falar com amigos, organizar festas, cuidar dos seus mascotes, criar jogos, e completar missões e tarefas em troca de conquistas e emblemas. Habbo é, acima de tudo, um espaço de diversão onde você poderá interagir e fazer amigos sem sair de casa em um ambiente online agradável e seguro.

Não há nenhum custo para fazer o registro e entrar no Habbo Hotel - há muitos Habbos que aproveitam o serviço gratuitamente. São cobrados apenas pelos 'extras', como associação ao VIP Club e móveis para o quarto ('Mobis', como dizem os Habbos). Estes artigos extras são pagos com créditos Habbo, a moeda do hotel. Apesar de ser um jogo antigo, ainda hoje pode ser fonte de grandes diversões com outros membros do hotel, se tornando ainda mais proveitoso quando jogado com amigos. Vale a pena tentar.

Data de lançamento de Halo: Spartan Assault no Xbox One é revelada

As datas oficiais de lançamento foram anunciadas hoje: 24 de dezembro para o Xbox One e em janeiro para o Xbox 360 (o dia específico do Xbox 360 não foi revelado). O preço do game será de US$ 15 (aproximadamente R$ 34).
O título nos consoles contará com alguns extras exclusivos, como mais missões cooperativas no modo online, expansão "Operation Hydra", além de arsenal e de habilidades mais completas.

Sony investiga problemas de conexão em alguns jogos online do PlayStation 4

A Sony está investigando um crescente número de casos em que alguns jogos online do PlayStation 4 não estão conectando por conta de um erro na conta da PlayStation Network. Segundo os relatos de usuários, títulos como Killzone: Shadow Fall, Call of Duty Ghosts e Battlefield 4 estão enviando mensagens avisando que os jogadores precisam de uma autenticação Plus para jogar pela internet.
O gerente de comunidade da PlayStation europeia, Chris Owen, acalmou os usuários por meio do Twitter informando que este não é um problema da assinatura da conta, e que a Sony já está correndo para resolver o misterioso erro.

O perfil oficial do Killzone na mesma rede social informou que o evento é inusitado e que não está relacionado com a manutenção da PSN que deveria começar no início da noite.
O servidor norte-americano também receberá a manutenção das 16 até às 21 horas (horário de Brasília).
Durante este tempo, os jogadores só poderão jogar online se tiverem conectado recentemente na PlayStation Network e seus dados de autenticação forem autenticados pelo sistema do PlayStation 4. Os serviços da Store, Home e os detalhes da conta estarão desabilitados durante este período, até que as manutenções sejam feitas no servidor da Sony.

Blizzard quer contratar um produtor para assumir time de novo jogo misterioso

Atenção, a Blizzard está contratando! Um tweet de Michael Booth, diretor de jogos do estúdio, revelou que um novo game da empresa está sendo desenvolvido atualmente. Além disso, o time do projeto está procurando por um Lead Producer, que será responsável por coordenar todos os aspectos do desenvolvimento do título inédito. No comunicado do site oficial, o texto diz que com Hearthstone a Blizzard reviveu a tradição de criar pequenas e ágeis equipes de jogos e que isso continuará na empresa atualmente.
Caso esteja interessado, você pode conferir o anúncio oficial em ***http://tinyurl.com/ktn9nok***. Por enquanto, mais detalhes do jogo não foram revelados.



PLAYER 2