

**XB**  
one

**XB**  
360

**PS**  
Vita

**PS**  
4

**PS**  
3

**PC**  
u

**Wii**  
u

**DS**  
3D

# X11 GAMES



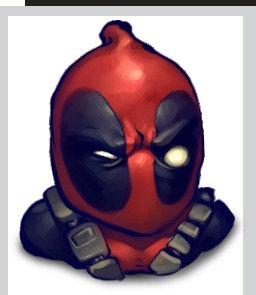
**ESPECIAL**

# THE EVIL WITHIN

**PHISYCO**  
SURVIVE HORROR  
**SHINJI MIKAMI**

**SAIBA TUDO SOBRE ESTE GAME QUE PROMETE ABALAR VOCÊ**

ED.01 [facebook/x11games](https://www.facebook.com/x11games)



XANDRES11

## UM POUCO MAIS, DO EDITOR

Após meses sem novidades, com mercado estagnado chegou finalmente o período mais badalado, E3 nos trouxe muitas novidades e balançou as estruturas! As novidades de fim de ano vêm aí e estamos trabalhando muito para trazer todas as NOVIDADES possíveis.

Brasil,  
Fortaleza, Ce  
Rua tertuliano Sales 635  
Twitter: @xandres11  
Phone: 85 85444174  
Email: xandres11@gmail.com

Equipe:  
Alexandre Vasconcelos Holanda

E o resultado não poderia ter sido diferente, incontáveis lançamentos muitos artigos para publicar, e nesta edição ESPECIAL, escolhi produzir este conteúdo sobre um estilo de game a muito esquecido e mal tratado pelos desenvolvedores de jogos, o SURVIVE HORROR está de volta, uma super produção do PAI do gênero, Shinji Mikami!

Você já deve ouvido falar de games épicos como Resident evil, Dino Crisis, Onimusha, Devil May Cry, sim estes são só alguns dos games de maior sucesso de todos os tempos e todos eles foram obras primas deste produtor, hoje ele ressurgiu prometendo ressuscitar o que um dia foi um dos gêneros mais divertidos de jogar, quem não lembra como era espantoso enfrentar zumbis, desvendar partes dos mapas sempre com receio de abrir a próxima porta.

Espero que gostem desta 1ª edição da revista X11 GAMES, abraços e até a próxima!

Alexandre v. Holanda

Editor,Diretor.



WebDesiger, técnico em Ti, apaixonado por games, sentindo muito falta de conteúdo de qualidade e inovação no mercado gamer brasileiro resolvi criar esta revista online, buscando inspiração e contribuir para que cada vez mais pessoas tenham acesso a informação, dedico esta revista a todos os apaixonados por games do Brasil, abraços.



# TEMOS QUE SOBREVIVER

**Formato:**  
Ps3, Ps4,x360, Xone, Pc

**Distribuidor:**  
BETHESDA

**Desenvolvedor:**  
TANGO GAMEWORKS

**Lançamento:**  
14 de Outubro

**Online:**  
Não

**DLC:**  
Sim, 3 pacotes.

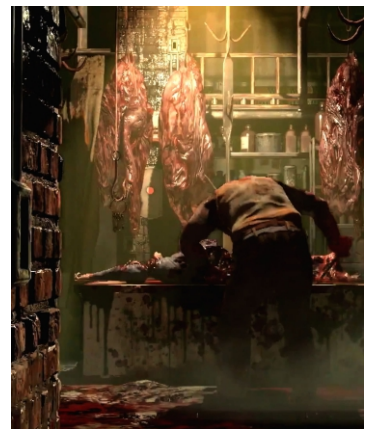
Info: Você controla durante a campanha o detetive Sebastian Castellanos, que testemunha o assassinato de vários policiais dentro de um hospital psiquiátrico.

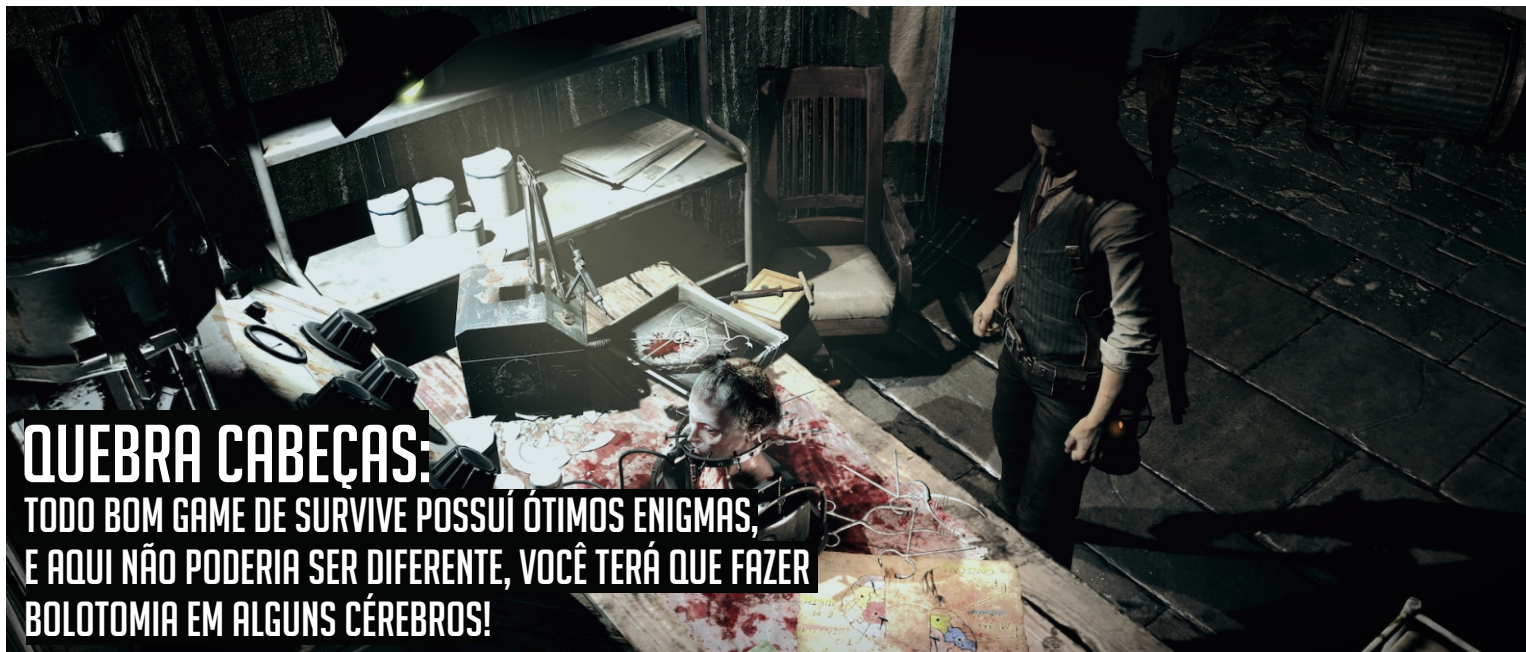
## O SURVIVE HORROR JAMAIS SERÁ O MESMO, VOCÊ NÃO SERÁ O MESMO APÓS JOGAR THE EVIL WITHIN”

Aos mais novos que desconhecem o que é um game de SOBREVIVÊNCIA, vai a dica, esqueçam um super herói, musculoso, parrudo, metido a HULK, isso mesmo agora você vai estar na pele de um personagem totalmente humano, esqueça sair atirando em tudo que se move no cenário, não vai ter mais aquele número de balas infinitas, muito menos armaduras e lifesteals a toda hora, agora você terá que TENTAR sobreviver...

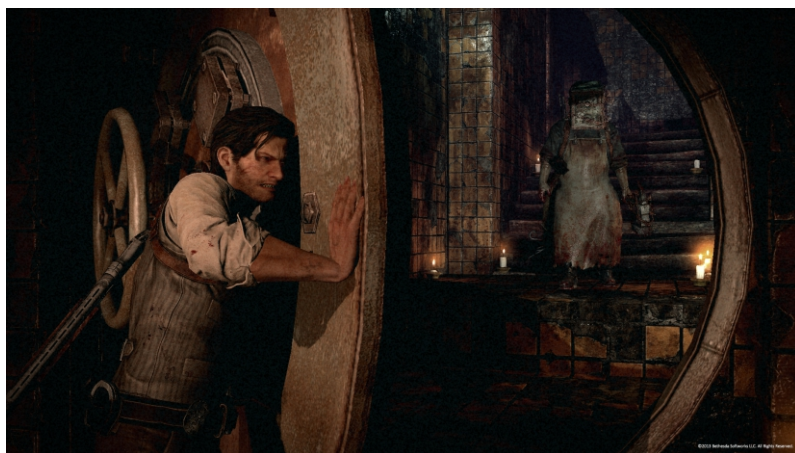
A vida não é fácil, imagine você um detetive durão, uma carreira com inúmeros casos solucionados e de repente você está em meio ao caos, convocado para desvendando uma série de assassinatos no mínimo macabros, sirenes, chuva, neblina, vários policiais mortos, outros desaparecidos, ao investigar o local uma pancada certa, você se encontra desacordado. Sangue para todo lado, corpos pendurados, moscas e carne muito carne apodrecida!

Já faz alguns anos que não apareciam games capazes de causar-lhe medo, pavor, abalando seu psicológico. Recentemente OUTLAST, nos trouxe um pouco desta angústia, os sustos, as fugas caóticas sem se preocupar para onde seguia, sim isso mesmo, só fugir custe o que custar! Em Evil Within vamos inúmeras ocasiões emblemáticas, alguns inimigos serão imortais, onde você só poderá fugir. Imagine a sensação de não conseguir causar dano, se não poder se defender, somente se esconder.





**QUEBRA CABEÇAS:**  
TODO BOM GAME DE SURVIVE POSSUÍ ÓTIMOS ENIGMAS,  
E AQUI NÃO PODERIA SER DIFERENTE, VOCÊ TERÁ QUE FAZER  
BOLOTOMIA EM ALGUNS CÉREBROS!



Você já deve ter assistido o massacre da serra elétrica, jogos mortais e dentre outros filmes bem GORES, sim temos um inimigo assustador, monstruoso, imenso, ele te caça sem piedade, em alguns casos você terá que se esconder em armários, debaixo de camas, caixas, onde você puder se esconder!

Você pensou que tava ficando ruim?

Então se prepare, pois existe outro inimigo extremamente perigoso, este sim é tenebroso, capaz de aparecer do nada e lhe atacar sem piedade alguma, foto abaixo.



**RUVIK, ESTE INIMIGO É ATERRADOR, NÃO IMPORTA A HORA NEM COMO SÓ FUJA PARA BEM LONGE, SEMPRE QUANDO ELE VAI SURTIR ALGO MUDA DRÁSTICAMENTE, AS LUZES APAGAM, A TRILHA SONORA ESTOURA, O AMBIENTE MUDA! ELE É LETAL, NÃO ADIANTA TENTAR LUTAR SEUS ATAQUE É LETAL!**

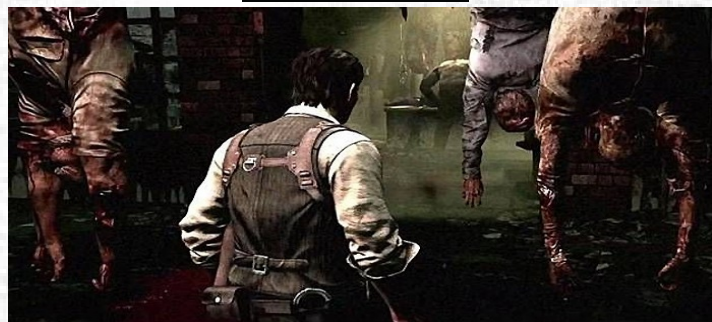
Dificuldade:

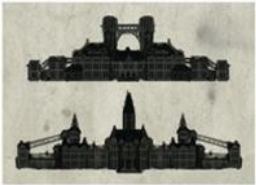
O game possui modos de desafios diferentes de acordo com o nível de dificuldade escolhido, assim como os inimigos também são muito mais difíceis de enfrentar, os pluzzes são mais complexos as balas mais escaças, life mais ainda.

Diversos gameplays estão sendo exibidos, e alguns mostram como o game é difícil em alguns momentos, Ao morrer você renasce no ultimo checkpoint, porém os mesmo são um pouco distantes uns dos outros, então evite mortes que poderiam ser evitadas, não tente bancar o super herói!

Jogabilidade:

Antigamente os games de survive possuíam mecânicas bem mais difíceis propositalmente, mas não se assuste, este não é o caso, devido o mercado exigir uma jogabilidade fluída, em The Evil Within você poderá correr e atirar, andar agachado, subir em alguns locais, algo bem parecido com The Last Of Us, a tela têm o mínimo de HUDS possíveis, você poderá acessar um menu intuitivo sem pausar o game, nele podendo trocar armas e usar itens pre-definidos por você!





**ARTWORK,  
CONHEÇA UM POUCO  
DA ARTE CONCEITO  
DO GAME**





**TATIANA GUTIERREZ**  
(38)

A nurse who works at the locked ward of Beacon Mental Hospital.

She shows no facial expressions or emotions.

She knows something but won't tell Sebastian.



**THE KEEPER**

The Keeper was born from a combination of Ruvik's memory of the safe where he kept his research, and his unbridled rage. The safe head represents the atrocities of Ruvik's past that he's trying to keep hidden, literally crushing anyone who comes near. The sack he carries is filled with the brains of his victims.

**ARTWORK,  
CONHEÇA UM POUCO  
DA ARTE CONCEITO  
DO GAME**



012 THE ART OF THE EVIL WITHIN

THE ART OF THE EVIL WITHIN 047

## Quem é Shinji Mikami

Trabalhou e idealizou o que foi um dos maiores games de todos os tempos, o famoso e aclamado Resident Evil, logo após foi promovido a produtor onde trabalhou em jogos como: Resident Evil 2, Resident Evil 3, Dino Crisis 1 e 2, Onimusha, Resident Evil: Code Veronica, Devil May Cry, Resident Evil 0, Resident Evil 4, que por coincidência foi o último jogo da série que agradou a todos os fãs, após anos afastado de super produções, Shinji viu o seu "Legado" ser muito mal trabalhado, o survive horror não era mais a mesma coisa, os games se tornaram action e deixaram de lado todo um sistema que revolucionou o mundo dos games.

Shinji Mikami entrou para a Capcom em 1990, após se formar na Universidade Doshisha localizada em Kyoto, Japão. Neste estabelecimento, formou-se também Gunpei Yokoi, criador do console portátil Game Boy. O primeiro trabalho de Mikami na Capcom foi desenvolver um quiz game para Game Boy chamado Capcom Quiz: Hatena no Daibōken, que levou três meses para ser concluído. Trabalhar também em jogos baseados nos personagens de Walt Disney como o jogo do filme: Who Framed Roger Rabbit? (uma cilada para Roger Rabbit) em 1991 para o Game Boy, Aladdin em 1993 para o Snes, Goof Troop em 1994 para o Snes. Chegou ainda a trabalhar em um jogo de Fórmula 1 que foi cancelado sem receber um nome, após 8 meses de desenvolvimento.

Executive Producer  
**SHINJI MIKAMI**



*Não Percam a próxima edição!  
Fifa 15? Metro Redux?  
talvez!*

# THE EVIL WITHIN™



14.10.14