

EW

ELECTRONIC GAME WORLD



CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

Impressionante: você não sabe mais o que é game e o que é um filme jogável!



EVOLVE

Passamos uma semana na Califórnia jogando dia e noite esse game e podemos garantir: é o maior multiplayer de todos os tempos! Descubra aqui a razão!



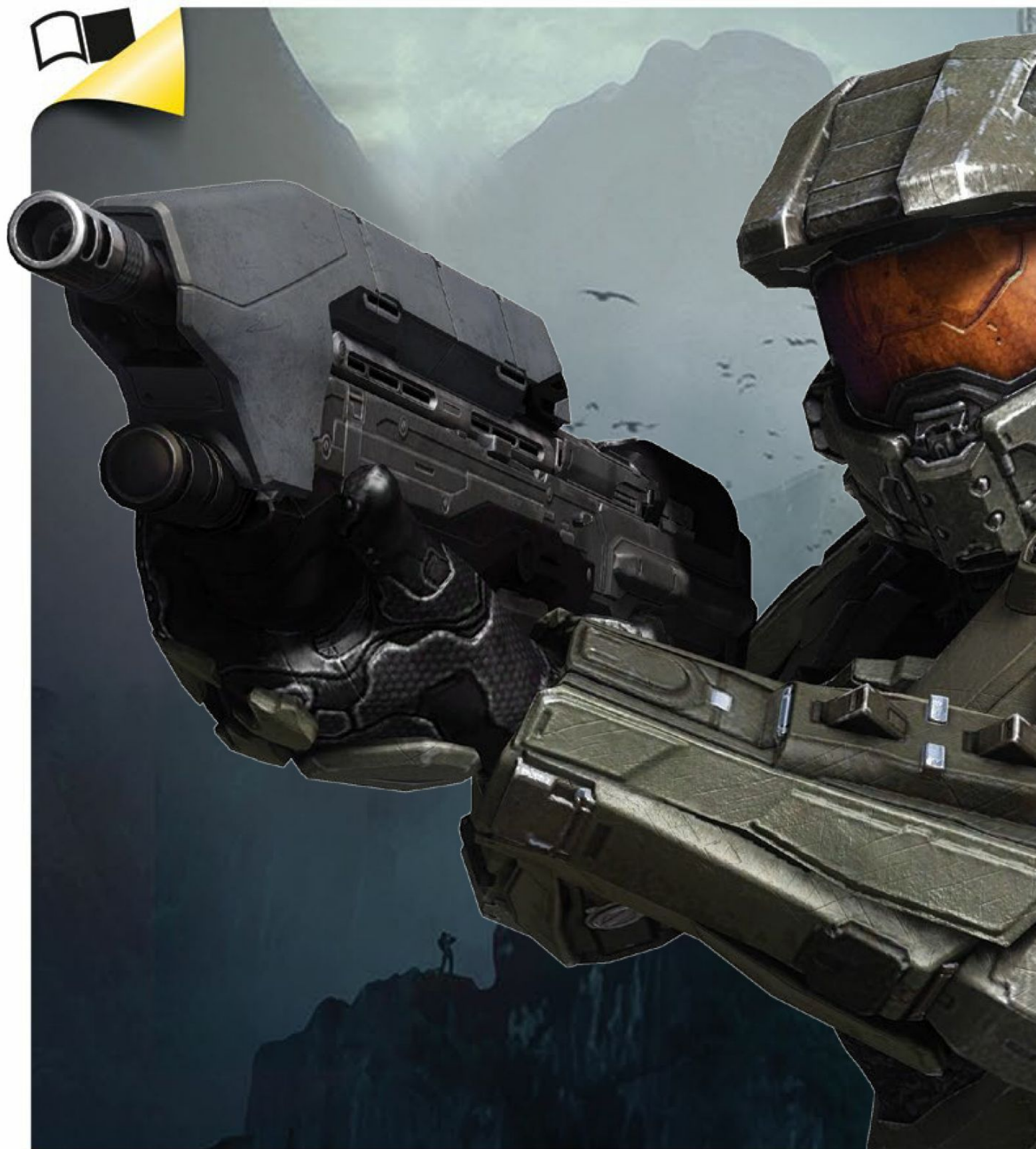
THE CREW

Correr pra quê? A proposta agora é juntar seus amigos e aloprrar todo mundo online: a zoeira aqui é pra valer



OVERWATCH

O projeto secreto mais ambicioso da Blizzard é maior, mais amplo e mais bonito do que você estava imaginando



saraivaonline



@saraivaonline



@saraivaonline



vendas 4003-3390

saraiva.com.br

HALO

THE MASTER CHIEF COLLECTION

“Collection é tudo o que um fã de Halo poderia querer, mas também tem um potencial fantástico para novos fãs que querem conhecer Master Chief”

IGN



R\$ 199,00

ou em 12x de R\$ 16,58
no cartão de crédito



 **Saraiva**



EDITORIAL

A gente sabe que a expressão “fechar o ano com chave de ouro” é mais clichê do que começar discurso com um “Nunca antes na história deste país”. Mas sinceramente não conseguimos imaginar algo mais apropriado para explicar esta edição que você tem em mãos. O ano de 2014 foi muito complicado para o mercado de games, com a economia do país derrapando em todos os setores e a nova geração de consoles se consolidando no Brasil com muita lentidão, justamente por conta das dificuldades econômicas do país. Ainda assim, tivemos uma safra incrível de bons jogos AAA para fechar esta temporada e já iniciar a próxima. E nós fomos atrás de todos eles.

Nossos repórteres foram à Califórnia conferir de perto a concorridíssima Blizzcon e lá testamos *Overwatch*, a nova big aposta da Blizzard. Em outra viagem, fomos testar *Evolve* e constatamos que de fato o mundo do multiplayer nunca mais será o mesmo depois que o game for lançado. Mais do que isso: jogamos *Evolve* contra Phill Robb, o próprio diretor de criação do game. E ganhamos! Confira a história completa dessa loucura a partir da página 60 desta edição.

Também não podemos deixar de destacar *Advanced Warfare*, a nova edição da série *Call of Duty*, tão certo nos finais de ano quanto os especiais do Roberto Carlos e a retrospectiva do ano das grandes redes de televisão. Confira nesta edição entrevista, dicas, curiosidades e detalhes incríveis.

Fechando o ano, a equipe da EGW deseja a você um tremendo 2015. Jogando muito, claro.

Fernando Souza Filho



60
EVOLVE



42
BLIZZCON



32
ADVANCED WARFARE



52
THE CREW



56
THE ORDER: 1886

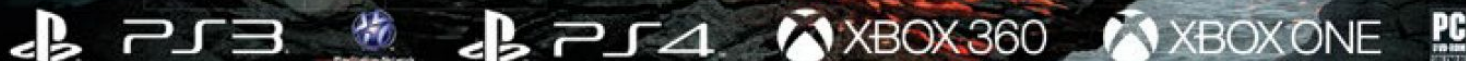
DRAGON AGE™ INQUISITION

LIDERE-OS OU FRACASSE



BiOWARE™

4 DE DEZEMBRO NAS LOJAS.
GARANTA JÁ O SEU



© 2014 Electronic Arts Inc. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. BioWare, the BioWare logo and Dragon Age are trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd.

MORTAL KOMBAT X

Será que o novo título da série vai ser tão diferente assim?
Conversamos com o próprio Ed Boon para saber o que esperar

> *Filipe Salles*



A pesar de ser um jogo voltado para um público mais maduro, não há como negar que boa parte dos gamers cresceu arrancando cabeças em Fatalities pra lá de sangrentos. Passados 22 anos, *Mortal Kombat X* é um marco na história da franquia, que alcança o 10º título (sem contar os spin-offs). Para comemorar a façanha, os combatentes mais violentos dos jogos retornam aos consoles de ambas as gerações atuais em abril do próximo ano, prometendo mudanças significativas em sua jogabilidade.

Ed Boon é um dos cocriadores da franquia e esteve à frente de todas as edições de *Mortal Kombat* desde seu princípio, em 1992. E foi com ele que fomos conversar.

EGW: *Mortal Kombat* é uma série que está ativa há 22 anos e continua muito popular. Como é para você chegar ao 10º título e ver a franquia se tornar tão importante no mundo dos games?

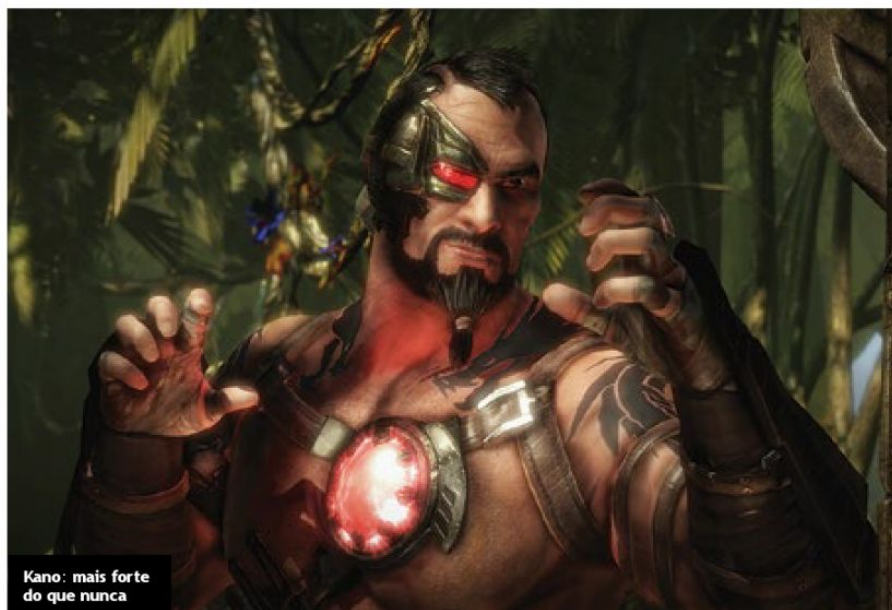
Ed Boon: Eu acho ótimo. Em cada episódio, pudemos introduzir algo novo não visto anteriormente, e acredito que isso manteve *Mortal Kombat* com novos ares por todos esses anos. Os personagens que todos conhecem estão lá, mas sempre incluímos novidades, tanto nas lutas quanto no modo história.

Na história original, os defensores da Terra acabaram com a ameaça de Shao Kahn e enfrentaram o renascimento de Shinnok, em *Mortal*

***Kombat 4*. Podemos esperar uma completa reviravolta nesse enredo para *Mortal Kombat X* ou seguiremos na mesma direção?**

A história continuará de onde *Mortal Kombat* [reboot de 2011] parou. Não iremos seguir à risca a história do *Mortal Kombat 4*, pois daremos um grande salto de 20 anos, o que não aconteceu na trama original. Então, os fãs podem esperar que novas coisas aconteçam, e daremos mais detalhes sobre o enredo no futuro.

Uma das grandes surpresas do reboot foi o feiticeiro Quan Chi. Sua primeira aparição nos games ocorreu em *Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero* e depois ele foi introduzido nos jogos principais.



Kano: mais forte do que nunca

No último *Mortal Kombat*, ele surpreendeu ao se revelar como uma espécie de “mestre das marionetes”. Qual será de fato o papel de Quan Chi em *Mortal Kombat X*?

Ele definitivamente será um dos vilões do jogo. A história revelará o que ele teve de fazer no último *Mortal Kombat* e como ele manipulava os acontecimentos. Um novo vilão também entrará em cena e dará sentido às ações de Quan Chi no título anterior.

Falando em vilões, agora temos Kotal Kahn, que também possui o título carregado por Shao Kahn. Porém, não parece que os personagens possuam qualquer vínculo. Acreditamos que esse seja o título de “mais forte” do Outworld. Realmente existe algum relacionamento entre os personagens?

Não, eles apenas possuem o sobrenome Kahn. Não há nenhum relacionamento familiar ou qualquer herança entre eles. Kahn é um título de poder usado para determinar que ele é o imperador do Outworld.

Ainda sobre os personagens, notamos nas demos que existem 24 caixas de personagem na tela de seleção. Será esse o número final de personagens?

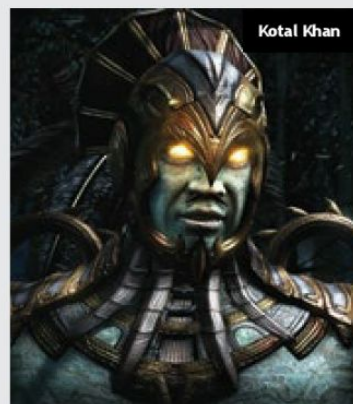
Essa organização das caixas não é definitiva. Teremos um DLC com mais personagens, então mais caixas de seleção serão incluídas na versão final.

Olhando a nova fórmula de estilo dos personagens, nos lembramos bastante da mecânica introduzida em *Mortal Kombat V: Deadly Alliance*. Essa variação foi inspirada no conceito dessa mecânica ou feita do zero?

Não, ela não foi baseada na mecânica de *Mortal Kombat V*. Nela, cada personagem possuía dois estilos que podiam ser alterados durante a luta. Porém, essas formas alteravam apenas os golpes normais, mantendo os ataques especiais. Em *Mortal Kombat X*, cada estilo funciona como uma nova versão do personagem, com golpes especiais específicos de acordo com o estilo. Além disso, o estilo é selecionado antes do combate e permanece imutável até seu fim.

Quais são suas expectativas a respeito de *Mortal Kombat* no Brasil agora que o game está sendo localizado para o português, incluindo dublagens?

Cada *Mortal Kombat* lançado dá um salto de vendas em relação ao antecessor no Brasil. Além disso, o país é um dos maiores mercados emergentes em games



HANDS-ON NO X

Após nossa entrevista, não podíamos (nem queríamos!) fazer uma desfeita e jogamos a versão demo de *Mortal Kombat X*. A demonstração contava com oito personagens, divididos entre quatro conhecidos e quatro novatos.

Queríamos começar usando os novos, mas a nostalgia falou mais forte e revivemos o clássico embate entre Sub-Zero e Scorpion na floresta gelada, o mesmo visto no primeiro trailer. Após pouco tempo nos acostumando aos controles, logo vimos que a movimentação característica da série estava lá, com novos golpes junto a alguns clássicos. No estilo Hellfire, por exemplo, Scorpion pode tanto arremessar seu famigerado arpão como manter o oponente afastado com bolas de fogo.

Em seguida, usamos o novato peso-pesado Kotal Kahn contra a dupla Ferra e Torr, aos olhos do ensolarado mercado de Outworld. O combate foi marcado por fortes pancadas dos dois lados, com utilização extensa dos elementos encontrados no cenário, uma adição vinda de *Injustice: Gods Among Us* que caiu muito bem em *Mortal Kombat X*.

— talvez até mesmo o maior hoje em dia. Reconhecemos isso e estamos localizando o game da mesma maneira que fazemos com outros idiomas importantes. Essa é nossa melhor resposta para os fãs brasileiros e realmente queremos que eles aproveitem o modo história em seu idioma nativo, usufruindo da experiência completa. 🎮



“Não iremos seguir à risca a história do *Mortal Kombat 4*, pois daremos um grande salto de 20 anos, o que não aconteceu na trama original. Os fãs podem esperar muitas coisas novas”

Ed Boon

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Desenvolvedora: NetherRealm | Editora: Warner | Lançamento: Abril/2015

ASSASSIN'S — CREED — UNITY

FRANÇA, 1789
O POVO ACORDOU.



AMERICANAS.com

extra

mac
center

livraria
cultura

PERNAMBUCANAS

Saraiva

Walmart.com



CONHEÇA
TAMBÉM O LIVRO.



PS4

XBOX ONE



AURA KINGDOM

Uma incrível história de batalhas entre espíritos de luz e de trevas é a base desse MMORPG, a nova aposta em games de anime da Aeria

> *Fernando Souza Filho*



Um mundo fantástico chamado Amnesia é habitado por criaturas estranhas, que governam os domínios de duas grandes regiões, Azuria e Pandemonium. Mas eles não terão vida fácil com os guerreiros de Aura Kingdom, a terceira região, lar de espíritos lendários chamados Eidolons. Tendo como cenário de fundo portos medievais e alcovas de piratas, é para lá que vamos viajar com as aventuras desse novo game.

Novo projeto da publisher alemã Aeria, *Aura Kingdom* é um MMORPG em que você assume o papel de um Emissário de Gaia, um herói incumbido de garantir o futuro da humanidade.

Para entender como funciona o jogo, conversamos com o produtor de *Aura Kingdom*, que nos contou que ele terá um atrativo especial para os brasileiros.

EGW: Quais são as principais diferenças entre os três reinos do game?

Georgios Parafentis: Azuria é a Terra, a Joia de Gaia, um mundo vivo e pulsante; acima dele, lá nos céus, temos Aura Kingdom, reino de luz, povoado por espíritos; abaixo temos o Pandemonium, um submundo dominado por demônios e pela degradação. A Terra é o lugar onde vivem os mortais e onde as energias do alto e do submundo influenciam a vida das pessoas. É lá que você encontrará a história do jogo, o enredo que apresenta as missões principais, e aprenderá mais sobre Aura Kingdom. Já o submundo é onde você encontrará as principais dungeons e enfrentará os Cavaleiros Negros.

É possível uma criatura viajar de um reino para outro?

Os três reinos formam o cenário da história que é contada, mas a maioria das missões acontece na Terra. Não há muitas missões a serem cumpridas nem no céu nem no submundo.

No que consistem as principais missões do game?

A maioria das missões existe para que você explore ao máximo a região de Azuria. Logo no início, você começa a ação no Porto de Skandia, e lá cumprirá a sua primeira missão. Só após cumprir algumas dessas quests é que você poderá viajar pelas cidades espalhadas pelo mapa. Em algumas dessas cidades, você encontrará NPCs [personagens não jogáveis] que vão lhe oferecer missões específicas advindas da história principal.

O mercado brasileiro costuma ser muito receptivo a esse tipo de game. Há alguma expectativa especial envolvendo *Aura Kingdom* para o mercado do país?

Esse já é o terceiro game de anime que a Aeria está lançando em português [os outros foram *Grand Fantasia* e *Eden Eternal*] e nossas expectativas são enormes, afinal, o Brasil hoje é um dos mercados mais importantes do mundo, ele cresceu demais nos últimos anos. Esperamos de coração que *Aura Kingdom* tenha a maior comunidade brasileira de games de anime da atualidade. 🎮



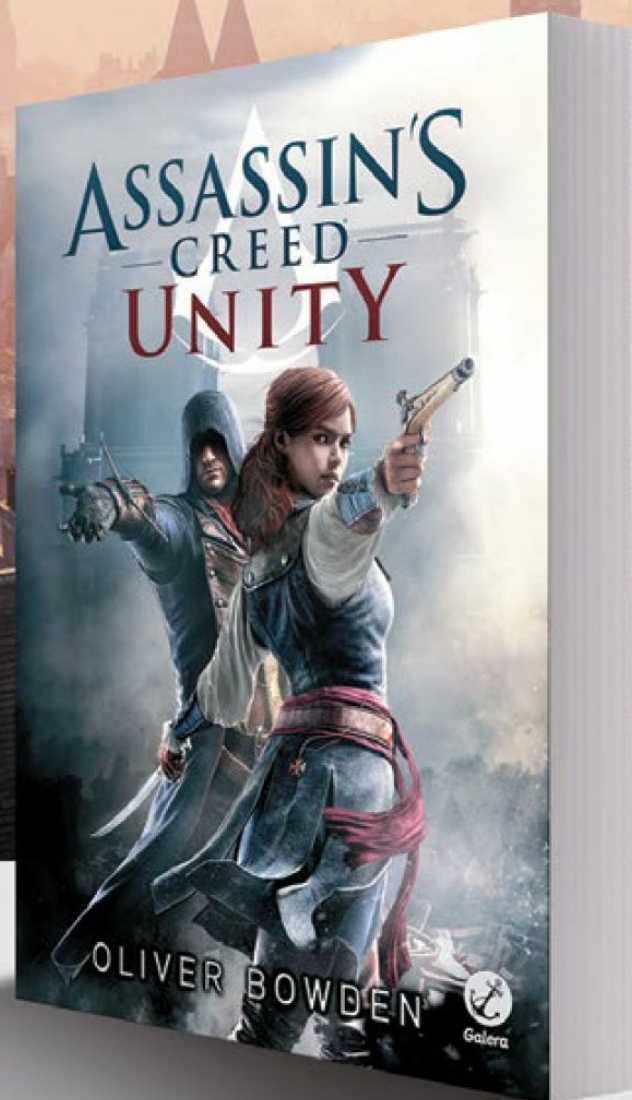
“O Brasil hoje é um dos mercados mais importantes do mundo. Esperamos de coração que *Aura Kingdom* tenha a maior comunidade brasileira de games de anime”

Georgios Parafentis

.....
Plataforma: PC | **Desenvolvedora:** X-Legend | **Editora:** Aeria | **Lançamento:** Outubro/2014 (em português)

FRANÇA, 1789, O POVO ACORDOU.

UNITY: O NOVO
LIVRO DA FRANQUIA
ASSASSIN'S CREED.



*Também em
livro digital*



NOVO JEITO DE COMPRAR

Novo sistema de compra de games digitais chega ao Brasil prometendo tecnologia para o usuário também ganhar dinheiro com ele – agora a coisa ficou séria mesmo

> *Demétrio Valente*

Hoje em dia existem tantos meios de você comprar jogos com bons preços que a pirataria já não faz muito sentido. A plataforma G2A (www.g2a.com) é mais uma dessas boas opções que chegam agora oficialmente ao mercado brasileiro, trazendo preços bem competitivos para você adquirir seu game através da distribuição digital.

Você pode comprar através da G2A títulos da PSN, Xbox Live, Steam e Origin, além de DLCs e time-cards. E quem nos conta todos os detalhes da plataforma que desembarca agora por aqui é Marek Zimny, o próprio gerente de marketing da empresa.

EGW: Qual o grande diferencial da plataforma G2A em relação aos seus concorrentes?

Marek Zimny: Para ser sincero, não existem concorrentes para a G2A. O nosso objetivo é criar uma plataforma segura para trocar produtos digitais. Somos um mercado como o Ebay, mas especializado apenas em produtos digitais. A grande diferença é que sabemos, entendemos e temos soluções para todos os problemas específicos neste tipo de mercado. Na G2A, o nosso foco é a relação próxima com o cliente, com apoio 24 horas.

Como é feito esse contato? E-mails?

Decidimos trocar esta relação dos e-mails para o contato direto. Óbvio que em termos de recursos humanos nos custa mais fazer isto, mas acreditamos que só desta maneira a nossa plataforma pode garantir aos nossos utilizadores uma experiência satisfatória. Imagine poder vender os seus códigos a pessoas, por exemplo, da Europa ou da Ásia? É fascinante.

A G2A chega agora ao Brasil de maneira oficial. Algum planejamento especial para o mercado brasileiro?

O nosso objetivo é globalizar o mercado digital e permitir a usuários de todo o mundo partilhar as suas experiências de jogos. É um tipo de coisa que gostaríamos de trazer aos brasileiros, como um aspecto único da comunidade global dos games. Por outro lado, entendemos perfeitamente que para atingir este objetivo temos que



“Não existem concorrentes para a G2A. Nosso objetivo é criar uma plataforma segura para trocar produtos digitais”

tratar de cada mercado individualmente. Os nossos planos incluem ofertas especiais para o mercado brasileiro, concursos, cooperação com parceiros importantes na área dos videojogos, eventos no Brasil, entre outras ações.

Como funciona o Goldmine e como o jogador brasileiro pode beneficiar desse sistema da G2A?

Goldmine é um programa que permite ao usuário ganhar dinheiro de uma maneira simples: basta criar um “reflink” especial e apresentar bons jogos com bons preços aos amigos e à comunidade para ganhar uma comissão. Muitos utilizadores partilham as suas experiências quando encontram uma boa loja ou um bom jogo. Usar

o Goldmine na maior parte dos casos não é diferente, simplesmente é fazer disso uma atividade lucrativa para o jogador. Nós gostamos de partilhar e entendemos que as recomendações do usuário são melhores do que a melhor campanha de marketing que possamos fazer. Este programa tornou-se muito popular entre os usuários em todos os países graças à liberdade de uso.

Qual o gênero de games que mais vende na G2A?

É difícil dar uma resposta concreta a isto. Depende mais do título e da região. No Brasil, podemos dizer que a série *Fifa* é um best-seller, com certeza.

E qual o best-seller do G2A em termos de jogos?

Isso depende da região. Por exemplo, no Reino Unido notamos que os produtos Microsoft são um best-seller, enquanto que na Alemanha, jogos de PC são mais importantes. De qualquer forma, os fãs de todas as plataformas irão encontrar algo para eles em G2A.com. 🎮

FARCRY 4

LANÇAMENTO 18 DE NOVEMBRO

★★★★★
**PRÉ
VENDA**
★★★★★



Acesse já:



www.nagem.com.br/prevenda



NAGEM[®]
.com.br

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

DESTAQUES PRA MOBILE

> Fernando Souza Filho

DRIBLE FOOTBALL

O futebol de mesa, o velho futebol de botão, ganhou uma versão eletrônica de respeito com *Drible Football*. Os gráficos são muito bonitos, mostrando todo o poderio do engine Unity e nos transportando para um Estrelão (quem jogou botão nos anos 1980 não esquece!) virtual bem divertido.

São ao todo 15 turns para cada jogador, com 5 chances de chute em cada turn. O goleiro, por sua vez, pode ser movimentado em tempo real, a qualquer momento. Toda essa simplicidade se encaixa perfeitamente no modo multiplayer do game: é só entrar online, chamar alguém pra jogar e se divertir. Você pode escolher entre 40 seleções nacionais e 12 estádios diferentes. O gameplay tem 16 itens especiais.

Drible Football é o mais novo projeto do estúdio paulistano SGUerra Design, que nos anos 1990 criou o game para PC *Roko-Loko no Castelo de Ratozinger* e mais recentemente o



divertido *BloodRain*. É mais uma boa prova de que os desenvolvedores brasileiros estão amadurecendo e apresentando títulos cada vez melhores.

Plataformas: Android, Windows, iOS | Editora: SGUerra | Lançamento: Setembro/2014

FARMER GIRL RUNNER

Esse é um game casual tão simples quanto viciante. Feito inteiramente no engine Unity, ele apresenta um floresta bem colorida como cenário de fundo. A ideia é muito simples: colher flores bem ao estilo mais tradicional do arcade, enquanto evita os obstáculos tradicionais (raiz de árvores, barris, pedras etc.). Não pode errar: bateu, morreu.

O diferencial aqui é que a protagonista é a tal fazendeira do título do game, que tem um decote de fazer inveja a qualquer Panicat. Se você conseguir pegar muitas flores e avançar na floresta, a fazendeira ficará tão feliz que vai tirar a roupa – não por acaso é um game indicado apenas para adultos.

O touchscreen responde bem no Android, mas alguns lags atrapalharam a ação na hora H, o que é bem frustrante para quem procura apenas um game casual para se divertir. Outra coisa irritante são as propagandas após cada "morte": você não consegue se livrar delas, mesmo tentando fechar as



janelas dos anunciantes. De qualquer modo, é um jogo divertido, com leaderboards via Google Play Games Services e, o principal de tudo, é gratuito.

Plataforma: Android | Editora: AveCreation Laboratory | Lançamento: 2014

AMBUSH: TOWER OFFENSE

Em fase beta desde outubro último, *Ambush: Tower Offense* entrou oficialmente no Google Play no início de dezembro, em versão free to play. O game é uma mistura de tower defense com alguns elementos de simulador de construção, gerando uma mistura interessante e divertida.

Esse novo projeto do estúdio Creative Mobile's Fun Factory, da Estônia, abusa do visual cartunesco, mas consegue uma boa resolução de tela mesmo quando a visão isométrica está mais longe. Por isso, faz muita diferença sim ter um smartphone com excelente resolução de tela para não ter que apelar para o zoom toda hora que precisar – quando, por exemplo, atirar flechas nos inimigos.

De qualquer modo, é bom treinar bastante no modo single-player antes de arriscar entrar em um PvP (jogador contra jogador) online, pois defender-se dos ataques não é uma tarefa fácil quando partimos para o multiplayer.



Existem ao todo cerca de 20 tipos diferentes de torres, com o mesmo número de unidades de combate e monstros com as habilidades mais malucas que você puder imaginar. Não pense que é só jogar um pouquinho e parar, pois o game é viciante demais.

Plataforma: Android | Editora: Creative Mobile's Fun Factory | Lançamento: Dezembro/2014

COMPRE OS MELHORES JOGOS
NO PONTOFRIO.COM

**THE
CREW**™



A partir de
R\$ 99,90

**grand
theft
auto** **FIVE**



Por apenas
R\$ 199,90

pontofrio.com
www.pontofrio.com.br

Televendas
4002-3050



THE CREW™



ELEITO O MELHOR
JOGO DE CORRIDA
E3 2014



UBISOFT

PC
DVD-ROM
STEAM

XBOX ONE

XBOX 360

PS4

PROJECT CARS

Aqui você já começa sentindo o gosto dos profissionais: os melhores carros estão destravados desde o início e você não precisa suar tanto para desbloquear tudo

> Paula Romano



Project CARS (Community Assisted Racing Simulator) é a aposta da Bandai Namco na seara dos jogos de corrida da nova geração. Em desenvolvimento pela Slightly Mad Studios, trata-se de um simulador que flerta com os jogadores de *Gran Turismo* e *Forza Motorsport*, oferecendo gráficos de ponta e realismo apurado.

Durante o evento da Bandai Namco Games em São Paulo, no início de outubro último, tivemos a oportunidade de testar *Project CARS* e comprovar que a experiência do jogo está focada no realismo, com um modo carreira e um multi-

player com até oito jogadores ao mesmo tempo. *Project CARS* exige um alto grau de destreza e habilidade para guiar os diversos tipos de automóveis que já vêm destravados desde o início do jogo.

“É um game diferente de outros já feitos. Geralmente, em jogos AAA de corrida, é necessário destravar carros e pistas. Então, se você não for um jogador assíduo, nunca conseguirá destravar todos os carros. Em *Project CARS*, tudo já vem destravado. Jogadores casuais terão acesso a tudo, não precisarão se aprofundar nem ser profissionais no jogo para isso”, disse Brian Hong, diretor de

marketing da Bandai Namco, em entrevista à **EGW**.

Para quem é jogador hardcore, o destaque fica para a parte gráfica, que usa o engine Madness, o mesmo de *Need for Speed Shift*. Aqui, o jogador tem tudo em alta resolução, podendo inclusive usar dois monitores para dar mais profundidade à ação.

Há muitos carros e muitas pistas destravadas, sim, mas isso não significa que será fácil. Quando a chuva começa, fica realmente difícil dirigir, pois o clima influi diretamente na corrida.

USE O OCULUS RIFT

Project CARS é compatível com o Oculus Rift, equipamento de realidade virtual que empresta ainda mais imersão e realismo às corridas.

“Você pode colocar os óculos, olhar para um lado, para o outro, e ver tudo o que está em volta: a pista pela janela,



“Nós ouvimos o que esses jogadores esperam de um game de corrida e colocamos as ideias em prática. É um jogo feito por corredores para corredores”

Brian Hong

CIRCUITOS DISPONÍVEIS DESDE O INÍCIO EM PROJECT CARS

 Enzo e Dino Ferrari	 Nazionale Monza	 Azure Circuit Mônaco/França	 Azure Coast	 Brands Hatch	 Brno Circuit	 Cadwell Park	 California Highway	 Circuit de la Sarthe
 Spa-Francor-Champs	 Circuit Zolder	 Donington Park	 Dubai Autodrome	 Circuit Glencarn	 Circuit Hockenheimring	 Monterey Circuit	 Arenas Oschersleben	 Mount Panorama
 Circuit Nürburgring	 Oulton Park	 Road America	 Silverstone Circuit	 Sonoma Raceway	 Suzuka Circuit	 Watkins Glen International	 Países com circuitos com pistas especiais para corridas de kart	

os aspectos do carro, tudo. Isso nunca foi feito em um jogo antes”, garante Hong. “Quando você está no cockpit de um Aston Martin, você saberá que está em um Aston Martin, não em uma BMW. Não é todo mundo que pode pagar para andar em tantos carros de luxo assim. A realidade virtual permite essa experiência única.”

INTERAÇÃO COM OS FÃS

O projeto foi realizado com a ajuda do World of Mass Development, uma espécie de financiamento coletivo no qual os cola-

boradores podem participar de cada etapa da produção com comentários e ainda fazer parte da equipe de desenvolvimento – caso possuam habilidade em programação e produção.

“O que há de mais incrível nesse jogo é o envolvimento e a interação com o fã. Há dois anos, nós começamos o desenvolvimento e pedimos aos fãs e interessados que nos ajudassem com quantias em dinheiro para a produção. Conseguimos que 8 mil pessoas contribuíssem, arrecadando mais 6 milhões de dólares. Nós nos comprometemos a ouvir o que esses

jogadores esperam de um jogo de corrida e colocamos as ideias em prática. Por isso, trata-se de um jogo realmente feito por corredores para corredores”, concluiu Hong.

Project CARS foi pensado para a comunidade. Diferente do que os estúdios fazem normalmente, a Slightly Mad procura ouvir o que querem os jogadores e trazer uma experiência realmente diferenciada para seus fãs. 🎮

Plataformas: PC, PS4, Wii U, XO | Desenvolvedora: Slightly Mad | Editora: Bandai Namco | Lançamento: Novembro/2014



Corridas noturnas: lembra como era nos tempos do Enduro?



Visto de dentro é... Uau!



Uma BMW dos sonhos é possível no mundo de Project CARS

SUNSET OVER

A zoeira não tem limites no melhor jogo do Xbox One: o mundo vai ser salvo dos politicamente corretos, que são chatos ao extremo – qualquer semelhança...

> *Thomas Schulze*

Era uma vez, no reino mágico dos videogames, uma geração que ainda comprava seus jogos puramente por causa da diversão que eles podiam levar aos seus lares. Parece difícil imaginar algo assim hoje em dia, vendo todas as discussões que circulam entre os jogadores e jornalistas, né? Mas se você faz parte da turma que sente saudades de quando “gráficos incríveis” e “jogabilidade irada” eram temas mais frequentes em nossas vidas que #Gamergate e #AnitaSarkeesian, o último projeto da Insomniac Games pode ser o cavaleiro de armadura que salva o mundo dos chatos pretensiosos.

Desde o primeiro segundo de nosso teste (feito um mês antes do lançamento oficial do jogo), ficou claro que o único compromisso assumido por *Sunset Overdrive* é entregar o máximo de adrenalina e curtição ao jogador e, no processo, não se levar minimamente a sério. E quer saber? Que bom que ainda tem gente fazendo jogos assim.

A trama não poderia ser mais simples: no ano de 2027, a companhia FizzCo, também conhecida como “megacorporação empregadora abusiva de todo dia”, lança um novo energético chamado OverCharge Delirium XT. Tudo muito bem, tudo muito bom, exceto por um infeliz efeito colateral que acomete os infelizes que tomam um gole da bebida: em vez de ficar de ressaca, você vira um monstro mutante. Essa é toda a desculpa que recebemos para entrar na aventura e tocar a maior zona pela colorida metrópole de Sunset City.

O que mais impressionou em nosso teste foi a leveza e a facilidade de movimentos do personagem. Mesmo nos jogos de sandbox mais aclamados, chegar de um ponto ao outro da cidade ou escalar edificações é um trabalho meio árduo, até ocasionalmente tedioso. Aqui não. Afinal, não é só a descontraída paleta de cores que remete às histórias em quadrinhos e aos desenhos animados: o próprio herói se move como um verdadeiro super-herói.

Esse Xbox One é um monstro mesmo, viu...



Em um geração tão focada em simuladores e FPS que buscam o ultrarrealismo em seus tons mais cinzentos, há algo de libertador em ver um game que não se envergonha de ser extremamente colorido, cartunesco e exagerado.

DIGA OLÁ AOS AMIGUINHOS!

Toda essa anarquia, esse festival de cores e essa liberdade de movimento trazem um quê de *Jet Set Radio* para *Sunset Overdrive*. Ou pelo menos uma versão com muito mais tiros, explosões e

palavrões do clássico título da Dream-Cast. Se o foco do game de pichadores estava em fugir dos inimigos sem oferecer qualquer tipo de resistência agressiva, aqui temos um arsenal de dar inveja na turma de *Battlefield* e *Call of Duty*.

Ocupado demais para seguir as leis da física, dessa vez você pode carregar nada menos que oito armas numa só tacada. Desde o rifle sugestivamente batizado de AK-Fuckyouup até um atirador de granadas em forma de ursos de pelúcia carinhosamente apelidado de

DRIVE



TNTeddy, humor e criatividade é o que não falta no arsenal. Basta experimentar um pouco de cada um para encontrar as armas que melhor se encaixam em seu estilo de jogo.

Falando em experimentação, o game também incentiva o jogador a viajar na maionese na hora de montar seu personagem. Nessas 158 edições da **EGW**, já vimos muitos títulos com um robusto sistema de criação de avatares, mas nada se compara às quase infinitas opções de customização vistas por aqui.

LADY GAGA EM ROUPA DE CARNE

Dependendo da sua inspiração, dá pra montar um herói quase tão louco quanto a Lady Gaga vestindo roupas de carne (ok, talvez nem tanto). De gênero a etnia, passando por corte de cabelo e escolhas de moda, há combinações a rodo para você moldar a personalidade que bem entender.



O melhor de tudo é que essas escolhas são puramente um detalhe cosmético, já que tudo que você precisa para melhorar seus atributos é ganhar pontos de estilo usando vários movimentos diferentes em combate, além de comprar "amps" para aumentar o poder de fogo das armas. Bem melhor que gastar horas com aquela burocrática divisão de classes dos RPGs, certo?

Por mais que essas coisas soem bem legais no papel, há sempre o risco de uma fórmula promissora desandar na hora da verdade. Afinal, como bem sabemos, numa hora você tem a melhor bebida do mundo, na outra mutantes estão arrancando seus braços.

Em nosso teste, pudemos confirmar que a Insomniac tomou alguns cuidados certos para não cair nas mesmas armadilhas de outros títulos baseados em ataques de hordas. Além de quebrar a "quarta parede" com ótimas piadas sobre os videogames –

CHUPA, METACRITIC!

Se engana quem pensa que vida de jornalista de games é só sombra e água fresca, pois... Ah, quer saber? É sim! E uma das coisas mais legais nesse trabalho é poder experimentar os games antes de seu lançamento oficial no varejo.

E não é que a galera da Insomniac resolveu tirar uma onda com os jornalistas de todo o mundo? Dentro do game, é possível acessar um canal virtual que transmite, semanalmente, as principais novidades do jogo.

Sintonizando a Sunset TV antes do lançamento oficial, era possível ver o desenvolvedor Brandon Winfrey dando a dica: "Se você está assistindo a isso agora, significa que está analisando o game. Olha, não quero mudar sua nota nem nada, sua opinião é sua opinião, mas aconselho que não use a frase 'Sunset Overhype' em seu texto. Qualé, isso é texto de gente preguiçosa!"

e a cultura pop como um todo –, a equipe encheu sua aventura com muita variedade de objetivos, chefões, inimigos e, principalmente, modos de acabar com eles.

DEGOLANDO OS MUTANTES

Jogando o Chaos Mode, deu pra sentir um gostinho do multiplayer enquanto defendíamos nossa base de ataques ferozes dos inimigos, que a cada turno ficavam mais poderosos. Quase como uma versão enlouquecida de *Plants vs. Zombies*.

Com ataques vindos de todos os lados e sem qualquer queda no framerate, foi gratificante levar apenas alguns segundos para escalar um prédio, escorregar por um fio elétrico e cair direto num trilho de trem, arrancando a cabeça de um mutante com uma imitação de sabre de luz. Como diriam em Sunset City: é do c@r&\$o! 🎮

Plataforma: XO | Desenvolvedora: Insomniac | Editora: Microsoft | Lançamento: Outubro/2014



UNTIL DAWN

Parece até um daqueles filmes de terror adolescente dos anos 1980, mas é apenas um game inspirado em filmes de terror adolescente dos anos 1980... Parece divertido!

> Filipe Siqueira

Quando parecia que *Until Dawn* se tornaria apenas mais um desses games genéricos anunciados com certa pompa, mas esquecidos depois, eis que ele ressurgiu. E o retorno é marcado por certa "majestade" na produção: cenários escuros, espíritos perseguidores e um sistema de decisões que promete um fator replay de respeito fazem parte do renovado pacote do jogo da Supermassive Games.

Na primeira vez que ouvimos falar em *Until Dawn*, ele era apenas um projeto do início da reta final do PlayStation 3, em 2012. Parecia somente uma demo de luxo para o PS Move, o joystick de controle de movimentos da Sony. O jogo foi tão negativamente associado ao acessório que o seu produtor executivo, Pete Samuels, fez questão de dizer, quando o jogo surgiu renascido como um exclusivo para PS4, em agosto último: "Esqueçam tudo que sabiam sobre *Until Dawn*."

Saem os controles de movimento, entram oito personagens jogáveis que podem sofrer nas mãos de assassinos e espíritos (e também espíritos assassinos!) em um cenário que não parece muito diferente dos filmes de terror com jovens desmiolados dos anos 1980.

Pelo que a Supermassive liberou da história, será necessário sobreviver em uma casa abandonada e claustrofóbica por uma noite. A novidade é um sistema de decisões que permite ao jogador evitar (ou precipitar) a morte dos personagens do jogo. A ambição da desenvolvedora chegou a ponto de ela falar em "milhares de variações" de caminhos envolvendo as decisões – e é até possível acreditar nisso, embora muitos jogadores ainda estejam céticos quanto ao grau de variação entre um caminho e outro.

FATOR REPLAY: AGAIN AND AGAIN

Esse é de fato um dos maiores atrativos dessa nova encarnação de *Until Dawn*: o fator replay. Os envolvidos na produção falam em "cerca de nove horas de jogo na história principal", o que é muito pouco se excluirmos as possibilidades de terminá-lo de forma diversa, apostando em decisões



diferentes em cada ponto crucial. Os puritanos que acham que "a primeira vez é a que vale" provavelmente virarão a cara a essa aposta arriscada da empresa.

A boa notícia é que Samuels afirmou que a adaptação de *The Walking Dead* é uma das maiores inspirações do time de produção. Quem quer que tenha enfrentado as decisões angustiantes, traumáticas e "injustas" dos capítulos do jogo sabe o que isso significa em essência: em várias ocasiões a vida dos personagens estará em suas mãos, e geralmente se opta pela decisão menos pior.

Acostume-se a andar por corredores lineares procurando uma chave para abrir um baú praticamente esfregado na sua cara. Parece uma versão adolescente de *Clock Tower*, que pretendia ser um game de horror psicológico, mas era só um jogo gore meia-boca.

Parte da culpa disso tudo pode ser atribuída ao próprio motivo da existência do game: ele provavelmente nasceu para ser apenas o chamariz de um controle que não vingou e, depois, praticamente morreu. A ressurreição pode não ter dado tempo suficiente para o game alcançar a consistência para fazer frente a outros títulos de terror do momento.

Mesmo com o enriquecimento do sistema de decisão e os oito personagens jogáveis, a história ainda parece igualmente fraca. Mais do que fraca, é um sério clichê sepultado há três décadas. Nós conhecemos a história dos jovens que fogem de ameaças sobrenaturais e ficam presos em uma casa mal assombrada – *Evil Dead* é o exemplo mais famoso, direto de 1981. Ou ainda: jovens que precisam escapar de um serial killer sangrento, mais ou menos como vimos em *Pânico*.

Pelos trailers e pela demo, os sustos são a aposta principal, e não aquele clima de pavor constante presente nos filmes de terror orientais. Mas não vire a cara para o game ainda, pois é bem possível que grande fatia do problema esteja na demo: talvez os desenvolvedores tenham entregado o ouro fácil demais. Também é sempre possível que uma adição mecânica tão impactante quanto o sistema de combate e a atmosfera sufocante de *Alan Wake* sejam incorporadas ao produto final, e assim coloquemos as mãos em uma game que mereça um rótulo um pouco mais louvável que "game de terror mediano".

Plataformas: PS4 | Desenvolvedora: Supermassive Games
| Editora: Sony | Lançamento: 2015

YAKUZA ZERO

Visualmente estonteante e extremamente ambicioso, o jogo promete alguns dos gráficos mais incríveis da nova geração, além de trazer de volta seu sandbox

> Renato Almeida

Existem bandidos, existem criminosos, existe a máfia e, por fim, existe a máfia japonesa. O suprasumo do crime organizado nunca foi tão bem retratado nos games quanto na série criada pela Sega, nos idos dos anos 2000. Concebido pela mente criativa de Toshiro Nagoshi, a franquia que narra a saga de Kazuma Kiryu agora volta às origens e mostra os eventos que ocorreram antes do primeiro *Yakuza*.

Nos idos de 1988, as ruas efervescentes e recheadas de neon do distrito de Kamurocho abriam os braços para a ascensão do clã Tojo. É nesse cenário que Kazuma Kiryu e Goro Majima enfrentam, cada um à sua maneira, provocações sobre seus papéis na vida mafiosa.



Kiryu, após uma acusação de assassinato de um civil, precisa esclarecer as consequências políticas sobre tal crime, já que o território onde ocorreu o delito é chave na disputa de poder em Kamurocho. Majima, após uma severa punição por quebrar uma das sagradas leis da máfia, precisa se redimir por meio de um assassinato que irá colocar ainda mais dúvidas sobre seu desejo de subir na hierarquia criminosa.

Com conflitos explosivos e cheios de tensão, *Yakuza Zero* promete ser a síntese perfeita do espírito de cada um dos jogos anteriores.

RECRIAÇÃO MUITO REALISTA

Recrutar as ruas do Japão com maestria é apenas parte da apresentação técnica do game, e os mais atentos vão perceber que lugares famosos e já visitados antes ganham nova roupagem.

A parceria com uma porção de marcas reais japonesas dá um tom ainda maior de veracidade, já que cada cantinho dos cenários apresenta uma propaganda ou estabelecimento familiar. Ou seja, pode apostar que horas e mais horas serão gastas naquele famoso arcade da Sega ou mesmo dentro de cassinos e boates.

Falando em diversão, além da curtição tradicional providenciada por toda a ação do game, as atividades paralelas de *Yakuza Zero* devem fazer o contador de horas de seu jogo alcançar a casa da centena

tranquilamente. Além da volta de todos os minigames clássicos, o fanservice tradicional retorna ainda mais apimentado, já que existe até um modo de customização de garotas no jogo.

Exclusivo para o PS4, *Yakuza Zero* é visualmente estonteante e extremamente ambicioso. Apresentando alguns dos gráficos mais incríveis da nova geração, o game traz novamente o sandbox característico, agora mais povoado por um mundo vivo, cortesia de uma inteligência artificial elaborada.

A soma de qualidades e promessas é tamanha que todo fã de Kazuma, da franquia ou mesmo de grandes jogos de ação em mundo aberto poderia estar sedento de vontade de colocar as mãos nessa aventura. No fim das contas, são poucos os motivos para comemorar, já que desde *Yakuza: Dead Souls* não vemos nenhum novo game da série por aqui.

A barreira da localização e a incerteza do sucesso de vendas fez com que a Sega agisse com extrema cautela, evitando trazer jogos tidos como "de nicho" para o Ocidente. Perdemos todos, afinal, ainda precisamos de Kazuma, de Majima e da máfia japonesa em nossas vidas de gamers. Que o destino seja mais gentil com *Yakuza Zero*. 

Plataformas: PS4 | Desenvolvedora: Sega | Editora: Sega | Lançamento: 2015





WILD

Esse jogo promete ser a menina dos olhos do PS4 para 2015: fomos descobrir a razão

> Renato Almeida

Desde que a capacidade dos consoles nos permite, a ideia do sandbox, o mundo aberto nos jogos de videogame, sempre parece muito boa. Explorar uma cidade como em *GTA*, ou o Velho Oeste americano de *Red Dead Redemption* trazem uma sensação de poder e liberdade quase única. Em *Wild*, novo projeto ambicioso de Michel Ancel — o criador de *Rayman* e de *Beyond Good & Evil* —, a ideia de mundo aberto deve alcançar um patamar diferente e dar ainda mais sentido ao conceito.

Desenvolvido exclusivamente para o PlayStation 4 através da Wild Sheep, novo estúdio de Ancel na França, *Wild* tem como força motriz a sobrevivência em um mundo online aberto onde a natureza de 10 mil anos atrás é o personagem principal.

Segundo a equipe do game, o território a ser explorado seria proporcionalmente equivalente ao terreno do continente europeu, com direito a toda diversidade possível.

CLIMA DINÂMICO

Para se ter uma ideia da riqueza, o sistema de clima dinâmico estabelecerá não

somente meras mudanças climáticas ao representar chuva, neve, vento ou detalhes pontuais. A intenção é que a programação do game entenda e reproduza as nuances das quatro estações do ano e simule da melhor forma possível o comportamento real da natureza.

Com tal cenário à espera, caberá aos jogadores tomar parte no game como peça essencial neste sistema, assumindo o papel não apenas de homens e mulheres, mas também de animais e criaturas diversas como lobos, peixes e até gigantes selvagens.

E como a própria equipe gosta de reforçar, somente isso permitirá a exploração por completo de mares, montanhas, planícies, vales e rios.

MUDANÇAS CONSTANTES

Com a ideia de tornar o mundo ainda mais vivo, Ancel e sua equipe têm um desafio e tanto, já que a renovação de objetivos e do próprio universo ocorrerá constantemente através de planejadas interferências online no jogo.

O modelo de execução desse plano ainda não foi revelado pelo time de Ancel, mas

especula-se que a ideia seja similar ao que ocorre com os eventos públicos de *Destiny*, por exemplo.

O que isso significa de fato? Áreas já exploradas sempre podem render novas aventuras e objetivos novos podem surgir a todo momento. A ambiciosa ideia parece um tanto maluca se pensarmos num estúdio novo como a Wild Sheep, mas em tempos de *No Man's Sky*, o jogo de exploração espacial da Hello Games, tudo parece possível.

AINDA UM MISTÉRIO

O projeto ainda continua envolto em muitos segredos, mas é visto como menina dos olhos para o próximo ano no PS4, já que busca usar todo o potencial do console e de suas capacidades online.

Trazer muitos jogadores para dividirem experiências num mundo selvagem sem precedentes é algo empolgante por si só, mas Ancel e sua equipe pretendem levar o conceito de mundo aberto para outro patamar. 

Plataformas: PS4 | Desenvolvedora: Wild Sheep | Editora: Sony | Lançamento: 2015

HELLBLADE

Equipe de Devil May Cry cria uma nova classificação para o mercado de games: "AAA independente". E parece que este jogo se encaixa bem nessa definição

> Filipe Siqueira

Desde que foi anunciado na última Gamescom, *Hellblade* se mostrou um game cheio de surpresas, como um ninja letal. A Ninja Theory afirmou que se trata de uma produção "AAA independente", o que vai contra todos os conceitos de classificação da indústria de games. Segundo eles, a estranha classificação se justifica pelo fato de a equipe de produção ser pequena, o que não impediu que o investimento no jogo fosse baixo.

Fora do nebuloso terreno das classificações comerciais, *Hellblade* é um game promissor, feito com paixão por uma "equipe de menos de 15 pessoas", segundo os executivos do estúdio.

TURMA DE RESPOSTA

O time responsável pelo jogo é o mesmo que fez o bom *DmC – Devil May Cry*, o que já deixou os fãs de pancadaria ouriçados. Mas é bom pisar no freio das expectativas, pois *Hellblade* ainda está engatinhando.

Suas mecânicas estão em fase de planejamento e os combates ainda não estão definidos. Apesar dessa indefinição quanto ao lançamento, a equipe da Ninja Theory transformou a produção quase

em um reality show, e já liberou alguns detalhes da história, assim como o vídeo de produção. Além disso, já colocou um carimbo "exclusivo para PlayStation 4" no game.

A história gira em torno de um mito celta em que a protagonista do jogo, Senua, uma mistura de samurai e guerreira nórdica, enfrenta uma jornada pessoal em um mundo infernal. E é só isso, por enquanto. Mas Dominic Matthews, gerente de produto do Ninja Theory, afirmou que "tudo gira em torno da história no game".

GUERREIRA NÓRDICA SAMURAI

Bem, da história e dos combates, descritos por ele como "brutais e intensos". E nisso é possível confiar, pois a equipe do game ganhou bastante experiência com *DmC*, *Heavenly Sword* e *Enslaved*.

O estúdio também afirmou que *Hellblade* está completamente comprometido com a filosofia de desenvolvimento da Ninja Theory e contará com os três principais elementos de produções da empresa: combates insanos, histórias fortes e arte original.

A ideia da equipe é focar em uma experiência única, com monstros gigantes, e não apenas em hordas de inimigos.

"Planejamos alguns inimigos enormes e fora de controle", revelou Matthews em uma entrevista na revista Game Masters.

Por focar na experiência singleplayer, o jogo não terá mundo aberto ou modo multiplayer. *Hellblade* também parece ser uma espécie de laboratório da Ninja Theory, que pretende criar um game com orçamento e equipe reduzidos, mas ao mesmo tempo destinado a um público mais amplo.

É uma ideia muito interessante, principalmente em um tempo povoado por uma separação clara entre jogos arrasa-quarteirão e independentes.

O pessoal da Ninja Theory inclusive já anunciou que *Hellblade* precisa vender pelo menos 300 mil cópias para se pagar, um número intermediário na cadeia de produção da indústria de videogames atual.

Embora esse pareça ser daqueles títulos que são adiados por pelo menos mais um ano "em nome de melhorias", como tantas produtoras costumam fazer, já estamos ansiosos para saber o que vai sair dali. 🎮

Plataformas: PS4 | Desenvolvedora: Ninja Theory | Editora: Ninja Theory | Lançamento: 2015



Uma guerreira nórdica samurai só é possível em *Hellblade*



DRAGON BALL XENOVERSE

O novo game traz uma história inédita e apresenta o futuro de *Dragon Ball*, com a inserção de uma ideia de viagem no tempo como você nunca imaginou antes

> Paula Romano



Dragon Ball Xenoverse é o 15º título da franquia que chega pela primeira vez aos consoles da nova geração. Com um estilo de ação inédito, o jogador poderá criar o seu próprio personagem escolhendo entre as três raças disponíveis: Humano, Majin e Namekian.

“O que há de mais especial em *Dragon Ball Xenoverse* é certamente a possibilidade de o jogador não apenas criar e customizar seu próprio avatar, mas também interagir diretamente com algumas das principais passagens da série de TV, literalmente mudando o universo de *Dragon Ball* como o conhecemos”, explicou Jason Enos, representante da Bandai Namco, em recente entrevista para a imprensa americana.

O novo game traz uma história inédita e apresenta o futuro de *Dragon Ball*, com a

inserção de uma ideia de viagem no tempo. O jogador tem a possibilidade de modificar a história original e desafiar personagens criados por outros usuários online. “Em *Dragon Ball*, sempre há alguém querendo ser o mais forte. Com o seu personagem acontece o mesmo, ele quer ser o mais forte”, explicou Enos.

CLÁSSICOS DE VOLTA

O jogo terá a cidade de Toki Toki como cenário e traz personagens famosos, como Goku, Vegeta, Cell, Majin Buu, Freeza e Broly – com muitas habilidades e poderes.

Também pela primeira vez na série os personagens poderão se transformar em Super Saiyajins no meio das batalhas. Anteriormente, era preciso escolher o personagem já transformado para jogar com ele.

O estilo de jogo desta edição continua o mesmo ao qual estamos acostumados na série, com batalhas em ambientes 3D e lutas que podem atravessar os cenários indo ao ar ou mesmo para baixo d’água. *Dragon Ball Xenoverse* insere diálogos enquanto acontecem as lutas, e os personagens exibem expressões faciais quando atingem ou são atingidos pelo adversário.

Os cenários são completamente destrutíveis e incluem arenas tradicionais, nas quais costumam ocorrer os torneios no desenho animado. A aparência de *Dragon Ball Xenoverse* se assemelha à do anime.

LOCALIZAÇÃO NACIONAL

Com legendas em português, *Dragon Ball Xenoverse* será lançado em 2015 para consoles e pela primeira vez também desembarca no Steam. Quem optar por fazer a compra antecipada do título vai receber, além do jogo, uma caixa metálica, o personagem Vegeta Super Saiyajin 4 e duas roupas dos soldados de Freeza. Também há uma edição de colecionador que traz uma figura de Trunks de 25 centímetros. 

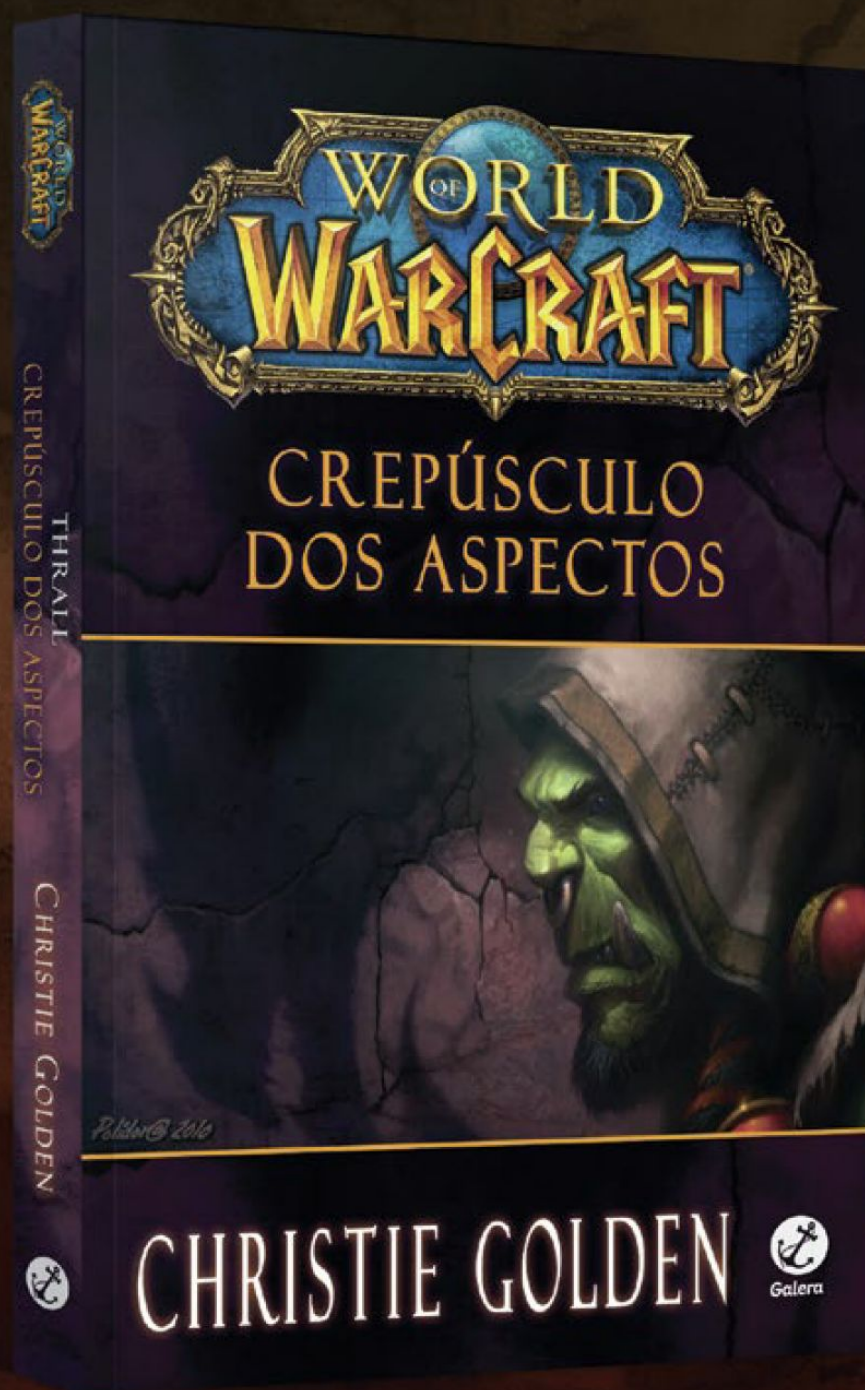
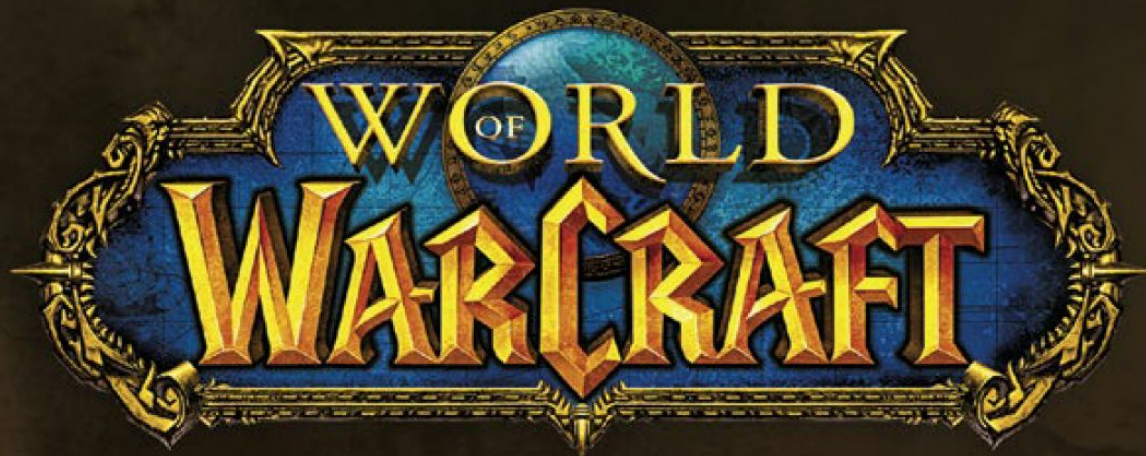


“O que há de mais especial em *Dragon Ball Xenoverse* é a possibilidade de interagir com passagens da série de TV e mudar o universo de *Dragon Ball* como o conhecemos”

Jason Enos

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

NOVO LIVRO DA SÉRIE



JÁ NAS LIVRARIAS
E EM LIVRO DIGITAL



[/GaleraRecord](#)
[@GaleraRecord](#)

ORI & THE BLIND FOREST

Um dos jogos de plataforma mais esperados do ano promete explorar emoções profundas em um cenário bem “artístico” – e belo!

> **Paula Romano**

Com um visual incrível, *Ori & the Blind Forest* coloca o jogador no controle de Ori, um espírito guardião invocado longe de casa. Há muito tempo, Ori caiu na floresta e foi adotado por uma criatura mascarada, com aparência de urso, que o tratava como a um filho. A entidade malévola Kuro, no entanto, aparece fazendo o amigo de Ori desfalecer junto com as cores da floresta.

Ori precisa continuar a aventura sozinho, mas inicialmente é muito fraco e precisa de ajuda. Ele então encontra Sein, que vai orientá-lo na aventura e ensiná-lo a atacar os inimigos. Aos poucos, Ori ganha experiência e novas habilidades vão sendo destravadas, permitindo que o mundo do jogo seja mais bem explorado.

GAMEPLAY MEIO RETRÔ

A jogabilidade funciona em plataforma 2D, com pequenos elementos de RPG, em um mundo “atmosférico”, cheio de mistério. Com muitos quebra-cabeças a serem resolvidos, o jogador terá que escapar de enchentes e outros animais gigantes que estão em seu encalço.

O protagonista possui a habilidade de lançar flechas fosforescentes que, além de derrotar inimigos, servirão para projetar o herói ao ar e auxiliá-lo a atingir pontos de difícil acesso do cenário.

O estilo de plataforma clássico é muito presente no jogo, mas de uma forma diferenciada. Não há combate contra criaturas agressivas e habitantes das cavernas ou quebra-cabeças

que pedem que o jogador mova rochas para chegar a níveis mais elevados. Tudo parece muito familiar e, ao mesmo tempo, bem diferente.

De acordo com a Moon Studios, *Ori & the Blind Forest* foi inspirado em jogos como *Super Metroid* e *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. Os produtores querem trazer de volta a magia desses games para a atual geração.

“Lembra-se da primeira vez que você jogou *Zelda* ou *Metroid* quando criança? Esperamos que daqui a alguns anos as pessoas também se lembrem da primeira vez que jogaram *Ori*”, ressaltou nota oficial da Moon Studios.

Para a concepção da história, os desenvolvedores se inspiraram em obras como *O Rei Leão* e *O Gigante de Ferro*. Em entrevista ao site GameSpot, o programador David Clark definiu o game como “uma história de amadurecimento”.

A simplicidade e a beleza do projeto assentam no motor gráfico Unity, por isso, espera-se que o jogo apresente resolução de 60 fps/1080p no Xbox One, sem qualquer tempo de loading entre as diferentes áreas do mapa.

Ori & The Blind Forest é um dos jogos de plataforma mais esperados deste ano e promete explorar emoções profundas sobre amor, sacrifício e esperança por meio de sua bela arte, animação e música orquestral. Pode ir preparando o lenço. 

Plataforma: PC, X360, XO | **Desenvolvedora:** Moon Studios | **Editora:** Microsoft Studios | **Lançamento:** final de 2014 (PC e XO) e início de 2015 (X360)



TOTAL WAR: ATTILA

Proteja o império romano da devastação de Átila, o Huno, enquanto aprende um pouco da História Antiga se divertindo

> Flávio Croffi



PREVIEWS



Chegou a hora de conhecer os apuros vividos pelo exército romano a partir do ano 395, quando o Império, apesar de se achar confiante e imbatível, entrou em colapso depois de várias baixas em embates contra os bárbaros. Foi a época de Átila, o Huno, que se tornou um dos maiores inimigos do Império Romano.

Os eventos do game começam antes de Átila nascer (em 406) e colocam o jogador no controle de um dos exércitos de Roma. Mesmo com muitos soldados e territórios à disposição, a tarefa não será fácil, pois o ataque vem de todos os lados e você terá que tomar decisões importantes para prosseguir na campanha e deter os inimigos.

Há quem classifique *Total War: Attila* como uma expansão da série *Total War*, mas Janos Gaspar, líder da equipe de design do game na Creative Assembly, diz que não daria esta denominação para o projeto. Segundo o produtor, é algo

completamente novo, apesar de diferenças pequenas em relação aos jogos anteriores.

O clímax do game aparentemente está em quando Átila e os hunos aparecem. De acordo com Gaspar, será um evento apocalíptico. Como naquela época a grande maioria das pessoas nessa região era cristã, chegou-se até a acreditar que Átila havia trazido os Quatro Cavaleiros do Apocalipse para devastar Roma.

A ÁRVORE DAS FAMÍLIAS

Há diversas novidades bem-vindas neste título, como o retorno da árvore genealógica e a inclusão de novas mecânicas de batalha e estratégia para cada embate. A árvore de famílias consiste na possibilidade de nomear governadores e ligar essas pessoas com províncias para ganhar bônus.

“Se você inserir um general nível 10 em uma província, ele pode se tornar um protetor da localidade”, disse o produtor.

Doenças também são um fator importante na hora de planejar a defesa ou ataque. Suas vilas podem ser infectadas por rotas de comércio e seus soldados, passar doenças para os inimigos. Ou vice-versa. Ficar de olho na limpeza de sua cidade, portanto, é um fator crucial para ser dar bem.

“A partir do terceiro século, o clima estava mudando, ficando mais frio”, diz Gaspar. “Quando você começar o jogo, as estações estão normais e o mapa da campanha será como o de *Total War: Rome 2*, mas quando você avança na história, a linha de neve começa a se mover mais e mais para o Sul. No Norte, teremos um inverno rigoroso. Isso vai mudar a produção de alimentos e a atividade econômica como um todo.”

Total War: Attila, portanto, não consiste apenas em um jogo de combates, mas sim em um título que insere diversos obstáculos para o jogador vencer estrategicamente. O sucesso de seu império depende de cada decisão na hora de gerenciar exércitos ou a economia. O título promete ser um *Total War: Rome 2* com adições interessantes para os fãs, além da campanha mais “fechada” e focada em um determinado período no Império Romano. 



“Quando você começar o jogo, as estações estão normais e o mapa da campanha será como o de *Total War: Rome 2*. Mas quando você avança na história, a linha de neve começa a se mover”

Janos Gaspar

Plataformas: PC | Desenvolvedora: Creative Assembly | Editora: Sega | Lançamento: 2015

XBOX LIVE

> Flávio Croffi



GTA: SAN ANDREAS

Um dos mais divertidos e icônicos jogos da série *Grand Theft Auto* voltou. *San Andreas* chega reformulado para rodar em HD nos consoles de última geração e permite ao jogador encarnar novamente a persona de CJ, agora em resolução 720p. O melhor de tudo é que o jogo chega bem baratinho: custa apenas R\$ 15,00. Ele já estava disponível na Live, mas não em HD. Quem já tinha, infelizmente não poderá importar o "save" para a nova versão. Nada como pedalar por San Andreas em HD, não é mesmo?

Editora: Rockstar Games | Lançamento: Outubro/2014
| Preço: R\$ 14,99



THE LEGEND OF KORRA

Esta é uma série baseada na continuação da série *Avatar: The Last Airbender*, da Nickelodeon. Portanto, é um jogo mais voltado para quem gosta desse desenho animado ou dos títulos da série lançados entre 2006 e 2007. A arte é muito bonita, mas os combates e a narrativa são um pouco tediosos. No final das contas, vamos ser sinceros, funciona mais para agradar a criançada que está de férias em casa. É bem simples e fácil demais de jogar, mas, sinceramente, não proporciona muitos desafios para adultos.

Editora: Activision Blizzard | Lançamento: Outubro/2014
| Preço: R\$ 31,00



AIRMECH ARENA

Game de estratégia em tempo real multiplayer que traz elementos de MOBAs, tem como diferencial o fato de não controlarmos personagens fantasiosos, mas sim robôs e mechs futuristas. São times de dois a três jogadores que batalham entre si, sendo que cada time pode expandir suas bases para produzir unidades mais poderosas e aniquilar os inimigos. É possível controlar o robô principal e as unidades de suporte simultaneamente, dando comandos de ataque ou defesa. Diversão rápida e gratuita.

Editora: Ubisoft | Lançamento: Julho/2014 | Preço: Grátis

NINTENDO eSHOP

> Filipe Salles



PYRAMIDS 2

Este é um título de plataforma e puzzle. Ajude um explorador veterano ao longo de 54 fases espalhadas por três mundos bastante desafiadores. Para solucionar os quebra-cabeças e evitar os inimigos, crie, mova e destrua blocos ao seu redor, mas cuidado para não ser atingido, senão é game over. Além do modo principal, um editor de fases permite ao usuário criar seus próprios estágios, exportá-los e importá-los por meio do QR Code, permitindo-se até 27 criações.

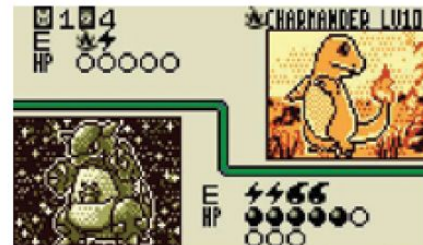
Editora: Enjoy Gaming | Lançamento: Outubro/2014 | Preço: R\$ 9,99



PIER SOLAR AND THE GREAT ARCHITECTS

O game vem de uma companhia especializada em jogos retrô e homenageia a era 16-bit. Você acompanha a jornada do botânico Hoston, que busca encontrar uma erva rara para curar seu pai. A jogabilidade lembra clássicos como *Secret of Mana*, mas é possível escolher entre gráficos HD ou aproveitar toda a nostalgia que é evocada quando se altera o visual para ficar similar ao da era Super Nintendo.

Editora: Watermelon | Lançamento: Novembro/2014 | Preço: R\$ 27,99



POKÉMON TRADING CARD GAME

O jogo de cartas colecionáveis dos Pokémon retorna à eShop do 3DS. Lançado originalmente em 2000, o título colocava o treinador para conhecer as Estampas Ilustradas de Pokémon. Com o mesmo formato da série principal, a aventura consistia em desafiar ginásios e os quatro maiores mestres das cartas. Curiosamente, o título não ganhou sequências por aqui, pois ele "atrapalhava" as vendas das cartinhas reais.

Editora: Nintendo | Lançamento: Novembro/2014 | Preço: US\$ 5,99

PLAYSTATION NETWORK

> Fernando Souza Filho



#KILLALLZOMBIES

Quanto zumbis você consegue matar sem sair de um cenário? Dezenas? Centenas? Pois é esse desafio que você terá com seu PS4. Este shooter em terceira pessoa tem cenários hexagonais convencionais, mas usa o poder de processamento do PS4 para colocar dezenas de zumbis ao mesmo tempo numa tela, tentando pegar você. O gameplay é dinâmico, divertido, especialmente quando você também precisa escapar de pequenas armadilhas espalhadas pelo cenário. As partidas podem ser transmitidas via stream da PSN e os espectadores podem influir na ação.

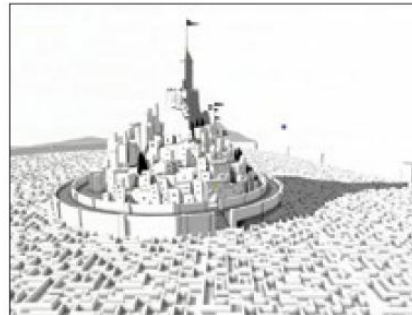
Editora: Beatshapers | Lançamento: Outubro/2014 | Preço: R\$ 28,99



BATTLE ISLANDS

A batalha aqui é ambientada no Pacífico Sul, em 1942, em plena 2ª Guerra Mundial. O jogo fez sucesso nos mobiles e chegou ao PS4 na última semana de outubro, tornando-se um dos projetos mais legais dos britânicos da DR Studios para o mercado de indies. Com design inspirado no melhor estilo cel-shading, o jogo tem ação com visão isométrica (vista de cima, mas com movimentos levemente diagonais), cenários detalhados e movimentação bem delineada. Com apenas 200 MB de download e sem precisar gastar nada, é sem dúvida uma opção imperdível na PSN.

Editora: 505 Games | Lançamento: Outubro/2014 | Preço: Grátis



THE UNFINISHED SWAN

Desenvolvido pelo estúdio californiano Giant Sparrow, o jogo teve boa repercussão no PS3 e agora chega ao PS4 pelas mãos da própria Sony. É um jogo indie diferente, muito diferente: ele começa com um espaço completamente em branco, em que um garoto chamado Monroe persegue um cisne que "escapou" de uma pintura. É um daqueles indies com veia "artística" que geram reações maniqueístas: ou você ama ou você odeia. Não tem meio-termo. O fato é que o projeto não é novo (é de 2008) e já passou por diversas mudanças, mas continua firme e forte com seu público fiel.

Editora: Sony Entertainment | Lançamento: Outubro/2014 | Preço: R\$ 30,99

STEAM

> Lucas Moura



FOOTBALL MANAGER 2015

Apesar do seu lançamento anual, *Football Manager 2015* nos impressionou com as grandes mudanças na interface. Tudo está mais fácil de ser encontrado, já que tanto a visualização do painel financeiro como a do painel do jogador foram melhoradas consideravelmente. Para simular melhor a vida de um técnico de futebol, *Football Manager 2015* adiciona maior personalização ao estilo de treino de seu técnico.

Editora: Sega | Lançamento: Novembro/2014 | Preço: R\$ 69,99



THE BINDING OF ISAAC: REBIRTH

Lançado originalmente em 2012, *The Binding of Isaac: Rebirth* conta a história do garoto Isaac, cuja mãe, após ouvir "uma voz dos céus", passa a acreditar que o filho é um pecador. O game mistura elementos de shooter e rogue-like. Você navega por fases que contam com uma estrutura bem similar à dos primeiros games da série *The Legend of Zelda* e enfrenta os mais bizarros tipos de monstros.

Editora: Nicalis | Lançamento: Novembro/2014 | Preço: R\$ 27,99



FAR CRY 4

O jogo apodera-se do que fez a fama do seu antecessor bem-sucedido e expande a fórmula. A primeira grande diferença é o modo cooperativo, no qual você e mais um amigo poderão jogar a campanha online. Assim como a mudança de local, o jogador agora terá um arsenal expandido: dentre as novidades, estão um morteiro, novas facas para ataques furtivos e até mesmo a possibilidade de usar um elefante para destruir vilarejos.

Editora: Ubisoft | Lançamento: Novembro/2014 | Preço: R\$ 129,99

CALL OF DUTY:

acesse.compre
noWalmart.com



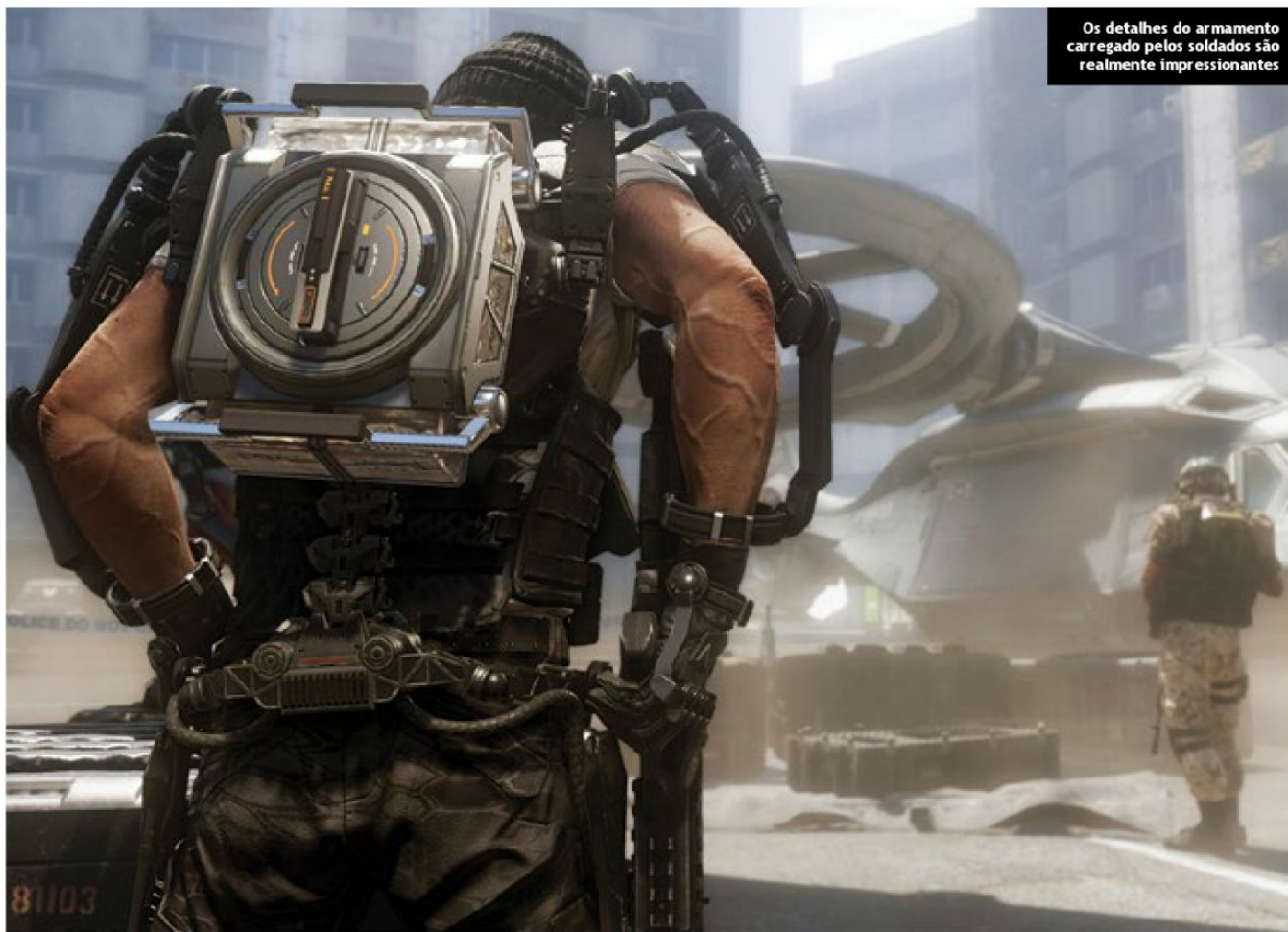
ADVANCED WARFARE

Parece um jogo diferente, mas ainda é *Call of Duty*. Jogamos *Advanced Warfare* até quase desmaiarmos de cansaço e ainda tivemos tempos para conversar com o produtor do game e conhecer melhor a nova aposta da série

> Lucas Moura e Fellipe Camarossi



Os detalhes do armamento carregado pelos soldados são realmente impressionantes



Por quase sete títulos, não vimos praticamente nenhuma mudança na série *Call of Duty*. Com jogos que variavam de bons a (no máximo) medianos, ela mantinha uma estrutura bem similar no seu multiplayer e tentava mostrar um pouco de inovação no singleplayer. Nada além disso. *Advanced Warfare* quebra essa rotina, mostra que a franquia pode e precisa ser renovada para conseguir sobreviver a uma nova geração.

Mesmo quem não acompanha a série muito de perto deve ter ouvido falar de uma grande decepção de 2013 chamada *Call of Duty: Ghosts*. Aquele jogo estabeleceu um ponto tão baixo na franquia que seria difícil alcançá-lo novamente. Personagens pouco memoráveis, história que não atraia nem os mais entusiastas dos entusiastas da franquia. O modo online sofria de sérios problemas de conexão, os mapas eram pouco inspirados, difíceis de navegar e o péssimo desempenho em todas as plataformas na qual ele foi disponibilizado virou reclamação constante entre os fãs.

Já era de se imaginar que *Advanced Warfare* seria melhor, mas os nossos ânimos também não estavam muito elevados assim. Devido a isso, fomos pegos de

surpresa com a qualidade excepcional do jogo. *Advanced Warfare* ainda mantém uma estrutura de narrativa em que um vilão ameaça o futuro da humanidade, uma reviravolta acontecerá na metade da história e no fim os Estados Unidos serão os salvadores do mundo.

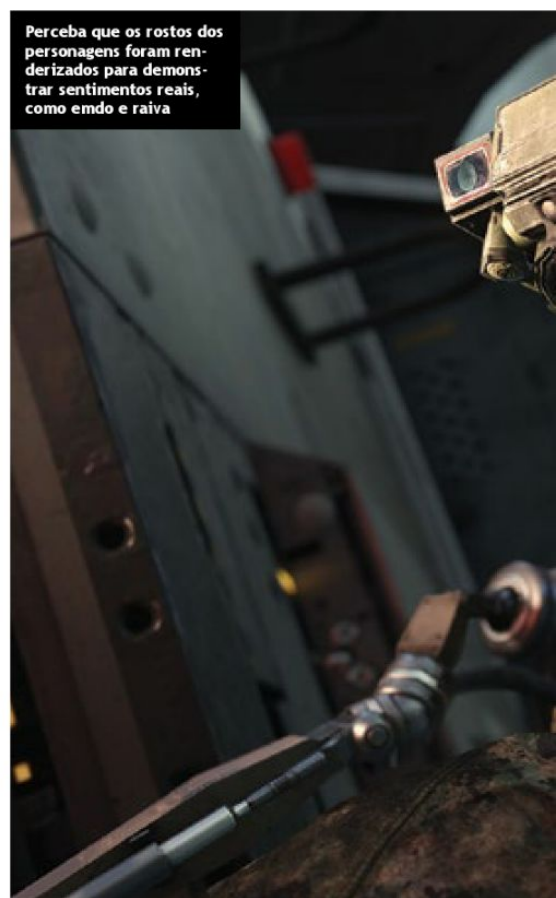
Gostamos de definir a campanha do game como um bom filme para se ver em um domingo à tarde, sem precisar pensar muito e com uma história fácil de acompanhar. A Sledgehammer apostou em nomes famosos e uma identidade visual melhor desenvolvida para dar vida a campanha de *Advanced Warfare*.

MISSÕES COMO ANTIGAMENTE

Além de termos Kevin Spacey (de filmes como *Beleza Americana*, *House of Cards*) como um dos protagonistas, os personagens ganham um pouco mais profundidade, motivações pessoais e peculiaridades. Novamente, não espere um script de bater palmas de pé, mas o suficiente para manter o jogador entretido.

Lembras das antigas cenas entre as missões, normalmente com um briefing cheio de jargões militares? Foram reduzidas. Boa parte delas foi trocada por cenas de

Perceba que os rostos dos personagens foram renderizados para demonstrar sentimentos reais, como medo e raiva



alta qualidade visual e uma maior interação entre os personagens.

A verdade é que *Call of Duty* estava estagnado, tinha a ameaça de novos concorrentes, como *Titanfall*, e o constante clamor por mudanças por parte de sua base de fãs. E as mudanças vieram.

Advanced Warfare oferece o Exo Suit como a grande novidade na jogabilidade: o exoesqueleto provê maior mobilidade para o jogador, tanto na campanha como no online.

É difícil à primeira vista não traçar um paralelo com o que se tem em *Titanfall*, como o pulo duplo e toda a mobilidade que o shooter da Respawn lançado no início do ano mostra nas cenas de ação. Exo Suit só aparenta similaridades em certas áreas, pois o uso é diferente e isso é melhor visto ao longo do jogo.

Cada missão da campanha oferece um dos modelos padrões de exoesqueletos. Alguns permitem tomar o tempo mais lento, ter um pulo duplo, ativar um escudo e subir pelas paredes. Novas granadas marcam os inimigos no mapa e são controláveis pelo jogador. É uma tomada interessante de como os conflitos no futuro seriam travadas, mesmo de um ponto de vista ficcional.

Assim como *Titanfall* e *Crysis 3*, *Advanced Warfare* abraça a verticalização como

“Além de termos Kevin Spacey (de filmes como *Beleza Americana*, *House of Cards*) como um dos protagonistas, os personagens ganham um pouco mais profundidade, motivações pessoais e peculiaridades”

um dos pilares para tornar a jogabilidade dos mapas mais interessante. Os corredores claustrofóbicos com ondas de inimigos dão lugar a áreas mais abertas, com múltiplos caminhos para se chegar de um ponto ao outro. É com esse tipo de ambiente que o uso da Exo Suit se destaca.

TEM BATER DE FRENTE, MANÉ!

Existem momentos na campanha em que você pode simplesmente bater de frente e acabar com todos os inimigos, típico de *Call of Duty*. Por outro lado pode optar por fazer uma aproximação mais variada, com o uso de granadas e rápida movimentação entre um andar e outro para evitar fogo inimigo – à la *Splinter Cell*. Essa verticali-

zação, variação de posicionamento que é vista na campanha, é o combustível principal para o sucesso do online. Os mapas oferecem milhares de maneiras para pegar o inimigo de surpresa.

Mapas menores, como Nuketown, Cargo (de *Black Ops II*), Highrise (de *Modern Warfare 2*) ou Seatown (de *Modern Warfare 3*) são quase escassos se comparados ao de *Advanced Warfare*. Aqui, você explora áreas extensas, amplas, que em outros títulos da franquia seriam um paraíso para os snipers ou campers de plantão – dessa vez impedidos dado a mobilidade do Exo Suit.

Acreditamos que o uso desse novo elemento vá dividir bastante a opinião da comunidade, principalmente por ser preciso um tempo para se reajustar ao ritmo do jogo. Onde antes se preocupava em quem entrava por um corredor ou quem sabe uma esquina, agora alguém pode simplesmente voar em cima da sua cabeça e você nem notar.

No início chega a ser um pouco frustrante, parece que você é atacado por todos os lados e há pouco a se fazer para se defender. O importante é persistir para se acostumar ao novo ritmo.

Não é preciso dizer que todas essas mudanças já o colocam em um patamar muito acima de *Ghosts*. Além do novo layout de



“Baseado no sistema Pick 10, de *Black Ops II*, a criação de classe se mostra mais flexível do que o sistema de pontos previamente usado em *Ghosts*”

mapas, eles se apresentam com menos poluição visual, ou seja, você tem maior facilidade de diferenciar o inimigo do cenário. Antes, éramos desafiados a desvendar o que era mato e o que era jogador. Em um jogo mais tático ou um simulador, seria aceitável existir isso, mas não em *Call of Duty*, onde o ritmo é frenético.

O seu personagem também está mais customizável: você poderá mudar tanto a sua classe como a estética do seu soldado, além de alterar rosto, luvas, capacete e vestimentas. Tais itens são obtidos ao subir de nível ou com pacotes que são dados aleatoriamente durante a partida.

AH, ESSES PACOTES...

Os tais pacotes, chamados de Supply Drops, também te darão armas especiais com características especiais, como taxa de tiro mais rápido ou dano elevado. Em contrapartida, elas prejudicam a mobilidade ou velocidade de movimento. Mas, não se preocupe, essas armas não deixarão o game desbalanceado.

Durante as nossas partidas, notamos que tais armas se adaptam apenas a estilos ou cenários muito específicos. É o caso da submetralhadora que dispara

mais rápido e tem um coice elevado para ambientes mais fechados, mas que é pouco útil em boa parte dos mapas.

Baseado no sistema Pick 10, de *Black Ops II*, a criação de classe se mostra mais flexível do que o sistema de pontos previamente usado em *Ghosts*.

Em *Advanced Warfare*, o jogador pode escolher 13 elementos (perks, granadas, habilidades do exoesqueleto etc.) para levar com ele para o campo de batalha. Com essa versatilidade, consegue-se criar um personagem que não pode ser visto por drones, que se movimenta rápido e ainda usa silenciadores em suas armas.

Quem quiser ir de cara no combate e usar um escudo para defesa faz isso de maneira eficaz. É um sistema muito mais justo com diferentes estilos de jogo e ele também se aplica aos antigos killstreaks – habilidades como ataques aéreos obtidas após eliminar uma quantidade específica de oponentes.

Advanced Warfare faz uso do mesmo sistema de *Black Ops II*, o Scorestreaks. Ao contrário de mortes, as habilidades são dadas ao jogador após uma pontuação específica ser atingida. Habilidades que antes eram mais vistas

OK, o singleplayer está incrível, mas o povão quer saber mesmo é dos tiroteios do modo multiplayer

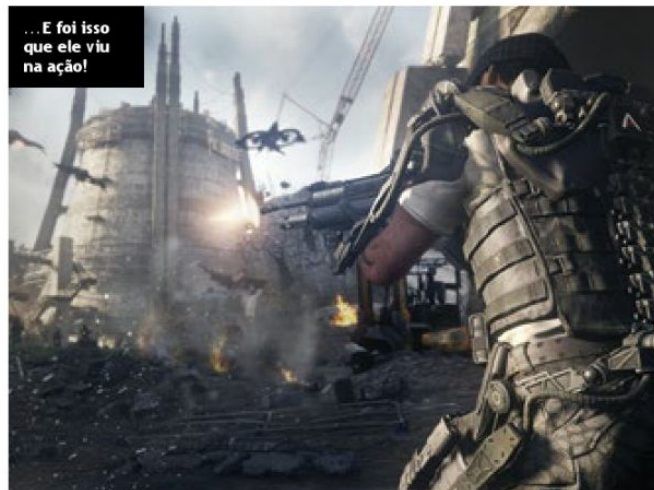


Definitivamente, *Advanced Warfare* já entra para o hall de um dos melhores títulos da série





Michael Mejia, pronto pra batalha...



... E foi isso que ele viu na ação!

no Team Deathmatch ou no Domination, dado a grande quantidade de mortes que ocorrem durante as partidas, agora se espalham por muitos outros modos de jogo que recompensam o teamplay.

Gostamos muito também dos novos modos de jogo, como o Uplink, onde você deve levar uma bola até o gol para que o seu time ganhe um ponto. Claro que o tradicional Team Deathmatch, Search and Destroy e outros modos continuam presente e ainda são os mais jogados. Com todas essas mudanças, novos modos de jogo, equipamentos mais atraentes de um ponto de vista de jogabilidade, *Advanced Warfare* com certeza foi o multiplayer competitivo mais divertido que já jogamos na franquia desde *Black Ops* ou até mesmo de *Call of Duty 4: Modern Warfare*.

SOBREVIVENDO NO EXO

Para fechar o modo online, temos o Exo Survival, no qual quatro jogadores tem de escolher entre quatro exoesqueletos e defender contra ondas de inimigos. Entendemos a necessidade de oferecer opções para todos estilos de jogadores, mas o que o Exo Survival apresenta é um modo com uma qualidade abaixo do esperado se comparado com outros no estilo

“Queremos deixar bem claro que o objetivo não é fazer um jogo sci-fi como muitos que já estão no mercado, e sim uma expectativa real do futuro”

Michael Mejia

“horda”. O próprio *Zombies*, de *Black Ops*, garante uma maior variedade de mapas e conteúdo.

Enquanto *Ghosts* mais parecia um jogo de PlayStation 3 com alguns efeitos a mais, *Advanced Warfare* dá os primeiros passos para o que esperamos de um jogo para a nova geração, apesar das leves inconsistências.

Durante as cenas não jogáveis que são reproduzidas em tempo real, como diálogos ou algum evento que se passa durante a missão, a modelagem, iluminação e fidelidade gráfica impressionam. Basta sair delas, no entanto, que nos encontramos em um jogo com uma iluminação mais fraca, modelos um pouco melhores do que a média e mais nada.

É compreensível certos ajustes para

manter a taxa de quadros em 60 quadros por segundo, algo comum na série. O que estranhamos é como em questão de segundos a qualidade decaiu de “belíssimo” para “bom”.

Chega a prejudicar a diversão? De forma alguma! Como sempre, gostaríamos que os gráficos também recebessem um maior investimento para os próximos títulos.

Se você se arrependeu de ter comprado *Ghosts* ou até mesmo tem evitado comprar algum *Call of Duty* nos últimos anos, *Advanced Warfare* é o melhor momento para voltar para a série. Preciso de um péssimo título para que a Activision acordasse e buscasse renovar a franquia. Não conseguimos mais imaginar *Call of Duty* sem o exoesqueleto ou toda essa gama de personalização oferecida no multiplayer.

Que a qualidade não decaia novamente e o próximo ano *Call of Duty* consiga fornecer uma experiência gráfica ainda mais digna de next gen para o shooter.

PALAVRA DO PRODUTOR

Tivemos o enorme prazer de poder conversar com o produtor de *Call of Duty: Advanced Warfare*, Michael Mejia, durante a passagem dele por São Paulo, em outubro último, para divulgar o lançamento

QUAL VERSÃO ESCOLHER?

Podemos dizer com tranquilidade que, ao menos nos consoles da nova geração, essa é a versão com mais paridade gráfica entre as duas plataformas. Claro que, caso se importe tanto assim com gráficos, a versão PC será a superior por poder escolher resoluções superiores a 4K, mais funções para tirar o serrilhado etc. Os consoles, porém, não ficam atrás. Apesar de a campanha ter pequena quedas nas taxas de quadros no PlayStation 4, tanto ela como o Xbox One oferecem uma ótima fidelidade gráfica que irá agradar os fãs. Em questão a conectividade, durante a primeira semana de lançamento o Xbox One demonstrou menos problemas de lag, o que pode ser consertado no PlayStation 4 e PC com atualizações.

Os cenários são lindos, mas não muito exploráveis





Kevin, o personagem

“Kevin Spacey é um grande ator e uma excelente pessoa. Foi extremamente paciente e esforçado nas gravações, deu até mais vida para o personagem”

Michael Mejia



Kevin gravando

do game. Muito receptivo, ele parecia tão ansioso quanto nós para saber como os fãs receberiam o novo título da franquia.

EGW: Como está sendo trabalhar nesse novo *Call of Duty*, que quebra uma série de paradigmas da série?

Michael Mejia: É uma experiência incrível. O jogo está em produção faz três anos, desde o lançamento de *Modern Warfare 3*, foi um trabalho muito cuidadoso e detalhista para criar uma experiência única aos fãs dos nossos jogos.

Enquanto a maioria dos fãs curtem *Call of Duty* pelo multiplayer, uma série de jogadores preferem uma jogatina solo, para aproveitar melhor a aventura. Vocês pensaram nisso ao dar um enfoque maior ao modo campanha?

Sim, certamente que sim. Sabemos bem que existe esse público, eu mesmo gosto muito da história de *Call of Duty*. É por isso que estamos com um grande foco no

aproveitamento da campanha, de modo que quem jogar será recompensado até mesmo quando estiver online com os amigos e rivais. Contudo, não queremos que esses fãs joguem apenas para conseguir benefícios ingame, mas sim porque o enredo é muito interessante.

Como de fato funciona toda essa história futurista do jogo?

A história foi inspirada num estudo que nossa equipe fez da tecnologia atual no mercado armamentista. Junto a empresas especializadas, cientistas do exército e projetos que nem saíram do papel ainda, tentamos fazer uma estimativa de como essa tecnologia estará em 50 anos. Queremos deixar bem claro que o objetivo não é fazer um jogo sci-fi como muitos que já estão no mercado, e sim uma expectativa real do futuro, dentro do possível.

Podemos supor que a história tem foco nessa evolução real do exército?

De certa forma, sim. Vemos hoje em dia um grande foco da indústria em privatização de segurança pública. Empresas de segurança privadas estão cada vez mais populares no mercado, contratadas até para a defesa de figuras públicas, como governadores e presidentes. Com esse fortalecimento constante, levantamos uma questão: “E se uma dessas organizações se tornasse tão forte quanto um país?” Isso nos levou à trama que você vivencia em *Advanced Warfare*.

Com essa temática, realmente não tinha ninguém melhor para chamar para o elenco do que o icônico Kevin Spacey. Como foi a adesão dele ao projeto?

Foi meio inesperado [risos]. Nós pensamos em fazer uma equipe protagonista que seria uma dessas organizações de segurança privada, e o personagem principal obedeceria um capitão. Aí, perguntamos: quem seria o mais indicado para representar essa forte mente por trás do time?



CURIOSIDADES

- Antes de ser escalada para ajudar no desenvolvimento de *Modern Warfare 3*, o primeiro título onde a Sledgehammer apareceu, ela trabalhava em spin-off para *Call of Duty*. Ele seria um shooter em terceira pessoa. O desenvolvimento dele foi cancelado posteriormente.
- Na primeira semana de lançamento no Reino Unido, *Call of Duty: Advanced Warfare* vendeu 14% mais do que *Destiny*, *Wolfenstein: The New Order* e *Titanfall*... Juntos!

ANATOMIA DE UM SUPER-SOLDADO

A Exosuit é um exoesqueleto usado pelos soldados de *Call of Duty: Advanced Warfare*. Ela permite aos soldados atingirem um nível de capacidades muito acima do comum. Dá para pular mais alto, correr mais rápido e combater com mais intensidade durante toda a ação. Conheça um pouco mais das capacidades dessa armadura:

STIM Fortalecendo a saúde do soldado, ele consegue estimular sua recuperação de energia por um momento. Isso confere mais chances de sobrevivência em uma situação de perigo, bem como recuperação acelerada quando atordado.

OVERCLOCK As máquinas vão além de onde os músculos humanos aguentam. Por isso, quando essa função for ativa, seu soldado irá correr ainda mais rápido que o seu máximo padrão.

SHIELD Mesmo os soldados mais fortes caem quando atingidos

várias vezes. Por isso, essa função permite criar um escudo e, momentaneamente, aparar os disparos dos adversários.

CLOAK Assim como a camuflagem óptica de outros jogos da série, essa função torna o seu personagem invisível temporariamente. Excelente para chegar de forma furtiva e pegar seu oponente desprevenido.

HOVER Seu alvo está num local alto demais? Essa função dispara um jato de suas costas e te permite ficar no ar por mais algum tempo, ou atingir alturas bem mais elevadas. É tudo questão de usar na hora certa, da forma certa!

TROPHY SYSTEM Se estiver preocupado com o que seu inimigo pode jogar em você, esta função vai convocar um campo de força ao seu redor, defletindo até dois projéteis usados contra você. É um reforço e tanto na hora do aperto!

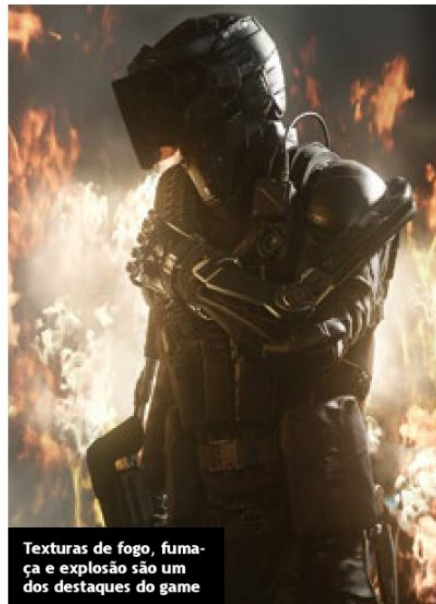
Kevin Spacey foi a resposta, mas nunca imaginamos que realmente conseguiríamos trazê-lo para o jogo.

De fato ele casa perfeitamente com o papel. E como foi trabalhar com o ator?

Uma maravilha! Kevin é um grande ator e uma excelente pessoa. Foi extremamente paciente e esforçado nas gravações, deu até mais vida para o personagem do que podíamos imaginar.

Vocês pretendem fazer outros trabalhos com atores reais em jogos futuros?

Vamos ver isso lá pra frente. Demos muita sorte dessa vez, pois Kevin nos ajudou bastante e o pessoal da Activision deu muito apoio, então esperamos que consigamos repetir isso nos próximos jogos.



Texturas de fogo, fumaça e explosão são um dos destaques do game

“Fizemos um grande esforço para que o jogo não fosse apenas traduzido, mas localizado completamente para o português. Queremos algo natural”

Michael Mejia

A armadura que o protagonista usa, o exoesqueleto, é cheio de detalhes e funções. Tudo aquilo realmente vai ser usado?

Sim, nós fizemos questão de que tudo no exoesqueleto fosse essencial. Todas as características são fundamentais, cada peça está ali por um motivo. Nada é só para enfeite.

E quanto à customização dos personagens?

Nós queríamos que o jogador se identificasse ao máximo com seu personagem, por isso demos total customização da sua aparência física. Já os seus itens, como vestimenta e armamentos, você pode adquirir durante o modo campanha. Essa customização é levada para o modo online, onde seus amigos e oponentes te verão como você quer aparecer. Antes das partidas começarem, é possível ver os personagens de todos jogadores na sala. Isso estimula a interação do tipo: “Como você conseguiu esse item?”

A inovação não se estende apenas a isso, né? Afinal, temos uma tecnologia bem futurista.

Isso mesmo. O exoesqueleto possui uma série de funções que melhoram as capacidades do soldado, como permitir pulos mais altos ou correr mais rápido. Contudo, existem muitas armas e itens que também são inspirados em armas futuristas. Você pode puxar uma granada e apertar um botão nela, transformando ela em uma bomba-relógio. Aperte de novo e ela se torna uma bomba de fumaça. Tudo isso simplifica a interação do jogador com os seus itens.

Qual a abordagem de *Advanced Warfare* para o cenário competitivo de *Call of Duty* e para os e-sports em geral?

Nós tomamos muito cuidado para agradar tanto os jogadores que preferem a campanha como os que gostam de partidas online. A Activision se esforçou muito para trabalhar com equipes de e-sports, apresentadores de eventos do gênero, organizadores, para que o lado competitivo seja valorizado.

Uma coisa bacana pro público brasileiro é que o jogo foi totalmente localizado pra nossa língua. Como foi o processo?

Nós fizemos um grande esforço para que o jogo não fosse apenas traduzido, mas localizado completamente. Queremos algo natural, com a sua linguagem, então chamamos atores brasileiros para ter um máximo de aproveitamento para quem quer curtir a história. Tenho uma grande estima pelos jogadores brasileiros, que são sempre empolgados e se mostram muito animados com nossos games. 🎮

Plataformas: PC, PS3, PS4, X360, XO | Desenvolvedora: Sledgehammer | Editora: Activision | Lançamento: Novembro / 2014

Os maiores lançamentos desta temporada estão aqui.

lançamento

Call Of Duty Advanced Warfare

- XBOX ONE
- PS4



por
R\$ 199,90
10x de R\$ 19,99
sem juros

Pro Evolution Soccer 2015

- XBOX ONE
- PS3



lançamento

a partir de
R\$ 149,90
10x de R\$ 14,99
sem juros

FAR CRY 4

- XBOX 360
- PS4



lançamento

a partir de
R\$ 159,90
10x de R\$ 15,99
sem juros

twitter: @Walmart_Games

acesse www.walmart.com.br/egw

ou ligue 3003-6080

informe o código egw

Walmart.com

Verifique a classificação indicativa.

Promoções válidas até 05/01/2015 ou enquanto durarem os estoques. Somente para compras realizadas através do site www.walmart.com.br/egw ou pelo televidas 3003-6080 (informe o código egw). Essas condições não são válidas para lojas físicas do grupo Walmart Brasil. Frete e prazo de entrega sob consulta. Promoções e descontos não cumulativos com outras promoções do site e válidos enquanto durarem os estoques. Horário de atendimento do Televidas: de segunda a sábado das 09h às 21h. O serviço 3003 tem custo de ligação local mais impostos. Confira o regulamento no site. Imagens ilustrativas.

TOP 9: OS MAIS LOUCOS

PERSONAGENS COM EVIDENTES TRANSTORNOS MENTAIS NÃO DIAGNOSTICADOS... ATÉ AGORA

> Paula Romano

CONKER

Problema: TEI (Transtorno Explosivo Intermitente)

Sintomas: Conker é um esquilo alcoólatra, desbocado, pervertido. Ele é capaz de urinar em tudo e todos, alopálar o rei dos Uga-Bugas, metralhar seres sem piedade e mostrar suas "partes sexuais" sem o menor ressentimento.

Tratamento: Recomendamos a prática de meditação, ioga e autoco-nhecimento, além do uso de florais de Bach todos os dias da semana.



9

YOSHI

Problema: Distúrbio alimentar

Sintomas: Yoshi só pensa em comida e come qualquer coisa que aparece em sua frente: maçãs, criaturas das mais diversas, cogumelos, cascas de tartarugas, bombas e até ovos de sua própria espécie. Sua fome é tão inconsequente que, ao saltar do Mario, ele corre desesperado sem saber para onde ir.

Tratamento: Dieta a base de chá verde, legumes, verduras, carnes magras, frutas secas e muita água. Afinal, ninguém consegue se manter saudável comendo tanta porcária.



7



6

LINK

Problema: Cleptomania

Sintomas: Link coleta um número incontável de objetos inúteis, como um acumulador compulsivo. Seus bolsos estão sempre recheados de pedaços de pedras, sacos de rúpias, insetos e outros tipos de objetos que antes não pertenciam a ele. Agora pertencem. Link não sente culpa e pega os objetos alheios com sensação de prazer, sem refletir sobre as suas ações.

Tratamento: O primeiro passo é reconhecer o problema. Depois disso, é indicada a destruição total dos objetos furtados para que seja possível deixar para trás os momentos de ações criminosas.



8

WARIO

Problema: Complexo de superioridade

Sintomas: Pouca paciência, excesso de peso, vulgaridade, fisicamente repulsivo, anti-higiênico, flatulento. Apesar de tudo isso, ele se considera o "número um" e afirma constantemente que é ele quem "vai ganhar".

Tratamento: Cuidar de crianças órfãs e velhinhos com problemas de saúde para desenvolver a humildade e aprender a agir com compaixão. Ficar sozinho em uma floresta deserta também pode ser uma alternativa.



5

SONIC

Problema: Hiperatividade

Sintomas: A hiperatividade é um estado excessivo de energia, que pode ser motora ou mental. Sonic tem a necessidade constante de se manter em movimento, ele não consegue ficar parado nem mesmo por um minuto. Enquanto você piscou ele já se foi...

Tratamento: Sessões de massagem e acompanhamento psicoterapêutico. Caso o problema não apresente progresso, sessões de eletrochoque podem ser consideradas.

KRATOS

Problema: Ansiedade e descontrole nervoso

Sintomas: Kratos sofreu com problemas familiares que afetaram profundamente seu psicológico. Isso resultou em estresse, dificuldade para relaxar, atitudes raivosas, impaciência, impulsividade e inconsequência. Nós sabemos que não precisa de muito para ele arrancar a cabeça de alguém com as próprias mãos.

Tratamento: Pôr do sol entre amigos, adotar um gatinho, tomar um sorvete na praça, jogar frisbee com um cachorro, chá de camomila.

4



3



DUKE NUKEM

Problema: Síndrome de Tourette

Sintomas: Para quem não sabe, a Síndrome de Tourette é um distúrbio que pode levar as pessoas a inserir palavrões em um discurso ou conversa sem qualquer motivo aparente, a ponto de a prática se tornar incontrolável. Duke Nukem faz uma careta a cada 30 segundos, independentemente das circunstâncias. No meio de uma conversa sobre um salvamento proposto por Obama, ele interrompe para dizer que está aqui para "chutar o traseiro e mastigar chiclete".

Tratamento: A origem da síndrome pode estar ligada ao seu trabalho. É necessário que se distancie de lutas, alienígenas, mísseis, explosões e discórdias por algum tempo. Um bom passatempo pode ser ir a um karaokê e cantar *Born to be Wild*.

PACMAN

Problema: Hipocondria e esquizofrenia

Sintomas: Os produtores negam, mas temos certeza de que Pac Man crê padecer de uma doença grave. Focado nesse tormento, ele se perde em labirintos em busca de pílulas que acabem com os sintomas inventados por sua própria cabeça.

Tratamento: Passar um tempo no campo, ordenhar vacas e receber acompanhamento psicológico.

2



1



LUIGI

Problema: Alucinações e delírios

Sintomas: Luigi normalmente se encontra com fantasmas e criaturas do além. Todos sabemos que essas manifestações não passam de delírios, uma vez que ele já sofreu muito escorregando em bananas no *Mario Kart*. Alguns acidentes deixam sequelas para sempre.

Tratamento: Sessões de hipnose, abster-se de cogumelos e drogas alucinógenas, controlar o estresse, manter um estilo de vida saudável longe de cientistas malucos e aspiradores de pó.

BLIZZCON 2014

A FESTA DE UMA GRANDE FAMÍLIA

Mais do que uma feira, a Blizzcon é um ponto de encontro entre amigos: fomos à Califórnia acompanhar de perto tudo que aconteceu para trazer tudo para você

> Thomas Schulze



Por 363 dias do ano, as ruas próximas ao Anaheim Convention Center parecem viver e respirar a magia da Disney. Os hotéis, o transporte e as pessoas trabalham em conjunto para levar os turistas ao mais famoso parque temático da Califórnia, EUA.

Na primeira semana de novembro último, no entanto, o foco dos turistas foi outro. As placas agora apontavam para a Blizzcon, mas nem era preciso segui-las – mesmo a Disney Way, famosa rua que leva ao parque, continuava cheia de gente fantasiada.

Mas em vez das orelhas do Mickey, tínhamos centenas de cosplayers e jogadores indicando o caminho. Não havia dúvidas, agora essa era a terra da Blizzard.

“Estamos felizes que estejam aqui. Vocês não estão apenas entre amigos, estão em família”. Mais do que um belo discurso na cerimônia de abertura, as palavras de Mike Morhaime, CEO da Blizzard, refletem a atmosfera da feira e ajudam a entender o que torna sua experiência tão diferenciada.

Longe de ser “apenas” uma feira de games, a Blizzcon é um encontro de paixões.

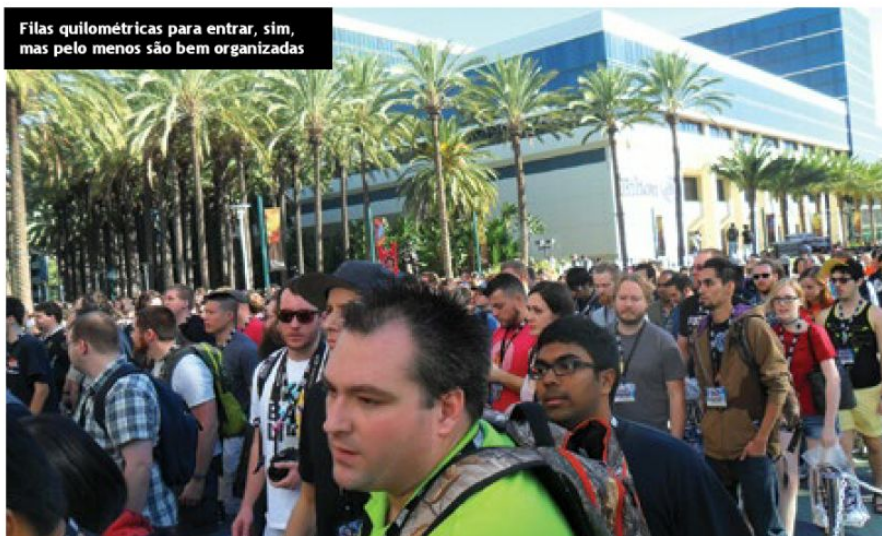
Como todos os presentes nessa oitava edição do evento estão unidos por um amor comum, a barreira entre jogadores, jornalistas e desenvolvedores é quebrada.



“Vocês não estão apenas entre amigos aqui: estão em família”

Mike Morhaime

Filas quilométricas para entrar, sim, mas pelo menos são bem organizadas



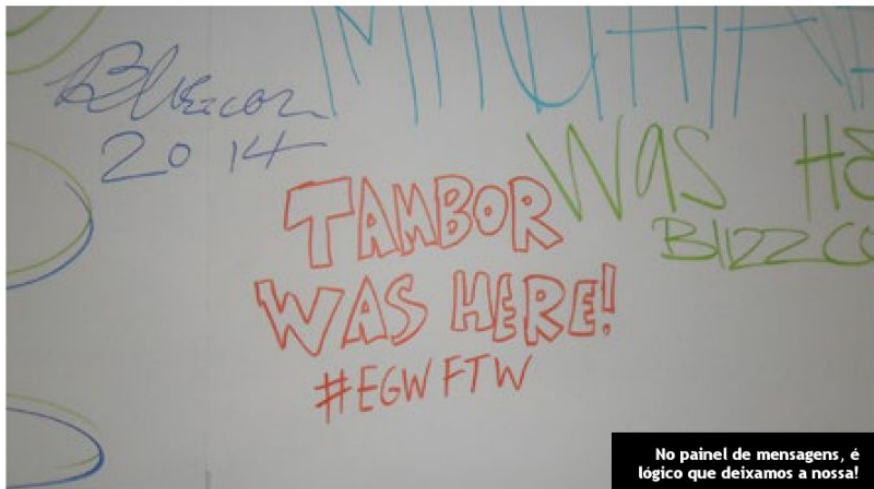
Cosplayers: uma atração especial



No palco, um deleite para os fãs



Esse é o momento em que você diz: "Ooowwww..."



No painel de mensagens, é lógico que deixamos a nossa!



Concurso de cosplay



O que você sente quando vê isso logo na entrada?



Não sabemos o que dizer sobre esse cosplayer...

Essa proximidade torna ainda mais agradável passear pelos pavilhões repletos de conteúdo do centro de conferências. Em cada canto era possível encontrar uma coisa legal para ver, clicar, explorar, sentir e se divertir.

Se o primeiro dia de Blizzcon foi mais focado nos painéis e revelações bombásticas, no segundo dia quem brilhou foram os eletrizantes campeonatos de *Starcraft II*, *World of Warcraft*, *Hearthstone* e *Heroes of the Storm*. Com sua incrível decoração, as arenas se tornaram uma meca do e-sport.

CRIANDO MEMÓRIAS GAMERS

Mesmo quem não é craque com o mouse tinha muito o que fazer para se divertir. Estátuas de personagens famosos estavam só aguardando seu clique, autores e desenvolvedores autografavam seus itens, uma lojinha vendia o que há de melhor em merchandising oficial e dava até para tirar uma foto sua em 360° segurando uma espada gigante.

Isso, claro, se você já não estivesse ocupado com os mais de 600 computadores



“Há um lugar especial no cemitério de Tristram chamado Devolpment Hell. Colocamos cada monstro ali com o nome de alguém da equipe para simbolizar o nosso trabalho duro [risos]”

Matthew Berger

instalados na feira. Dava para todo mundo testar os jogos sem maiores filas ou transtornos, num ambiente muito agradável.

Ver fãs, cosplayers, jornalistas e desenvolvedores se divertindo juntos nos dava a certeza de que eram todos parte de algo muito maior, personagens de um mundo épico que só se tornou realidade graças a seus esforços em conjunto. É quase como se a filosofia tão difundida nos jogos da companhia de repente se tornasse algo tangível.

“Na Blizzcon criei algumas das lembranças mais marcantes de toda a minha vida”, afirma Mike. Sem dúvidas, nesse ponto ele não está sozinho.

E tinha até cinema. Normalmente, não botamos muita fé em filmes adaptados de videogames, mas não dá para não se animar depois de assistir alguns minutos de prévia de *Warcraft* no cinemão que a Blizzard montou dentro da feira.

LUZ, CÂMERA... HORDA!

Sempre lotadas, as sessões contavam com sistema de som 3D fenomenal, que só não era mais incrível que os detalhes nos rostos dos orcs. Parece uma mistura de *Avatar* com *Senhor dos Aneis*! A assinatura de Duncan Jones (*Lunar*) na direção ajuda bastante em nosso hype.

Já para os fãs de *Diablo*, a Blizzard pro-

Ben Stewart e Dustin Miller
à frente do Songhammer



O SOM DA FESTA DA BLIZZARD

A Blizzcon é muito legal, mas um de seus melhores momentos aconteceu justamente quando o primeiro dia de feira acabou. Afinal, a calçada da rua Convention Way foi tomada por milhares de jogadores para comemorar os 10 anos de *World of Warcraft*. Até o Geoff Keighley estava no meio da turma se aventurando com um dogão.

Quem comandou a festa foi a banda Songhammer, que fez um showzaço aberto ao público. Nada mal para os amigos Ben Stewart (ShredHammer) e Dustin Miller (CroonHammer) que gentilmente nos deram uma entrevista exclusiva:

EGW: Vocês já tocaram em vários eventos pelos EUA. Há algo que torne a Blizzcon especial para vocês?

Ben Stewart: Não há comparação: a Blizzcon é o lar do Songhammer! Nos últimos dois anos, tocamos para 50 mil pessoas ao vivo e mais 800 mil na DirecTV, só através da Blizzcon. Cosplays, festas e os jogadores da convenção são incríveis.

A banda foi formada por causa da Blizzcon, certo?

Dustin Miller: Na Blizzcon de 2010, rolou uma competição musical e achamos que podíamos oferecer algo legal. Vencemos com nosso single *We are the Horde*. E agora estamos aqui, honrados por tocar num palco tão importante – e por abrir o show do Metallica, claro [N. do E.: vale lembrar que a música do Songhammer é bem similar ao estilo do Metallica].

Então vocês já jogavam desde antes da banda começar. Quais seus títulos favoritos?

Miller: Obviamente, *World of Warcraft* está no topo de nossa lista, mas jogamos desde o Atari 2600, então podíamos listar coisas como *Pong*, *The Legend of Zelda* e *Castlevania*, indo até *Diablo 2* e... Bom, tudo da Blizzard.

O que os seus futuros fãs brasileiros podem esperar da banda de agora em diante?

Stewart: Está na hora de todos os jogadores idolatram o rock épico-explodidor-de-mentes que é o Songhammer! Avante, Hammerheads! Ah, e comprem nossa música online em www.songhammer.com/freemusic.

meteu muitas novidades, então conversamos com o desenvolvedor Matthew Berger para conhecer algumas delas.

EGW: Os fãs sempre se animam com atualizações de *Diablo*. Temos uma no horizonte, certo?

Matthew Berger: Sim, com certeza, o patch para a versão 2.12 para PC, PS4 e Xbox One já está quase pronto. Para esse update, balanceamos desde a dificulda-

de dos inimigos até os itens no loot e a densidade de oponentes em certas áreas, especialmente no Great Rift.

Quão importante é o feedback dos fãs nessas mudanças?

É essencial. Costumamos ler bastante os fóruns e ver quais problemas a comunidade está encontrando, então ficamos atentos a quais são os monstros favoritos do pessoal, quais áreas eles mais gostam de

jogar. São todos fatores que nós ouvimos e levamos em consideração.

Você escondeu algum segredinho no game que a galera talvez ainda não tenha descoberto?

Há um lugar especial no cemitério de Tristram chamado Development Hell. Colocamos cada monstro ali com o nome de alguém da equipe para simbolizar o nosso trabalho duro [risos]. 🎮

OVERWATCH

Blizzard expande seus horizontes e quer o trono dos FPS: e quando esses caras entram na jogada, meu camarada...

> Thomas Schulze



Ela já dominou o mercado dos MMO, criou alguns dos títulos de estratégia em tempo real mais amados do planeta, concebeu um RPG inesquecível e até se aventurou pelos jogos de cartas colecionáveis, mas ainda faltava desbravar um gênero: os jogos de tiro em primeira pessoa. Não mais! Aproveitando um auditório lotado com milhares de fãs e jornalistas, a Blizzard revelou seu primeiro mundo totalmente inédito após mais de 17 anos na Blizzcon, e garantimos que cada segundo de espera por *Overwatch* valeu a pena!

Quem já está acostumado às exóticas paisagens de Azeroth, Tristram e até do Setor Koprulu pode estranhar que a mais nova fantasia da Blizzard se passe em uma galáxia nada, nada distante. Mais precisamente, a aventura rola aqui mesmo na boa e velha Terra, só que 60 anos no futuro.

Na mitologia do game, daqui a 30 anos



“Não queríamos que *Overwatch* fosse sobre quantas mortes você consegue somar numa partida, por isso, cortamos o Deathmatch. O foco está em quão bem o seu time trabalha junto”

Jeff Kaplan

uma grande crise com robôs rebeldes estoura e, como nem todo mundo pode contar com o Mega Man para resolver essas tretas, os governos se vêem obrigados a trabalhar em conjunto e criar a equipe tática *Overwatch*.

Reunindo os melhores soldados e tecnologia que o dinheiro pode conseguir, o grupo de heróis resolveu a crise e a paz voltou a reinar.

Seu altruísmo e bravura inspiraram a todos e parecia que estávamos diante de

uma nova era de ouro para humanidade.

Mas bastam outras três décadas para mais uma ameaça pintar no horizonte, e uma nova geração ser chamada para lutar ao lado das poucas lendas ainda em atividade. Então pode ir se preparando, pois está nos seus ombros a responsa de batalhar por um lugar no panteão dos grandes heróis!

Overwatch tem um tom bem diferente dos demais FPS no mercado – e não falamos apenas do trailer de lançamento que mais



TIME DE PRIMEIRA LINHA

Overwatch conta com um elenco de primeira que, de acordo com os produtores, ainda deve aumentar bastante nos próximos meses. Até lá, já escolhemos nossos favoritos da Blizzcon. O legal é testar todos e ver qual se encaixa melhor ao seu estilo de jogo:

TRACER A aventureira é o principal rosto da franquia e domina o teletransporte, podendo materializar-se alguns metros à frente, uma pedida ideal para surpreender os inimigos e escapar de apuros!

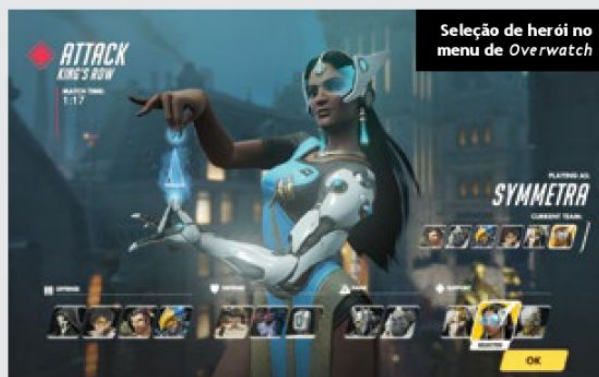
WINSTON Além de sua força bruta, o gorilão mostra que não é só músculos e, graças ao domínio da tecnologia, pode proteger o seu time e objetos de interesse com uma redoma absolutamente impenetrável.

TORBJÖRN Honrando a tradição dos anões da cultura pop, Torbjörn é um exímio construtor – e um dos maiores apelões da equipe –, podendo montar torretas no mapa, e ainda evolui-las com metal.

MERCY Além de parecer um anjo, a heroína pode realizar verdadeiros milagres. A curandeira pode não ser muito boa ofensivamente, mas é uma engrenagem essencial para a equipe

REAPER O vilão mascarado consegue se transformar numa criatura de fumaça, passando incólume por balas, inimigos e objetos por um curto período de tempo.

WIDOWMAKER Snipers costumam ser bem letais por natureza, mas essa assassina leva a ameaça a novos níveis. Literalmente, graças ao seu gancho que a permite escalar os cenários em segundos.



parece uma linda animação da Pixar, ou dos personagens tão bem desenhados e desenvolvidos que não fariam feio num gibi da Marvel.

O que realmente chama atenção é o modo como seu universo soa convidativo e acessível. Mesmo que você caia de paraquedas numa sessão de jogo e não entenda sequer com qual das quatro classes de personagens (ofensivo, defensivo, suporte e tanque) está jogando, bastam alguns segundos para pegar a manha dos controles e estar apto a ajudar o time.

“Aqui na Blizzard tentamos pegar os melhores elementos dos jogos que curtimos e levá-los para uma nova luz”, explica o diretor Jeff Kaplan. “Não queríamos que

Overwatch fosse sobre quantas mortes você consegue somar numa partida, por isso, cortamos o Deathmatch. O foco está em quão bem o seu time trabalha junto, como nos unimos com amigos para superar os objetivos”.

TRABALHO EM EQUIPE

Os níveis não giram em torno de conquistar a melhor posição no ranking – embora ele esteja lá para a turma mais competitiva, claro. Essa filosofia é bem refletida nos modos de jogo disponibilizados para teste na Blizzcon. Em Payload, nosso time precisava levar uma carga preciosa até um certo ponto do mapa, e depois se assegurar que os oponentes não a destruíssem.



A ausência de chat com voz era sentida, mas isso não impediu que a nossa equipe logo se entrosasse e vencesse graças aos esforços valentes de Tracer e Winston, que você pode conhecer melhor no box aí em cima, sobre o elenco do game.

Também levamos sorte no Point Capture, onde devíamos proteger nossa base das investidas inimigas. O bacana é que os cenários foram inspirados na arquitetura de vários cantos do planeta, como Inglaterra (no mapa King's Row) e Egito (em Temple of Anubis).

Será que até o lançamento pinta uma fase no Brasil?

Toda a ação rola entre duas equipes com seis membros cada, e o game parecia muito bem balanceado, planejado sob medida para trazer o máximo de diversão aos jogadores.

“Gastamos um tempão debatendo qual o tamanho ideal para o time num jogo assim”, explica Jeff. “Experimentamos equipes maiores, de até 12 contra 12, mas ficava tudo muito caótico. Já em equipes menores vimos que o jogador ficava importante demais, e isso dava margem para o resto da sua equipe te odiar [risos]. Então, seis acabou sendo um número mágico para a gente”. 🎮

PARTICIPE DO MAIOR EVENTO DE CULTURA POP QUE O BRASIL JÁ VIU!

4 A 7 DE DEZEMBRO
EXPO IMIGRANTES
SÃO PAULO



PRESENÇA DOS
QUADRINISTAS:

SCOTT SNYDER

SEAN MURPHY

OLIVIER COIPEL

KLAUS JANSON

IVAN REIS

RAFAEL GRAMPÁ

**RAFAEL
ALBUQUERQUE**

**JOSÉ LUIS
GARCÍA-
LÓPEZ**

DON ROSA

E MUITOS
OUTROS!

TM AND © DC COMICS



REALIZAÇÃO

omelete

CHI/ROSCURO
studios



PARTICIPAÇÕES CONFIRMADAS DOS ASTROS:

JASON MOMOA (GAME OF THRONES, BATMAN/SUPERMAN) • **SEAN ASTIN** (O SENHOR DOS ANÉIS)

REBECCA MADER (ONCE UPON A TIME, LOST) • **EDGAR VIVAR** (SENHOR BARRIGA DA SÉRIE CHAVES) **LINO FACIOLI** (GAME OF THRONES)

QUADRINHOS • CINEMA • SÉRIES DE TV • COLECIONÁVEIS • COSPLAY • LITERATURA • GAMES • E MUITO MAIS!

INGRESSOS À VENDA NO SITE **CCXP.COM.BR**

THE CREW

Correr pra quê? A proposta agora é juntar seus amigos e aloprrar todo mundo online

> *Filipe Salles*

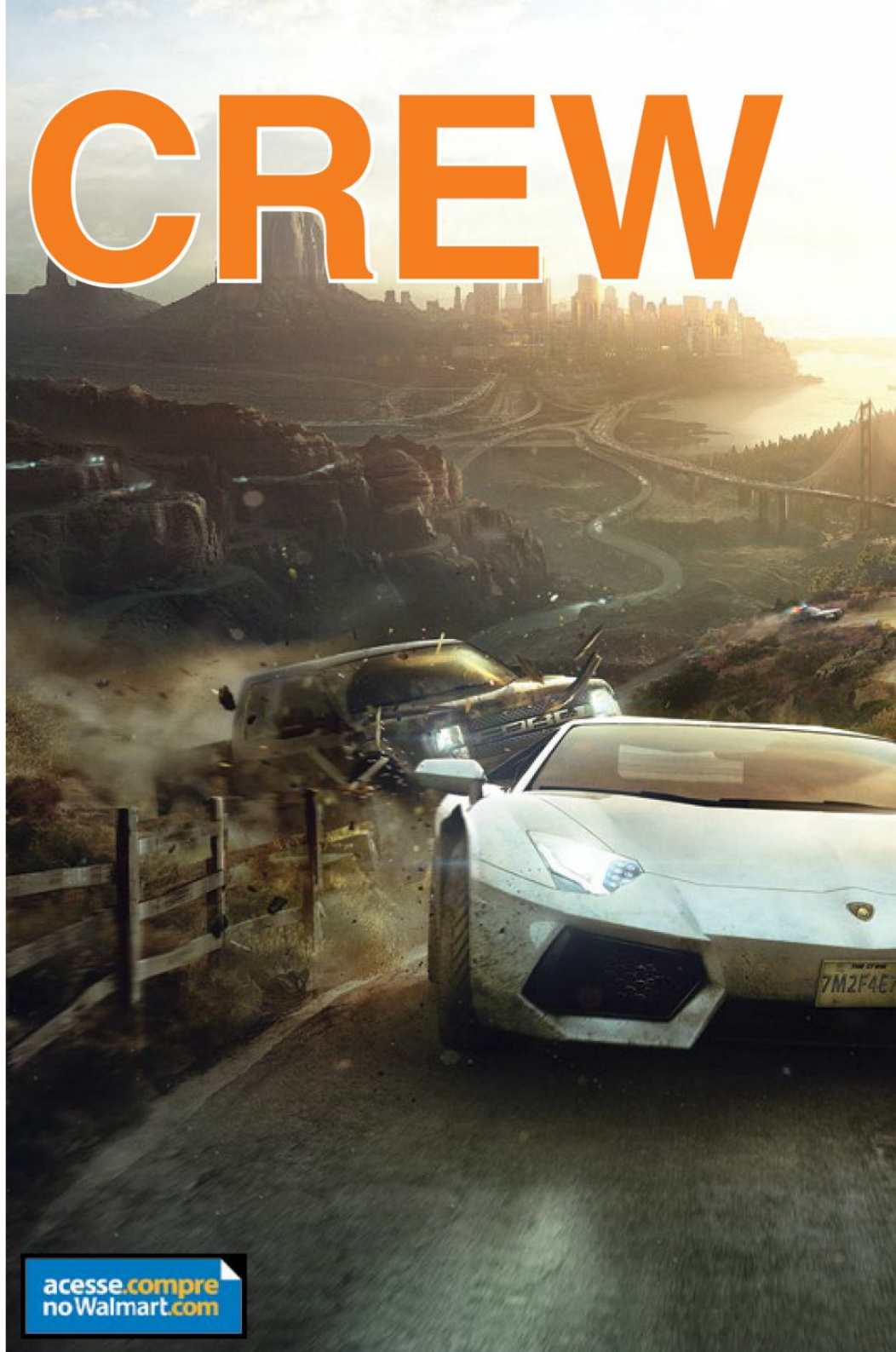
A nova geração de consoles completou um ano de chegada ao mercado. Até o momento, poucos títulos de corrida haviam sido lançados, enquanto as produtoras tunavam seus jogos para arrancar na frente e alcançar o pódio de melhor game de corrida do momento. Um desses competidores é *The Crew*, da Ubisoft, que chega agora em dezembro.

Com uma proposta diferenciada, ser o melhor piloto não é mais o suficiente. O que importa mesmo é aloprrar junto a seus amigos pelas estradas dos EUA. É como diz aquela clássica (e famigerada) chamada de TV: *The Crew* se resume a juntar sua "galerinha do barulho" e aprontar "altas confusões pelo país".

Para conhecermos um pouco mais sobre *The Crew*, conversamos em São Paulo com David Guillaume, o produtor de arte responsável pelo título, que veio à capital paulista divulgar o lançamento do game. Desde os carros, objetivos e funcionalidades da ação, ele nos contou por que o lançamento de *The Crew* é aguardado com tanta expectativa.



David Guillaume



acesse.compre
noWalmart.com

EGW: Como pintou essa ideia de criar um jogo de corrida com elementos comuns aos MMOs?

David Guillaume: Nós tínhamos isso em mente há bastante tempo, há diversos anos. Não queríamos criar apenas mais um jogo de corrida para jogar online e tínhamos uma ideia nova que era muito ambiciosa: criar algo gigante e único. E como essa ideia começou com *Test Drive Unlimited*, pensamos em criar algo ainda maior. Assim nasceu *The Crew*.

Levando em consideração os elementos sociais de *The Crew*, foi necessário criar uma experiência mais arcade ou podemos considerá-lo uma simulação – ou até mesmo dizer que conta com elementos de ambos os tipos?

Sendo um MMO, a ideia é a de jogar com seus amigos e encontrar pessoas pelo mapa. Por conta disso, ele pode ser considerado mais um arcade, pois seu objetivo é oferecer ao jogador a oportunidade de se divertir com os amigos. Mas não é um



A ROTA 66 COMO VOCÊ NUNCA VIU

The Crew permitirá que o jogador explore os Estados Unidos a partir de um mapa que levará cerca de 90 minutos para ser cruzado. Acreditamos que os fãs da histórica Rota 66 irão à loucura.

O título conta com uma campanha de por volta de 20 horas para aqueles que preferem praticar sozinhos antes de se aventurar pela rede. Depois da conversa com Guillaume, nos despedimos e ficamos impressionados com a quantidade de opções de exploração e de customização disponíveis, além da interação entre os jogadores.



jogo de corrida simplório, pois, quando você começa uma missão, é necessário saber como funcionam os freios, como dirigir pela pista escolhida. Precisa conhecer bem o seu carro.

***The Crew* é um jogo de mundo aberto. Normalmente, MMOs de corrida recebem outro formato, com salas nas quais você pode entrar e marcar uma competição. Como foi a decisão de seguir um caminho diferente desse**

sistema? Como foi criar esse mundo aberto para *The Crew*?

Essa é a grande questão [risos]. O conceito de *The Crew* para um mundo aberto é de que seja, antes de tudo, divertido. Quando você está jogando, faz tudo com seus amigos diretamente, se junta a uma turma e todos se divertem nesse formato de MMO, com um imenso mundo aberto. Isso torna o jogo todo bem fluido.

E o que podemos fazer com nossos

“Esse não é um jogo de corrida simplório, pois, quando você começa uma missão, é necessário saber como funcionam os freios, como dirigir pela pista escolhida”

David Guillaume



CUSTOMIZAÇÃO SEM FIM

Embora o foco de *The Crew* esteja em oferecer ao usuário a oportunidade de explorar um imenso mapa com seus amigos, sair da garagem exigirá algum planejamento, com muitas opções de customização. Como temos diferentes tipos de localidades para explorar, apenas um carro não será suficiente, então confira abaixo alguns dos tipos de pistas que o aguardam:

CIRCUITOS PADRÃO A boa e velha pista de corrida profissional. Para montar um carro competitivo para essa categoria, não economize na velocidade, mas fique de olho na aderência e controle.

RALLY A configuração perfeita para as estradas de terra em *The Crew* combina uma suspensão forte e drift pesado para deixar seus adversários comendo poeira.

ASSALTO Não venha com ideias engraçadinhas sobre bancos ou pedestres, pois os carros customizados para assalto são equipados com protetores e pneus mais espessos, perfeitos para passar por cima de qualquer obstáculo – especialmente de seus concorrentes.

RUAS Esse é o tipo de circuito para os velocistas que não estão nem aí pra nada. Para se dar bem nesse tipo de corrida, seu carro deve estar preparado para todo tipo de ladeiras e obstáculos comuns ao tráfego urbano, principalmente os entediados “seguidores da lei”.

Para encarar os diferentes tipos de desafio, sua garagem poderá comportar até vinte carros, que podem ser melhorados e estilizados da maneira que você quiser. Afinal, não basta ganhar a corrida, mas ter também o carango mais estiloso.



“Quando você cria os carros dentro do jogo e são marcas reais, as companhias acompanham o processo de criação bem de perto”

David Guillaume

Isso é legal porque alcança todos os tipos de jogadores.

Como é trabalhar com marcas icônicas, como Ferrari e Lamborghini?

É muito, muito legal! Quando você cria os carros dentro do jogo e são marcas reais, as companhias acompanham o processo de criação bem de perto. Sempre estamos trocando informações e opiniões, o que nos ajuda a aperfeiçoar a representação do carro.

Como está sendo seu contato com os fãs brasileiros?

Está sendo ótimo! É minha primeira vez no Brasil e eu estou bem feliz. Honestamente, estou impressionado com a reação do público aqui. Foi uma experiência muito gratificante. 🎮

amigos em *The Crew*? O que de fato dá para fazer online?

Muitas coisas, meu amigo, muitas coisas [risos]! Temos uma grande variedade de missões. A minha favorita, por exemplo, é uma em que você e seus amigos estão

passando pelo rio Le Sueur [no estado de Minnesota] e devem correr executando diversas manobras aéreas, com todo mundo saltando para todos os lados. Mas você também pode escolher uma missão para dirigir tranquilamente, por exemplo.

O FENÔMENO MUNDIAL
ESTÁ DE VOLTA!

JUST DANCE 2015

AGORA É SÓ DANÇAR!



Baixar aplicativo



Download on the
App Store

ANDROID APP ON



Google play



f /ubisoft.brasil



KINECT for



XBOX 360



XBOX ONE



PS4



PS3



Wii U



Wii



THE



ORDER: 1886

A verdadeira ordem aqui é impressionar o gamer: você vai realmente achar que está “jogando” um filme – e nunca duvide de uma aposta da Sony com esse calibre

> Thomas Schulze

Você já conhece a história: Rei Arthur retira a lendária espada Excalibur da pedra e, aconselhado por Merlin e seus fiéis companheiros Gallahad, Lancelot e Percival, cria uma Ordem que passa as próximas centenas de anos combatendo lobisomens e outros monstros. OK, talvez essa segunda parte não seja exatamente aquela que estamos habituados a ler nos romances sobre a Távola Redonda, mas é melhor se preparar para algumas licenças poéticas se quiser viajar pelo incrível universo de *The Order: 1886*.

Desenvolvido pela Ready at Dawn, estúdio conhecido por levar a odisseia de Kratos ao PSP, o próximo blockbuster exclusivo do PlayStation 4 será lançado no começo de 2015 – e, vamos combinar, já parece melhor que tudo que jogamos neste ano no console.

A MITOLOGIA É NOSSA E “CABÔ”

Na mitologia do game, a história da humanidade parece ter tomado um curso bem diferente do que estudamos na escola. Como num episódio de *Além da Imaginação*, a Londres vitoriana ganha contornos de ficção científica por aqui. Em pleno 1886, máquinas voadoras cortam os céus e armas impossíveis são usadas no com-

bate a criaturas das trevas. Tudo porque, séculos antes, o Rei Arthur encontrou uma substância misteriosa conhecida como Água Negra.

Capaz de esticar o ciclo de vida dos humanos, além de oferecer um fator de cura de dar inveja no Wolverine, a bebida se provou uma aliada valiosa na guerra milenar entre humanos e criaturas das sombras.

Honrando essa grande conquista, desde então cada geração de protetores da Ordem ganha codinomes inspirados nos Cavaleiros da Távola Redonda. Acompanhado por Isabeau D'Argyll (Lady Igraine) e Sebastian Malory (Sir Percival), você entra nessa doideira assumindo o controle de Grayson, vulgo Gallahad.

NÃO, NÃO TEM MULTIPLAYER

Remando contra a maré do mercado, *The Order: 1886* conta apenas com uma campanha singleplayer. Antes que você fique triste por não poder jogar no sofá ou online com seus amigos, garantimos: é um “sacrifício” que vale a pena, tamanho o primor visual do jogo.

Se levarmos em conta que a maioria dos títulos lançados até agora na next gen carrega aquele gostinho agridoce de “game de PS3 requeentado”, foi bem gratificante ver

em movimento o primeiro game realmente disposto a dar um salto gráfico entre gerações. A atenção aos personagens impressiona tanto quanto os belíssimos cenários apresentados.

“Nossa equipe passou uma semana em Londres e voltou com milhares de fotos”, revela Marc Tunndorf, o diretor de produção de *The Order: 1886*. “Assim, conseguimos criar ambientes e estruturas com uma fidelidade difícil de se encontrar em outros games.”

Só que *The Order: 1886* não é apenas mais um “rostinho bonito”. Em nosso teste, pudemos jogar a mesma demo que a Ready at Dawn levou à E3 em junho deste ano, então ficou fácil entender por que a imprensa gringa encheu o game de prêmios na feira.

Seja atirando granadas por trás do eficiente sistema de cobertura ou saindo no braço contra monstros da noite, o game parece carregar o DNA dos melhores fliperamas e dos melhores filmes de ação ao mesmo tempo. Nosso momento favorito aconteceu quando usávamos a Thermite Rifle.

Essa incrível tecnologia cria um tipo de gás composto por alumínio e ferro, então basta uma faísca para que o ar se transforme em uma nuvem de metal derretido.



Acredite: o primor gráfico deixará você boquiaberto

Nunca derrotamos um inimigo escondido atrás da esquina com tanto estilo!

Com seu visual soberbo, armas criativas, ambientação única e combate viciante, não resta dúvidas: a ordem aqui é impressionar o jogador.

LONGE DO STEAMPUNK

Para entender o que torna *The Order: 1886* uma das maiores apostas da Sony em 2015, batemos um papo com o simpático desenvolvedor do projeto da Ready at Dawn.

EGW: Nos últimos anos, vimos ótimos títulos com ar steampunk nas prateleiras, como *Bioshock Infinite* e *Dishonored*. É difícil competir com jogos tão aclamados?

Marc Tunrdorf: Na verdade, estamos tentando nos distanciar um pouco desse rótulo steampunk. Preferimos chamar nosso game de "Londres em uma realidade alternativa", pois se encaixa melhor com todos os elementos fantasiosos que inserimos na história.

De fato, o jogo toma muitas liberdades com cenários e personagens conhecidos. Qual seu favorito?

Difícil dizer. Temos desde os cavaleiros da Távola Redonda até lobisomens. Se é legal, colocamos em nosso universo. Pesquisamos e tentamos pegar elementos interessantes da cultura de todo o mundo.

Será que os jogadores vão encontrar



"Estamos nos esforçando ao máximo para criar a experiência mais cinematográfica já vista nos videogames. Não há nada igual. Mas o que importa mesmo é que seja gostoso de jogar"

Marc Tunrdorf

algum monstro da cultura brasileira, então? Saci-pererê, mula sem cabeça, quem sabe alguns políticos?

[Rindo] Não, ainda não. Quem sabe num DLC? Mas, sério, um dos nossos mais talentosos artistas é brasileiro, sabia? Ele cuida das texturas e da construção de ambientes, então seu país é muito bem representado lá na equipe.

Na última E3, muito se falava sobre o excesso de QTE [Quick Time Events] no game, mas não senti isso jogando. Foi uma decisão consciente reduzir seu papel na jogabilidade?

Acho que acabamos passando uma impressão errada aos jornalistas, porque nossa primeira demo... Bom, ela era linda e queríamos mostrar os gráficos que havíamos desenvolvido, mas muitos críticos alegaram que isso veio ao custo de limitar os jogadores a apenas apertar botões em momentos chave. Por isso, fizemos questão de mostrar a jogabilidade real nessa nova demo que vocês jogaram.

Tinha até um pequeno puzzle desta vez.

Notamos alguns elementos de survival horror, stealth...

Tentamos fazer um pouco de tudo que se espera em um grande jogo de tiro em terceira pessoa. Quando incluímos os puzzles, optamos por algo mais simples e rápido para não quebrar o ritmo da aventura. Equilibramos tudo com muitas armas, granadas, inimigos inteligentes, um sistema eficiente de cobertura e combate corpo a corpo. Acho que tem um pouco para todo mundo.

O que você acha que diferencia *The Order: 1886* dos outros jogos de tiro no mercado?

Estamos nos esforçando ao máximo para criar a experiência mais cinematográfica já vista nos videogames. Não há nada igual. Ouço muitas pessoas dizendo: "Meu Deus, isso parece incrível, é quase como um filme." Mas no fim das contas o que queremos mesmo é que seja gostoso de jogar. É isso que importa. 🎮

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

Nem o Rei Arthur acreditaria aonde esse jogo consegue chegar





MERCADO DIGITAL GLOBAL

COMPRA & VENDA DE JOGOS

MAIS DE 6000 PRODUTOS DIGITAIS À ESCOLHA



100% GARANTIA
DE SEGURANÇA



ENTREGA
IMEDIATA



98.8% CLIENTES
SATISFEITOS



24/7 APOIO
AO CLIENTE



G2A
SHIELD

A full-page illustration of the character Hank from the video game Borderlands 2. Hank is a large, bearded man with a blue and yellow tactical suit, a gas mask on his head, and a large, complex weapon. He is standing in a dark, rocky environment with some sparse vegetation in the background.

EVOLVE

Fomos ao quartel-general da 2K nos Estados Unidos conferir a evolução dos FPS e garantimos: o futuro será incrível! E não é só força de expressão, não: descubra aqui o que nos reservam os próximos anos e saiba por que *Evo/ve* tem o melhor multiplayer de todos os tempos

> *Thomas Schulze*

Do time do Support, Hank é o cara que você iria querer ao seu lado na batalha



S. f. (lat. *Evolutione*); 1. ato ou efeito de evoluir; 2. progresso paulatino e contínuo a partir de um estado inferior ou simples para um superior, mais complexo ou melhor; 3. transformação lenta, em leves mudanças sucessivas.

É assim que o dicionário Michaelis da língua portuguesa define “evolução”. Porém, parece que o pessoal da Turtle Rock Studios está disposto a redefinir esse verbete. Chega desse papo de lentidão e mudanças graduais: *Evolve* é a prova de que o futuro da jogatina multiplayer já está entre nós.

A maioria das pessoas visita a Califórnia para “viver a vida sobre as ondas” ou “ser artista de cinema”, mas, a despeito de todas as suas lindas praias e pontos turísticos exuberantes, temos também um dos maiores polos tecnológicos do mundo.

Lar do Vale do Silício, o estado ensolarado transborda tecnologia mesmo em suas cidades mais modestas. Novato, por exemplo, apesar de seu nome, serve como base de operações para uma das publishers mais veteranas dos games. É lá que fica a 2K, que gentilmente convidou a **EGW** para alguns dias em seu estúdio.

A linda estátua do Big Daddy e os vários flipperamas retrô espalhados pela recepção já davam a dica de que estávamos pisando em uma terra dos sonhos para qualquer gamer que se preze, mas, vamos combinar: entre os vários títulos promissores que testamos, era *Evolve* que dominava os holofotes. E logo descobrimos por quê.

Há jogos multiplayer que sabem montar partidas competitivas como nenhum outro e títulos que primam por suas aventuras

cooperativas inesquecíveis. Mas dos games que você conhece, quantos conseguem fazer as duas coisas muito bem? Graças a uma jogabilidade assimétrica em formato 4 contra 1 que permite botar jogador contra jogadores, cada qual vivendo uma experiência única e diferenciada, toda partida de *Evolve* é, invariavelmente, um conto de dois games. E isso é fantástico.

É claro que ambas as “tramas” são unidas por uma premissa comum: em um futuro distante, a humanidade está tentando colonizar o planeta selvagem de Shear. A partir daí, é uma questão de ponto de vista: ou você vai tentar conquistar esse território hostil ou lutar para defendê-lo dos invasores. Você prefere ser a caça ou o caçador?

QUESTÃO DE ESCOLHA

Como defender o planeta envolvia controlar um monstro gigantesco capaz de dar inveja no último filme do Godzilla, foi fácil decidir de qual lado ficaríamos primeiro em nosso hands-on. Difícil foi escolher entre controlar o Goliath e o Kraken, os dois monstros disponíveis para o teste.

Para desespero deste redator que vos escreve, o começo da vida da criatura em nada lembra aqueles seriados Tokusatsu com seus monstros imponentes. Antes de poder pisar em cidades inteiras e devorar humanos no café da manhã, é preciso fugir. E, mais importante, como o nome do game aconselha: evoluir.

Na sua versão inicial, a criatura é bem fraca e incapaz de resistir efetivamente à ofensiva de seus agressores. O lance, então, é procurar comida, tentar não deixar





Vai precisar da turma toda para combater o monstrinho antes que alguém grite: "Release the Kraken!"

rastros e encontrar um cantinho sorrateiro para poder entrar em sua crisálida e assumir uma forma mais poderosa.

São até três fases de evolução e cada uma delas acrescenta uma camada de tática interessante. Tanto no começo da partida como quando você acumular pontos para mudar de forma, será possível realocar habilidades em quatro perks distintos, que vão desde arremessar pedras até cuspir fogo.

O legal aqui é que cada criatura possui seu próprio estilo de jogo. Enquanto Goliath é pura explosão muscular, abusando da força bruta para correr e escalar, Kraken é mais lento, mas pode voar e acaba sendo muito efetivo para ataques de longa distância.

Independentemente da sua escolha, para vencer é preciso destruir o centro de força da fortaleza humana ou matar os quatro caçadores antes que eles tenham tempo de apelar para o respawn. Mas, claro, com quatro pessoas de verdade controlando esse exército, as coisas podem não ser tão fáceis quanto aparentam.



“Para fazer o jogo que nós imaginamos, precisamos de muito poder de processamento”

Phil Robb

Enquanto a jogatina com monstro rola em terceira pessoa (algo essencial para você não ser surpreendido pelo ambiente e saber de onde estão vindo os tiros inimigos), os caçadores são controlados naquele bom e velho esquema FPS que tanto amamos.

Há quatro classes de caçadores disponíveis, cada uma subdividida em diferentes personagens que possuem suas próprias virtudes, armas e habilidades. Como descobrimos – às custas de dezenas de mortes –, só dá pra se dar bem montando um pelotão coeso e usando táticas adequadas para cada personagem.

Enquanto o caçador do tipo Assault saiu direto do cinema de ação oitentista para

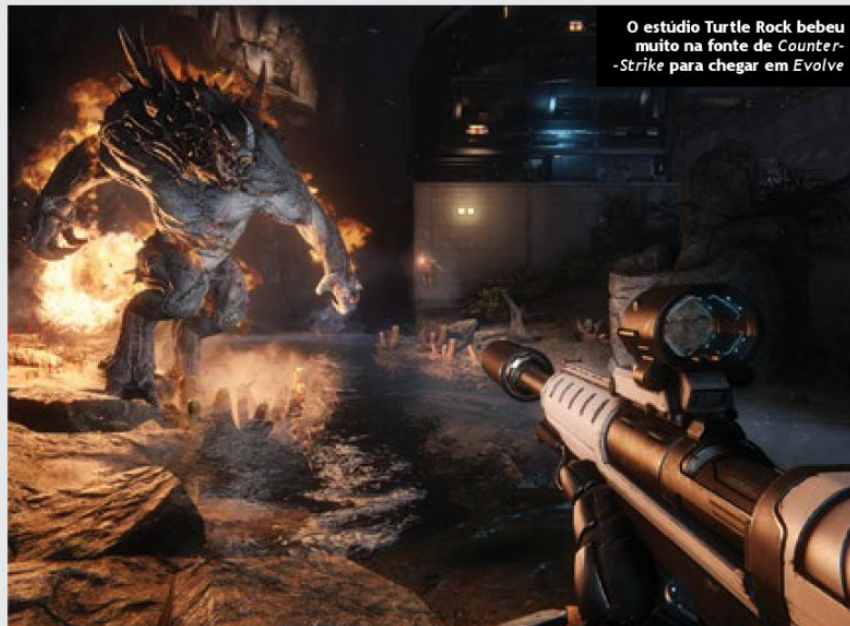
despejar fogo pesado no monstro com sua metralhadora gigante, quem jogar como Medic precisa ficar na retaguarda, aparecendo em momentos de necessidade para curar ou reviver seus aliados. O Trapper, por sua vez, é o típico “apelão”, pois pode soltar redes gigantes que prendem o monstro em parte do cenário e atirar ganchos que evitam que ele saia do lugar. Por fim, o Support é uma espécie de cola que mantém a equipe inteira, tornando seus amigos temporariamente invencíveis ou invisíveis.

É claro que cada um vai ter o seu próprio personagem e sua própria estratégia de combate favoritos – adoramos lançar uma chuva de misseis via satélite com o

Support –, mas os caçadores serão sempre tão bons quanto as pessoas que estão jogando com você.

ESCOLHA SUAS COMPANHIAS

Em nossa tarde de testes, a **EGW** jogou ao lado de jornalistas de toda a América Latina, o que ajudou a tornar uma coisa especialmente clara: quanto mais química você tiver com seus companheiros de jogatina, melhor será a comunicação e, consequentemente, melhores os resultados obtidos. Poucas vezes vimos um jogo com uma curva de aprendizado tão gratificante. Dizer que as nossas primeiras partidas em equipe tiveram resultados tão desastrosos



O estúdio Turtle Rock bebeu muito na fonte de Counter-Strike para chegar em Evolve

A EVOLUÇÃO DO MULTIPLAYER

Quem conhece a história da Turtle Rock sabe que *Evolve* não será o primeiro multiplayer de tirar o fôlego a ter seu nome ligado ao estúdio. Fundada em 2002 por Michael Booth, a desenvolvedora começou suas atividades portando o popularíssimo *Counter-Strike*, para Xbox.

E essa foi a deixa para que eles trabalhassem na sequência, *Counter-Strike: Condition Zero*. Mas a fama veio mesmo em 2008, com o lançamento de *Left 4 Dead*, um grande fenômeno que acabou se tornando uma das séries multiplayer mais bacanas da história dos games.

O sucesso não passou batido e, em 2008, a Valve Corporation comprou o estúdio e incorporou seus funcionários. Coube então a Chris Ashton e Phil Robb “refundarem” uma nova Turtle Rock Studios no ano seguinte, agora sem qualquer associação com a Valve. Conheça os principais projetos que levam a assinatura do estúdio:

2003 – *Counter-Strike* (port para Xbox)

2004 – *Counter-Strike: Condition Zero*

2004 – *Counter-Strike: Source* (mapas)

2004 – *Half-Life 2: Deathmatch* (mapas)

2008 – *Left 4 Dead*

2009 – *Left 4 Dead 2: The Passing* (DLC)

2010 – *Left 4 Dead: The Sacrifice*

2011 – *Leap Sheep!*

2015 – *Evolve*



quanto um bêbado lutando MMA contra a Ronda Rousey seria um eufemismo. Mas aprendendo uma mecânica daqui, memorizando o mapa dali, delegando tarefas acolá... Pronto! Em poucas horas você e seus amigos serão os reis da arena!

O esmero técnico, os gráficos incríveis e a jogabilidade bem calibrada já seriam o bastante para olharmos com otimismo para *Evolve*, mas é o sentimento de camaradagem e trabalho em equipe que o coloca um degrau acima dos demais jogos do gênero. Ao inserir mecânicas assimétricas em um dos melhores modos multiplayer que já vimos, parece que a Turtle Rock está mesmo ditando o caminho para os próximos FPS.

Já no finzinho do nosso teste, tivemos uma surpresa bem legal: Phill Robb, diretor de criação de *Evolve*, assumiu o posto de monstro, jogou uma partida com a gente – quem diria, vencemos! Será que ele “deixou”? – e, gente fina toda vida, ainda bateu um papo esperto com a sua revista favorita.

EGW: É muito legal ver o jogo tomando forma, mesmo com a falência de sua distribuidora original. *Evolve* chegou perto de deixar de existir por causa daquela crise da Turtle Rock?

Phil Robb: A Turtle Rock Studios já tinha passa-

“Se você quer experimentar um monstro novo, pode montar uma partida em que os quatro caçadores são IA”

Phil Robb

do por um bocadinho de coisas antes que eu e Chris [Ashton] a trouxéssemos de volta. Com a falência da THQ [no final de 2012], felizmente já tínhamos chegado a um ponto em que havia dois cenários ideais para continuar com o game: ou a 2K comprava a ideia ou publicávamos *Evolve* por conta própria. Como você pode ver, acabou tudo dando certo pra gente e a melhor opção virou realidade.

Ainda bem mesmo, pois jogar com você e outros três colegas jornalistas ao meu lado foi divertido [risos]. Será que a experiência continuará tão legal com menos gente jogando?

Se houver espaços vazios dentro da equipe, nós colocamos bots de Inteligência Artificial para comandar os outros jogadores. Nós nos esforçamos muito para que passassem a impressão de





Markov



Maggie e sua mascote Daisy:
não são bonitinhas?

UM DIA É DA CAÇA...

Nem só de armas vive um bom caçador. Você pode ser o melhor atirador do mundo, mas isso de nada valerá em *Evolve* caso não saiba trabalhar em equipe e usar o ambiente a seu favor.

Para se tornar uma verdadeira máquina de guerra, é preciso estar atento a tudo que acontece à sua volta. O caminho mais óbvio para encontrar o monstro no mapa é procurar por suas pegadas no chão, mas os céus também podem servir de guia. Viu alguns pássaros abandonando uma área? Seria porque eles viram algo ameaçador por lá? É preciso estar com os olhos atentos para tudo.

Também há personagens com talentos específicos para a caça. A trapper Maggie, por exemplo, possui uma mascote chamada Daisy que acaba atuando como "cão farejador", sempre correndo na direção do monstro. Una isso a alguns sensores de movimento bem espalhados pelo mapa e você será mais útil que alguém que só quer bancar o Rambo, atirando sem pensar.

Mas é claro que o monstro também tem alguns truques na manga. Além de caminhar de forma sorrateira – o que impede que pássaros voem e denunciem sua posição –, com um simples apertar de botão você pode farejar o ambiente e detectar não apenas a vida selvagem ao seu redor, mas também onde estão as silhuetas dos caçadores mais próximos. Pois é, melhor começar a correr...

estar sendo controladas por pessoas reais e espertas. Então, se você quer experimentar um monstro novo, pode montar uma partida em que os quatro caçadores são IA. Assim, você pode treinar sem aquele medo e pressão de ver seu traseiro ser chutado online [risos].

Já que falamos em jogo offline, há algum plano de incluir multiplayer splitscreen

ou todo o projeto gira em torno de se estar online?

Para fazer o jogo que nós imaginamos, precisamos de muito poder de processamento. Abrir mão de qualquer modo splitscreen e concentrar todos os nossos recursos no desenvolvimento exclusivo para computadores e consoles mais poderosos foi o único modo de proporcionar a experiência originalmente planejada. Mesmo nessas máquinas, teria-

OS CAÇADORES DE EVOLVE

Embora os monstros sejam os principais “garotos-propaganda” de *Evolve*, não podemos nos esquecer de que haverá sempre quatro caçadores em seu encaixe. Em nosso teste, já tínhamos oito personagens divididos em quatro classes, mas a expectativa da Turtle Rock é de que mais soldados entrem para a festa no lançamento do game em fevereiro. Até lá, conheça nossos quatro guerreiros favoritos e já vá escolhendo quem vai ser seu avatar no campo de combate!

Nome: VAL

Classe: Medic

Não é todo mundo que pode se gabar de ter um diploma de médico e ser atirador de elite ao mesmo tempo. E é justamente isso que torna Val não apenas uma aliada poderosa, mas parte essencial da equipe.

Armas:

Salveron Medgun Uma pistola que, se disparada nos amigos, permite recuperar sua energia a curta distância, além de ressuscitar os combatentes caídos na arena.

Anti Material Rifle O monstro pode ser realmente durão, então que tal criar alguns pontos fracos em sua carcaça aparentemente indestrutível? Basta usar o rifle para criar pontos de vulnerabilidade.

Tranquilizer Rifle Mata dois coelhos com uma só cajadada: ao mesmo tempo em que torna o inimigo mais lento, faz com que o mapa de jogo revele sua posição atual por um tempo limitado.

Healing Burst O Natal chegou! Aproximem-se, membros da equipe, e ganhem todos uma bela recuperação de energia de uma só vez.

Nome: GRIFFIN HALLSEY

Classe: Trapper

Como dizem por aí, nunca julgue um livro pela capa. O velho Griffin pode até ter acumulado algumas dezenas de anos em suas cicatrizes de batalhas, mas definitivamente já está na melhor idade... Para matar monstros!

Armas:

Harpoon Gun Existe algo pior que um adversário sempre em movimento? Sorte que você pode prendê-lo ao chão e limitar sua mobilidade com um gancho. A melhor pedida para dar “cabo” do monstro.

Gauss SMG Não é só porque você tem as melhores bugigangas do universo que vamos abrir mão de uma arma de fogo, certo?

Sounds Spikes No meio do caminho tinha um espinho, tinha um espinho no meio do caminho. Nunca me esquecerei de quando o monstro pisou nele e revelou sua posição aos jogadores fadigados de caçar.

Mobile Arena Os mapas de *Evolve* podem ser realmente grandes, então, que tal limitá-los a uma pequena arena à qual você pode prender o monstro por até um minuto?

Nome: HANK

Classe: Support

Se fossem outros tempos, Hank estaria rodando pela Rota 66 e viajando por todo o território dos EUA em uma Harley-Davidson. Mas nesse futuro distópico, o único modo de satisfazer sua sede de aventura é caçar.

Armas:

Energy Shield Não conte isso ao Hank, mas sempre que nos torna invencíveis pensamos nele como uma espécie de estrelinha da invencibilidade dos irmãos Mario.

Plasma Cutter Não é como se houvesse uma competição, mas... Bom, há uma competição, sim, e essa é a segunda arma mais poderosa do game, perdendo apenas para o arsenal de Markov. Orbital Barrage Mas quem liga para não ter a melhor arma do game quando podemos fazer chover mísseis do céu? Beijinho no ombro, Markov!

Cloaking Device O monstro pode ser bem sorrateiro às vezes, mas nada que se compare ao dispositivo de camuflagem e invisibilidade de Hank. Snake ficaria orgulhoso!

Nome: MARKOV

Classe: Assault

Na mitologia nórdica, diz-se que guerreiros que tombam gloriamente em combate são recompensados com um lugar em Valhalla. Seria um fim digno para Markov, que vive e respira tiros e pancadarias 25 horas por dia. Horário de Marte, sua terra natal, claro.

Armas:

Lightning Gun Em todo o universo não existe arma mais poderosa e que inspire tanto respeito. Exceto talvez por um sabre de luz. Mas boa sorte ao tentar derrotar um monstro de dez metros com uma espada.

Assault Rifle Já mencionamos que o Markov tem muitas armas? Bom, ele tem muitas armas, e essa é a ideal para saciar suas necessidades de média ou longa distância.

Arc Mines A tecnologia do futuro é realmente impressionante. Seus companheiros podem sambar sobre as minas de Markov sem problemas, mas basta um monstro esbarrar nelas para tudo ir pelos ares!

Personal Shield A ajuda do Support é sempre bem-vinda, mas não podemos culpá-lo se você prefere confiar no seu próprio taco. Melhor ficar invencível por um curto período de tempo com sua própria tecnologia a esperar a ajuda de um Support que pode estar distraído cantando a Medic.

Griffin Hallsey: o Trapper que parece uma mistura de James Hetfield (Metallica) com Lemmy Kilmister (Moorhead)





Phil Robb



Entrada da 2K



Sua empresa tem um desses na recepção?



Testando Evolve



Big Daddy, logo na entrada

mos que sacrificar o framerate para dividir a tela – e isso era inaceitável.

Foi divertido notar que, a cada rodada, eu e meus companheiros criávamos táticas diferentes, e que cada mapa alterava drasticamente a jogabilidade. Podemos esperar que cada cenário crie uma experiência diferenciada?

Nosso objetivo sempre foi desafiar os jogadores e permitir que cada cenário trouxesse uma experiência única. Ainda não posso revelar todas as surpresas, mas certamente a versão final trará muito mais disso. Você ainda não testou, mas além da selva densa também teremos um cenário gélido. E, nele, o monstro leva certa vantagem, pois as pegadas somem mais rapidamente com o cair da neve. Então, vamos botar pequenas gracinhas assim em cada mapa para adicionar profundidade ao combate.

Além desses novos mapas, a versão final também trará mais personagens e monstros?

Com certeza. Apesar de você já ter experimentado as quatro classes existentes, ainda vamos colocar mais algumas opções de caçadores dentro delas, e isso vai alterar sutilmente a jogabilidade graças aos seus diferentes equipamentos. Além disso, quando o jogo chegar às prateleiras teremos três monstros no total, mas quem adquirir a pré-venda já leva o primeiro DLC de um quarto monstro de graça.

E imagino que a gente ainda não pode saber quais serão esses terceiro e quarto monstros, certo?

[Risos] É, ainda não. Mas em breve...

Com tantas variáveis em ação no campo de batalha, deve ter dado um trabalho danado balancear todos os personagens e armas, não?

Sim, mas nos orgulhamos de fazer os nossos testes de forma diferenciada: na Turtle Rock, gostamos de botar o pessoal pra jogar todo santo dia por pelo menos uma hora. Se alguém percebe que uma arma está sendo mais apolona do que deveria, imediatamente voltamos à prancheta para arrumar isso.

“Evolve nasceu como um projeto que procurava fazer um PvP online de forma assimétrica”

Phil Robb

Há alguma espécie de campanha ou outros modos de jogo?

Montamos um título multiplayer em sua essência, mas nem por isso vamos privar nossos jogadores de conhecer melhor sua mitologia. Decidimos que, em vez de oferecer uma campanha tradicional, aquele velho caminhar do ponto A ao B e ser recompensado com um pouco de informação, deixariamos que os personagens explicassem o mundo por meio de diálogos, tanto entre os caçadores como com personagens não jogáveis.

Comunicação é uma parte essencial da experiência. Com gente de todo o mundo jogando, não seria legal ter alguma espécie de filtro de língua ou país?

[Longa pausa] Olha, não temos nada nesse sentido no momento, mas é realmente uma boa ideia... Bom, vamos ver se pensamos em algo nessa linha, sim.

A cada nova demonstração, Evolve parece ainda mais promissor. A versão atual é muito diferente daquele planeja-da originalmente?

Ah, é claro que, em mais de três anos de desenvolvimento, acabamos retirando muitas coisas e colocando outras ideias completamente diferentes no lugar, mas sempre seguimos a nossa premissa básica original. *Evolve* nasceu como um projeto que procurava botar jogador contra jogador online de forma assimétrica, então sempre seguimos nessa direção, realizando ajustes aqui e ali.

Ainda há muita coisa pra se ajustar ou já chegamos a um ponto que você considera ideal?

Por mais que a gente capriche e se dedique, os jogadores sempre vão encontrar um modo de fazer algo que ninguém imaginava, vão mexer na nossa equação tão cuidadosamente balanceada. Então, estaremos atentos ao feedback da comunidade para fazer os ajustes necessários e deixar a experiência o melhor e mais justa possível.

Ou seja, com o perdão do trocadilho infame, é um game que vai estar sempre... “evoluindo”, certo?

[Risos] Exatamente, esse é o espírito! 🐉

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



ASSASSIN'S CREED



Desde que *Unity* foi lançado, já ouvimos e lemos todo tipo de crítica ácida ao jogo: que é mais do mesmo, que o gameplay não justifica o hype, que não usa todo o poder de processamento da nova geração e que a série já não apresenta nada de novo. Ai, você coloca *Unity* no PS4, passa semanas jogando até terminar o game e chega a uma conclusão: temos uma nova geração de fãs de games que são muito reclamões. Aliás, tão reclamões que a própria Ubisoft teve que vir a público pedir desculpas pelos "erros" do jogo.

A maior reclamação dessa galera, no entanto, é quanto aos bugs. De fato, ao longo do jogo não raro vemos revolucionários pregando para

as paredes, NPCs (personagens não jogáveis) que desaparecem no meio de uma discussão e casais de namorados que surgem do nada dentro dos esgotos da Paris revolucionária. Porém, nada disso atrapalha a jogabilidade ou o fechamento das missões. E, cá para nós, nunca vimos um único jogo em toda a história dos videogames que não tivesse algum tipo de bug, por menor que seja.

ALGUNS BUGS CHATOS

Outra reclamação recorrente refere-se às corridas do protagonista, que pratica o parkour por paredes e telhados de Paris. Sim, de fato muitas vezes ele sobe para um telhado, mesmo que tenhamos dado o comando para entrar em uma janela

aberta. Esse é um problema antigo que já tivemos em títulos anteriores, das casas de Roma (*Assassin's Creed II*), passando pelos comércios de Boston (*Assassin's Creed III*) e chegando aos acampamentos de Havana (*Assassin's Creed IV: Black Flag*). Esse tipo de coisa de fato realmente merece uma atenção especial da equipe de desenvolvimento para as próximas edições.

Nada disso, no entanto, atrapalha os fatores imersão e diversão de *Assassin's Creed: Unity*, que tem uma história cativante (a não ser que você seja daquelas pessoas que acha História uma matéria muito "chata"), gameplay extraordinário e tantas side-quests e lugares para explorar que você fica quase torcendo para não conseguir cumprir as missões, apenas para o jogo durar mais.

AULA DE HISTÓRIA

A história é ambientada na Revolução Francesa, no século 18, e conta com um mapa de Paris que impressiona pelo tamanho e pela quantidade absurda de lugares para explorar.

Para você ter uma ideia do tamanho da coisa, terminamos a



SELOS DE DESTAQUE



Selo Platina:
Nota 10



Selo Ouro:
entre 9 e 9,5



Selo Prata:
entre 8 e 8,5

UNITY

Sim, o jogo tem bugs e pequenos problemas, mas é praticamente impossível não se divertir por aqui. Acima de tudo, jogar videogame é diversão, né não?

DICA DE OURO

Sempre que algum guarda inimigo vir você, não corra, pois isso faz com que ele saque a arma e chame outros guardas que estiverem por perto. Fique parado, não se mexa, e o guarda vai se aproximar xingando, mas sem sacar a arma. Quando ele estiver perto, execute-o com a faca escondida na manga. É rápido, silencioso e eficiente. Matamos mais da metade de todos os inimigos do jogo usando essa tática simples.



A Catedral de Notre-dame está reproduzida com tantos detalhes que é quase uma tour virtual

campanha com apenas 28% do game jogado. Isso significa que tínhamos ainda 72% do jogo com missões paralelas, tesouros escondidos e diversos mapas para desbloquear – e nenhum desses mapas abriga ações da missão principal. A periferia pobre de Paris (que parece uma favela mesmo) e as ações ambientadas nos campos, em igrejinhas e plantações, têm algumas das paisagens mais legais da série. Mas você só vai curtir-las se desbloquear esses mapas ao longo das side-quests.

Ao contrário de jogos como *Castlevania*, cuja cidade é praticamente só um “enfeite” de fundo, os cenários de *Unity* são totalmente exploráveis. Você entra em casas, quintais, palácios, esgotos, rios, barcos, plantações, igrejas e tudo mais o que vir pela frente. E tem mais: a reprodução de locais históricos como a Catedral de Notre-dame e o Palácio de Versalhes são absolutamente espetaculares em todos os mínimos detalhes.

Além disso, a interação com personagens históricos como Robespierre, Marquês de Sade e Napoleão Bonaparte nos

deixam até meio emocionados. A gente leu tanto sobre eles na escola que quando interage com esses personagens históricos, ainda que seja em um game, causa uma sensação de euforia viciante.

À medida que você avança nas missões principais e cumpre o máximo possível de missões paralelas, vai desbloqueando vestimentas mais resistentes nos combates ou mais eficientes nas ações furtivas, além de armamentos (espadas, cutelos, armas de fogo multicanô) e habilidades (como abrir mais rapidamente baús de dinheiro espalhados pelas cidades). Minha sugestão: invista na espada de origem árabe, que possui excelente defesa/ataque.

ROMEU E JULIETA EM PARIS

O fator imersivo com o protagonista é forte e a empatia é imediata. Arno é da Ordem dos Assassinos, mas foi criado por uma família templária e se apaixona por sua irmã adotiva, Elise, que depois se tornaria também uma integrante da Ordem dos Templários. É um amor bem ao estilo Romeu & Julieta, com beijos quentes proibidos entre

uma missão e outra. E não precisa nem falar que ambos sofrerão muitos dilemas por se relacionarem com o “inimigo”.

MULTIPLAYER RENOVADO

Se o modo singleplayer é absolutamente apaixonante, o multiplayer traz tantas novidades que a gente nem sabe por onde começar. Você pode criar “clubes” junto com seus amigos, para promoverem ações conjuntas. É possível ter uma casa como base das ações, onde você encontrará os amigos quando todos estiverem online. Desde as “quadrilhas” virtuais do modo online de *Red Dead Redemption* que não víamos um multiplayer tão legal.

Resumindo, *Assassin's Creed: Unity* é um jogo sensacional, divertido, que justamente por manter o gameplay de títulos anteriores, tem uma curva de aprendizado irrisória, permitindo que você parta direto para a diversão logo na primeira fase. Estão lá as carroças de feno para se esconder, os “saltos de fé” do alto das torres, os ataques furtivos por trás dos inimigos, os sinos de alarme sabotáveis e os baús cheios de pequenos tesouros. Tem tantas side-quests que você levará uma eternidade para zerar tudo. Sim, tem bugs e pequenos problemas, mas é praticamente impossível não se divertir – e muito! – por aqui. E, acima de tudo, jogar videogame nada mais é do que diversão, né não?

> Fernando Souza Filho



Phantom Blade: a arma mais legal da série



Plataformas:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
Ubisoft
Editora:
Ubisoft
Lançamento:
Novembro/2014

9,0



THE EVIL WITHIN

Visualize os seus piores sonhos, aqueles que você acorda no meio da noite com dificuldades de distinguir a ficção da realidade. Agora, imagine-os dentro de um jogo. Isso é mais ou menos o que *The Evil Within* tenta passar para o jogador.

O início parece como qualquer outro jogo de ação de Shinji Mikami, criador da série *Resident Evil*, mas aos poucos se transforma, ao menos em um ponto de vista estético, em um dos contos mais macabros que já vimos.

A história trilha um caminho similar a outros games de terror: um vilão quer vingança por algum problema do passado e você está no caminho dele. Sebastian Castellanos, o protagonista, não é um personagem tão bem trabalhado quanto Leon, de *Resident Evil*, por exemplo. Compreensível, tendo em vista que *Evil Within* não tem uma bagagem prévia de outros games. Ele parece uma mistura do seu típico herói de games de terror que sabe como usar uma arma – longe de um Joel, de *The Last of Us*.

Assim como em *Bioshock Infinite*, os detalhes da história são contados por meio de gravações de rádios e dossiês. Continua a não ser a melhor mecânica para se contar os detalhes, ainda mais em um game onde você passa boa parte do tempo tenso. Muitos dos dossiês também estão em locais confusos e contêm elementos que são essenciais para o entender da trama.

Ao ser comparado com outros jogos de Mikami, como *Resident Evil*, *God Hand* e *Vanquish*, ele mantém a mesma qualidade mediana de narrativa. O trunfo de *Evil Within* vem do seu combate e das diferentes maneiras de se aproximar de uma situação. É difícil não traçar comparações com *Resident Evil 4*, já que à primeira vista *Evil Within* funciona quase que como uma espécie de *Resident Evil 4* versão 2.0. Ao contrário do famoso game de Mikami, esse se estabelece melhor como um de survival. A ação está presente, é claro, mas tenta fugir desse foco.

O elemento-chave para sucesso no combate do *Evil Within* é a criatividade. Ela te coloca em cenários onde nem sempre usar armas é a melhor solução: há como ser furtivo ou usar o ambiente a seu favor. Conseguimos, por exemplo, passar boa parte de um capítulo tentando decorar



o padrão de movimentos dos monstros para executá-los silenciosamente.

O modo furtivo carece de uma mecânica mais bem trabalhada, porém. Você não consegue ter uma noção do campo de visão dos inimigos, assim como a IA é muito simplória. Você pode estar em um local escuro e mesmo assim eles o verão. Aproveitar as armadilhas espalhadas pelo cenário nos pareceu a melhor solução. Existem armadilhas contra ursos, bombas nas paredes, alavancas que disparam flechas ou ativam espinhos do que saem teto ou do chão.

UMA QUESTÃO DE JUSTIÇA

Não acreditamos que *Evil Within* seja um jogo injusto, mas ele é voltado para quem tem paciência de vasculhar o cenário. Acontece que até na dificuldade casual a baixa munição e a força dos inimigos são problemas constantes, o que pode frustrar aqueles não muito acostumados com o gênero.

Apenas antes de cada chefe o jogo sempre fornece munição suficiente para você nunca se sentir em desvantagem. Esse foi o único momento que ficamos mais seguros. As batalhas em si, porém, deixam um pouco a desejar. A maioria consiste andar em círculos e se aproveitar de algum elemento do cenário para enfraquecer o chefe. São tediosos e muito similares ao que se vê em outros jogos de ação em terceira pessoa.

A mudança constante da ação permite que o game sempre se renove pela variedade de locais a serem visitados, enquanto ao mesmo tempo confunde

bastante o jogador, já que não existe uma lógica para tais mudanças bruscas. Assim como a estética pega muito emprestado de *Silent Hill*, nota-se influência nos sons e na trilha sonora. O trabalho de criar variados efeitos sonoros por parte da Tango Gameworks é espetacular.

Cada barulho do cenário recebeu uma atenção especial, a vibração de máquinas ao fundo nas áreas industriais, o choro de crianças dentro de uma mansão abandonada e os ocasionais sons de portas batendo ou algo caindo. Tudo isso para deixar a ambientação mais aterrorizante.

Com tantas partes boas, a Tango Gameworks deixa a bola cair no quesito técnico. *Evil Within* tanto nos consoles como no PC tem problemas de texturas. Ao se movimentar rápido demais, algumas texturas demoram a serem carregadas, o que quebra a imersão. O problema vem do motor usado para o desenvolvimento, o IdTech 5. *Wolfenstein: The New Order*, lançado também em 2014, sofreu dos mesmos problemas.

No final das contas, *Evil Within* é um ótimo jogo de ação e com ótimos elementos de survival, mas não acreditamos que ele chegue a se tornar um clássico como foi *Resident Evil 4*.

> Lucas Moura

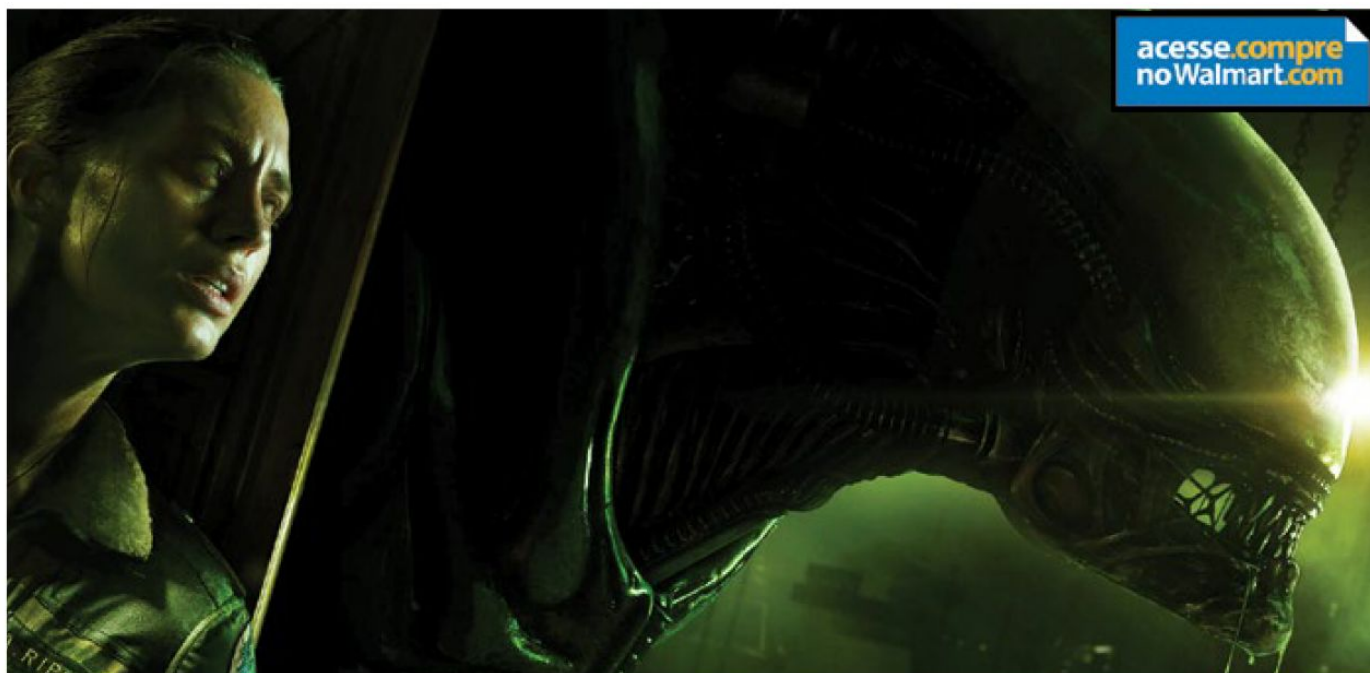


Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Tango Gameworks
Editora:
Bethesda
Lançamento:
Outubro/2014

9,0



ALIEN: ISOLATION



Sob diversos aspectos, *Isolation* é o game que todo fã da série *Alien* sempre quis jogar. Os ingleses da Creative Assembly parecem ter percebido que quando se pensa no universo criado por Dan O'Bannon, e que foi apresentado ao mundo no filme *Alien: O Oitavo Passageiro*, o medo, a angústia e o terror são os elementos mais importantes.

Talvez por isso, desde seus primeiros momentos o game pareça uma grande homenagem ao filme dirigido por Ridley Scott, em 1979 – a começar pelo seu enredo, que se passa 15 anos após os eventos narrado no longa. Controlamos a filha de Ellen Ripley, Amanda, que ao descobrir que dados de vôo da nave em que sua mãe trabalhava foram encontrados, parte com uma equipe para recuperar a informação. Porém ao chegar a estação Sevastopol, onde os dados estão guardados, suas esperanças em descobrir o que aconteceu a sua mãe se transformam em um grande pesadelo, pois a criatura desconhecida e letal está matando todos a bordo.

Desde o momento em que conhecemos a heroína, que tem os traços parecidos com os de Sigourney Weaver, o game nos faz sentir que realmente estamos no universo da série *Alien*. Toda a ambientação é cuidadosa e remete ao clima do filme, com seus corredores claustrofóbicos, o clima sombrio, e a tecnologia retro-avançada que era tão comum nos filmes da época. Não há como não se sentir arrebatado e,

ao mesmo tempo, receoso de que algo horrível acontecerá a qualquer momento.

Passamos uma boa parte do início do game sem enfrentar qualquer desafio, simplesmente explorando o lugar, enquanto a curiosidade e a tensão vão aumentando aos poucos. A trilha sonora é uma das grandes responsáveis por isso, trabalhando muito bem os seus momentos de silêncio e utilizando a sonoplastia nos momentos certos, assustando o jogador com sons tão sinofensivos como uma goteira.

ESSA CRIATURA ASSUSTA MESMO

Durante nossa odisséia para escapar da Sevastopol, enfrentamos diversos perigos, porém nenhum deles é mais cruel, assustador ou letal que a criatura que dá nome ao game. No início, ficamos um bom tempo sem encontrá-la, somente sentindo sua presença através de barulhos nas tubulações e ocasionalmente, uma espécie de rugido ao longe. A figura do Alien é construída sem pressa e, quando ela realmente aparece, é um momento tão emblemático quanto assustador. Passamos, como toda a tripulação restante da estação, a ser perseguidos pela criatura e aprendemos a temê-la de tal forma que basta um simples barulho estranho para ligarmos nosso detector de movimento, olharmos ao nosso redor ou procurarmos um local para nos escondermos.

Ripley, assim como sua mãe, está longe de ser uma mocinha indefesa e a força

e determinação da personagem sempre transparece nas conversas com outras personas do game, porém sua fragilidade em relação aos perigos faz com que fiquemos apreensivos com o que podemos encontrar. Enquanto jogamos, vagando por salas desconhecidas, corredores sombrios e silenciosos, estamos sempre tensos e olhando sobre nossos ombros a cada passo que em determinado momento encontremos algumas armas elas não servem de consolo. Sinceramente nenhum jogo tinha feito com que me sentisse indefeso enquanto segurava uma espingarda.

A heroína pode construir diversos aparelhos que a ajudem em sua campanha, uma companhia mais que vem vinda em diversos momentos. A maioria dos itens é destinada a enganar inimigos, como bombas de fumaça e aparelhos que emitem barulhos. Nossos recursos para construir estes aparelhos não são abundantes, mas são bem distribuídos dentro do cenário.

É um bom jogo e, mesmo que se estenda um pouco demais em sua campanha, ele faz jus à série original.

> Rafael Barbosa



Plataforma:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Creative Assembly
Editora:
Sega
Lançamento:
Outubro/2014

8,0



LITTLEBIGPLANET 3



É preciso confessar logo de cara: nos meus sonhos mais loucos, *LittleBigPlanet 3* seria o jogo que viria para fechar uma trilogia não oficial baseada na fantasia e que começou a brindar os jogadores no PS3 com *Puppeteer*, seguida por *Tearaway*, no Vita. Surpresas das mais agradáveis, esses jogos mostraram-se excelentes não apenas pelas virtudes técnicas, mas pelo elemento lúdico apaixonante e que acabava tornando tudo uma grande experiência pessoal.

Pela primeira vez desenvolvido por um estúdio diferente, o Sumo Digital, o familiar universo de Sackboy se renova ao aprimorar suas virtudes como game de plataforma e também como puzzle. Trazendo mais ênfase à história, Sackboy conta agora com os companheiros Oddsock, Swoop e Big Toogle para ajudar a libertar o mundo de Bunkum das ameaças de três Titãs malignos.

A adição da dublagem para os personagens torna tudo mais pessoal, divertido e, como nunca antes, o modo campanha torna-se um dos pontos obrigatórios do game. Com design incrível e mundos enormes e inspirados, é um prazer explorar e superar desafios com Sackboy e companhia.

Entretanto, não deixa de ser um tanto

decepcionante a falta de liberdade com os tão carismáticos novos personagens, já que estes estão ligados exclusivamente aos seus próprios mundos. Sackboy, por outro lado, continua sendo a estrela e, sempre presente, agora conta com mais habilidades que vão servir para desafiar jogadores mais hardcore.

Para alguns desafios, por sinal, é bom se preparar para suar a camisa, já que a dificuldade não poupa trabalho árduo. Combinando a interação com os novos personagens e um level design inspirado, *LittleBigPlanet 3* é o jogo que mais flui em toda a série e isso acaba estimulando a exploração de outros modos de jogo.

RIQUEZA DE DETALHES

O modo co-op, embora extremamente divertido, também peca por conter limitações no uso dos personagens. No modo de criação, a estrela da festa, é onde a mágica realmente acontece. Redesenhado pela Sumo Digital com maestria, alcança níveis de riqueza impressionantes ao suportar até 16 camadas para desenvolvimento de elementos de cenário e desafios, mas o grande trunfo acontece por tornar tudo isso acessível para todos.

Com ferramentas diversas e de uso simples, há sempre um estímulo para

continuar criando e aproveitando outras criações. Colocando os jogadores e a comunidade como protagonistas, o modo de criação é nada menos que arrebatador e ganha vida própria tornando *LittleBigPlanet 3* praticamente obrigatório para quem gosta de desafiar a imaginação e criar suas próprias aventuras.

Não fosse pela limitação com os novos personagens e por alguns bugs preocupantes, o jogo talvez fosse ainda mais marcante, já que respeita a base de onde veio sem temer ser ousado e dar cada vez mais recursos para o papel criativo do jogador. Longe de ser um game perfeito, ou mesmo o game dos meus sonhos loucos que mencionei – *Tearaway* e *Puppeteer* ainda reinam juntos numa categoria acima – *LittleBigPlanet 3* é uma adição essencial e que leva a franquia adiante por apostar em dois elementos essenciais e que deveriam mover qualquer game: a imaginação e o papel de protagonista do jogador.

> Renato Almeida



Plataformas:
PS3, PS4
Desenvolvedora:
Sumo Digital
Editora:
Sony
Lançamento:
Novembro/2014

7,5

DRAGON AGE: INQUISITION



Se falassem que a Bioware conseguiria dar a volta por cima e salvar a série *Dragon Age* após o terrível *Dragon Age 2*, seria difícil de acreditar. Mas foi exatamente o que aconteceu com *Dragon Age: Inquisition*.

O jogo busca ser o mais amplo da franquia, com áreas gigantescas a serem exploradas e uma quantidade enorme de quests. Apenas em Hinterlands, uma das primeiras áreas, gastamos mais de 20 horas e não completamos todas as sidequests: esqueça aquela ideia de entrar na mesma caverna pela milésima vez como no antecessor ou ter de explorar apenas pequenos locais como em *Origins*.

As sidequests, apesar de tomarem um bom tempo, deixam a desejar em relação a história. Muitas delas se resumem a “vá até tal lugar e pegue tal item”, parecem voltadas a criar uma experiência de MMO offline. Dado o bellissimo mundo a ser explorado, cheio de detalhes e vida, elas se tornam menos maçantes.

Uma das novidades é a War Table, um local onde você pode definir missões secundárias para os seus aliados. Cada uma dessas missões recompensa o jogador com dinheiro, reputação ou até mesmo novos aliados. No fundo, o War Table não

passa de um minigame mais elaborado. É uma boa solução para um mapa do mundo mais interativo, mas algumas missões alteram sim o rumo da história e não vemos uma real utilidade para essa implementação. Acaba por parecer minigames de jogos mobile, em que você tem que esperar minutos para uma construção ser completada sem uma recompensa significativa por trás disso.

PERSONAGENS FORTES

O forte da Bioware sempre foi criar personagens carismático e gerar uma interação interessante entre eles, enquanto a história ficava em segundo plano. Dessa vez não é diferente. Personagens, como Varric e Cassandra, de *Dragon Age II*, voltam e podem se juntar ao seu grupo enquanto uma grande quantidade de outros NPCs são apresentados ao jogador. Falar que a história é péssima seria um desserviço, porém, não cativa tanto quanto *Mass Effect* ou seus antecessores.

Para quem fará a sua primeira jornada por Thedas com *Inquisition*, recomendamos dar uma olhada na história do resto da franquia.

O combate de *Dragon Age: Inquisition* mantém o estilo de *Dragon Age II* a focar

na ação enquanto coloca as táticas em segundo plano, longe do aspecto quase que puramente tático de *Origins*. Para ajudar nos confrontos, o game fornece a câmera tática, que permite o jogador parar o tempo e designar ações para os personagens.

Para fechar, *Inquisition* adiciona um modo online que, para a nossa surpresa, diverte. Assim como em *Mass Effect 3*, o multiplayer coloca até quatro jogadores contra hordas de inimigos e objetivos a serem completados.

Dragon Age: Inquisition deu nova vida à franquia. Possui um belo mundo a ser explorado, conteúdo de sobra, bons personagens e te dá vontade de jogar. Se você está em busca de um RPG ocidental para matar a sua vontade, entre de cabeça no continente de Thedas e veja as horas passarem sem notar.

> Lucas Moura



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Bioware
Editora:
EA
Lançamento:
Novembro/2014

9,0



SID MEIER'S CIVILIZATION: BEYOND EARTH



Civilization quebrou as barreiras da história e alcançou a fronteira final. Assim como *Jornada nas Estrelas*, a humanidade deixa a Terra para explorar o espaço. Mas as semelhanças param por aí, pois em *Sid Meier's Civilization: Beyond Earth* a Terra está prestes a se tornar um planeta inabitável.

Ambientado 600 anos após os tempos atuais, essa é a primeira vez que a franquia abandona suas raízes históricas e adota uma pegada voltada à ficção científica. Com a mudança, este episódio da franquia perde seu tom de reconstrução histórica, mas o presenteia com a chance de criar a história da humanidade em um lugar novo e desconhecido.

Beyond Earth utiliza o mesmo engine de *Civilization V*, significando que boa parte da estrutura do jogo permanece a mesma que a de seu antecessor. O combate, gerenciamento das cidades e boa parte de sua estrutura diplomática permanece a mesma, o que facilitará a vida dos fãs acostumados ao antecessor.

Em relação às unidades presentes, um novo tipo entra em jogo: as orbitais. Funcionando como satélites, elas são lançadas à exosfera e cobrem uma determinada região. Diferente de outras unidades, ela não consegue se manter por muito tempo e duram alguns turnos até caírem.

A diplomacia foi uma das mecânicas mais criticadas nos títulos anteriores, mas ganhou uma nova camada que muda radicalmente a forma de se lidar com seus concorrentes: a ideologia. Na verdade, seguir um dos ideais pode definir se sua existência será harmônica ou conflituosa. Mas não pense em permanecer neutro: adotar uma ou mais ideologias é essencial para sua evolução no jogo.

Adotar um ideal também influi diretamente na evolução de suas unidades militares. Onde antes bastava apenas pesquisar uma tecnologia e pagar para seus soldados obsoletos evoluírem, em *Beyond Earth* você executa essas melhorias ao ganhar pontos voltados à determinada ideologia, com suas unidades evoluindo automaticamente.

DE OLHO NO VELHO SCI-FI

Os nativos do planeta são cruciais em sua estratégia e também afetam sua relação com as outras civilizações. Inspirados em clássicos da ficção científica, muitos dos exemplares dessa espécie nos lembram os alienígenas insetos inspirados em *Tropas Estelares*.

Alienígenas, no entanto, não são sua única preocupação, pois um tipo de gás danoso às suas unidades também está presente em muitos espaços do planeta:

o miasma. Unidades que ficarem paradas em um espaço ocupado por ela sofrem dano ao final da rodada. No entanto, pesquisas tecnológicas o permitem manipular o gás e tirar proveito dele.

Uma das mudanças mais drásticas em *Civilization: Beyond Earth* aconteceu em suas pesquisas tecnológicas. Adotando a linearidade do esquema de árvore, era possível pesquisar a grande maioria das tecnologias em apenas uma partida, sendo até mesmo necessária nos estágios iniciais de sua civilização.

Com a implantação da evolução por teia, a abordagem muda. Nesta edição, é impossível pesquisar todas as tecnologias por conta da imensa variedade disponível. Com o processo não linear, torna-se obrigatório escolher os ramos de acordo com seu estilo e a ideologia selecionada.

Criar a história da humanidade em uma nova casa foi uma excelente decisão para dar ares novos à franquia, mas sem perder sua identidade.

> Filipe Salles



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Firaxis Games
Editora:
2K Games
Lançamento:
Outubro/2014

8,5



STYX: MASTER OF SHADOWS

Eu estava escondido nas sombras, ou pelo menos eu achava que estava. Se conseguisse passar por aquela sala o estágio chegaria ao fim e, pelas orelhas pontudas do Deus Goblin, eu iria atravessá-la sem que ninguém me visse. O caminho até ali não tinha sido fácil e sinceramente aquele estágio, assim como toda a campanha de *Styx: Master of Shadows*, já tinha começado a me dar nos nervos. Essa é mais ou menos o resumo da sensação que o game nos passa.

A ação está ambientada antes dos acontecimentos narrados em *Of Orcs and Men* (2012), quando acompanhamos as aventuras de Styx, o primeiro goblin do mundo, em sua busca para executar o maior roubo de sua carreira: o coração da World-Tree, que se encontra fortemente guardada em algum lugar da gigantesca Torre de Akenash.

Para executar este grande assalto, o protagonista deve confiar em suas habilidades furtivas, explorando diversos locais sem nunca ser visto. Os estágios do game são amplos e oferecem diversos caminhos alternativos que pedem para ser explorados – um convite que qualquer bom ladrão deve aceitar. Como não poderia deixar de ser em um título de ação stealth, a exploração e o anonimato são bem recompensados, na forma de itens, suprimentos e missões paralelas, que oferecem pontos de experiência que podem ser utilizados para aumentar suas habilidades, mesmo que a maioria delas não sejam muito úteis.

Mas, infelizmente ser um bom ladrão



neste game não é fácil. E não digo isso por conta dos inimigos ou do nível de dificuldade: praticamente nenhuma das mecânicas apresentadas funciona adequadamente, o que torna a vida deste gatuno muito mais difícil e frustrante do que deveria ser.

ATAQUE DO MESTRE DAS SOMBRAS

Somos obrigados a explorar os estágios às cegas, pois sem um mapa (que seja útil) ou algum indicativo de onde poderemos encontrar nossos inimigos, temos que confiar apenas em nossos instintos para

evitar confrontos, o que geralmente termina em um desagradável encontro com um soldado que não tínhamos notado ou visto anteriormente.

Podemos ser o mestre das sombras, mas elas são servas rebeldes e desobedientes e gostaria de propor um salva de palmas sarcásticas ao infeliz designer que propôs a ideia de simplesmente escurecer as bordas da tela para mostrar que estamos escondidos. Uma ideia “maravilhosa” para um game que se passa quase que exclusivamente em ambientes sombrios. Só serve para que nunca tenhamos certeza se estamos de fato escondidos.

Andar furtivamente pelos estágios do game é uma tarefa difícil e inevitavelmente termina em um confronto tão divertido e empolgante quanto encarar uma fila de banco para pagar a conta de luz.

Sinceramente, o jogo nos desapontou. E olha que Styx é um personagem que tem seu carisma e cujos diálogos poderiam ser melhor aproveitados.

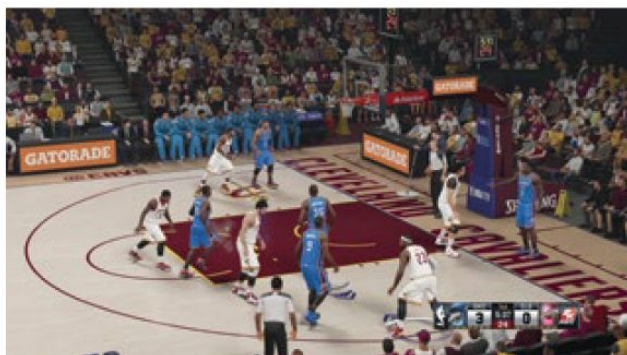
> Rafael Barbosa



Plataforma:
PC, PS4, XO
Desenvolvedora:
Cyanide
Editora:
Focus
Lançamento:
Outubro/2014

4,5

NBA 2K15



Nossos leitores que cresceram nos anos 1990 devem lembrar do filme *Space Jam*. Nele, Michael Jordan é convocado pelos Looney Tunes para disputar um jogo de basquete contra alienígenas maléficos. Lá pelas tantas, os vilões acabam roubando o talento de Michael e de outros grandes astros da NBA que, apesar de manter sua aparência e memórias, já não conseguem mandar tão bem quanto em seus tempos áureos.

Guardadas todas as proporções, foi mais ou menos isso que rolou com *NBA 2K15*: a franquia ainda é vista como o maior simulador de basquete dos videogames mas, como Jordan no filme, parece despida das virtudes que a fizeram conquistar esse posto.

Visualmente, *NBA 2K15* é um espetáculo: os atletas foram recriados com absurda fidelidade e há centenas de animações novas com direito a movimentos fluidos e ótimo senso de física no contato entre os jogadores.

No MyPark, você pode criar seu próprio astro e administrar sua carreira de sucesso, com direito a cutscenes e tudo mais, enquanto o MyLeague permite montar o campeonato que bem entender, configurando desde os tetos salariais e se vai querer jogar por 1 ou 80 temporadas.

Com tantos elementos legais, *NBA 2K15* tinha tudo para ser uma ótima pedida, mas acaba cometendo faltas técnicas meio bobas. Por exemplo: pra que ter um novo medidor de precisão de arremessos se, na hora dos lances livres, eles somem e voltamos para as mecânicas do ano passado?

O promissor modo MyTeam podia até fazer frente ao *Ultimate Team* da EA com todos seus cards e coleções viciantes, mas esbarra em constantes períodos de manutenção. Dizer que os servidores não são confiáveis seria um eufemismo, pois sofremos com o modo offline por vários dias!

Esses detalhes acabam atrapalhando os méritos do jogo. De que adianta ter refinado os sistemas de ataque e defesa e contar com dezenas de times novos se precisamos esperar por longos loadings de mais de meio minuto para começar cada partida?

Vamos torcer para que o Pernalonga dê um pulinho nos estúdios da 2K e empreste um pouco de seu "tônico mágico" para os desenvolvedores voltarem a jogar tudo que podem. Ai quem sabe esses craques não voltam a acertar a fórmula no ano que vem?

> Thomas Schulze



Plataformas:
PC, PS3, PS4,
X360, XO
Desenvolvedora:
Visual Concepts
Editora:
2K
Lançamento:
Outubro/2014

6,5

FOOTBALL MANAGER 2015



Uma das franquias mais cultuadas na terra da rainha, o *Football Manager* mostra todas as minúcias do universo futebolístico sob uma ótica diferente. A série vai além do que vemos em campo e aborda todos os aspectos de se comandar um time. Dentre todas as características possíveis, a melhor para definir *Football Manager* é profundidade e a nova edição traz maior personalidade.

Antes mesmo de começar a administrar seu time, primeiro você deve definir quais serão suas características como técnico. Isso significa que é possível ser melhor em determinados pontos, como treinamento físico.

Devido a quantidade de informação, leva algum tempo para se acostumar à navegação entre os menus. Porém, cada tela ou mensagem acessada possui links para os assuntos tratados e em pouco tempo é possível se acostumar e conhecer os atalhos. Mesmo sem participar diretamente dos jogos, é possível assistir vídeos das partidas de seu time.

Football Manager 2015 introduz novos aspectos da administração. Entre eles, a gerência financeira do clube, interações com a imprensa e entrevistas de emprego. Enquanto as comunicações tentam abordar todos os aspectos, poucas vezes é possível notar seus resultados, além de aparentarem ser demasiado mecânicas.

O aprendizado de *Football Manager 2015* é demorado por conta da quantidade de elementos a gerenciar. Mesmo assim, aprender cada detalhe e conseguir os resultados desejados entusiasma. No final das contas, é possível passar horas sem sentir nem cansaço, apertando o botão para jogar mais um turno até amanhecer e notar que esqueceu de ir dormir.

> Filipe Salles



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Sports Interactive
Editora:
Sega
Lançamento:
Novembro/2014

7,5

NARUTO

ULTIMATE NINJA STORM



Os jogos da série *Naruto* feitos para a “atual” (ou seria a “passada”?) geração sempre foram jogos de luta, mas nem todo mundo notava isso. O fato é que a CyberConnect2, mestre na arte de criar jogos estilizados e fluidos como os próprios desenhos nipônicos, sempre fez questão de adicionar um gigantesco modo história que acompanhasse os acontecimentos do anime e do mangá para quebrar o gelo com aqueles jogadores que não exatamente se intitulam guerreiros virtuais.

Em *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm Revolution*, isso não acontece por um motivo muito simples: os jogos da série alcançaram seu ápice com os eventos do anime e simplesmente não há mais o que inventar. Em troca, o jogo porta uma série de histórias não canônicas que servem de desculpa para liberar todos os personagens do panteão da série e, acredite, são muitos ninjas.

Outra parte boa é que, livres da pressão da criação de um suposto modo história, os desenvolvedores puderam refinar como nunca a arte do combate, que retorna muito mais complexa, cheia de saídas e manobras para todos os tipos de jogadores.

Foram adicionados botões de esquivas e ataques (limitados) que quebram a defesa de seus oponentes, porém, a maior mudança mesmo vem na forma dos três novos modos para cada lutador: Ultimate Jutsu, Awakening e Drive.

O primeiro é o mais clássico e funciona basicamente como o jogo funcionou até hoje, com seu lutador podendo invocar um poderoso especial gastando grande parte de sua Barra de Chakra, a barra especial do universo de *Naruto*. A segunda, mais ofensiva, permite que seu personagem vire um verdadeiro monstro em termos de poder e velocidade. O modo, porém, é temporário e come sua barra especial como se fosse água no deserto do Saara, ou seja, cada movimento deve ser friamente calculado.

A terceira, Drive, é a mais complicada e estratégica de se utilizar, envolvendo diretamente seus parceiros de grupo em cada combo de sucesso. Quanto mais você conseguir manter seus companheiros em ação, mais eles irão cooperar. É um equilíbrio difícil de se manter, mas que quando dominado forma ataques dos mais absurdos. Todas as três formas podem ser escolhidas após a seleção de personagens como o clássico *Street Fighter Zero 3* tinha os modos Alpha, Super e Custom.

> Rodrigo Brasiense

GABRIEL K.

SINS OF THE FATHERS



O jogo de aventura point'n'click é um dos clássicos para computadores dos anos 1990. Mas será que *Gabriel Knight* sobrevive ao teste do tempo? Diferente da maioria dos jogos, as mecânicas não são a fórmula para esse gênero ter sucesso, mas sim sua narrativa. Neste ponto, *Gabriel Knight* começa de maneira lenta, te deixando intrigado com os mistérios que se abrem a cada questão respondida.

Mas o que torna o título tão interessante são suas passagens. *Gabriel Knight* consegue equilibrar muito bem momentos de humor, ao mesmo tempo que vai trabalhando a tensão e o suspense até o momento do clímax, que pode pregar alguns bons sustos aos desavisados. As sequências finais também são de tirar o fôlego, com exceção do final propriamente dito, que cai na previsibilidade, mesmo que conte com dois finais diferentes.

Se fosse um personagem de *Tropa de Elite*, Gabriel Knight seria aquele que o Capitão Nascimento chamaria de “fanfarrão”. Apesar do relativo charme, o escritor não consegue deixar de passar cantadas que fariam até aquele seu amigo “galanteador” morrer de vergonha. Não feliz em ser apenas mulherengo, Gabriel também não perdoa no humor ácido, principalmente quando o alvo é Mosely, o detetive de polícia.

Não dá pra negar que Gabriel é um personagem detestável. No entanto, suas relações com os diferentes personagens o fazem sentir um pouco de simpatia ao longo da jornada. Sabe aquele seu amigo inconveniente com péssimas piadas, que você se pergunta até hoje porque é amigo dele, mas não consegue deixar de gostar da peça? Então, apresento-lhes Gabriel Knight.

Dar o crédito apenas ao protagonista seria injusto. A evolução do protagonista acontece graças a um elenco de personagens secundários que são ainda mais simpáticos e fornecem a estrutura necessária para o crescimento do herói. Relacionar-se dessa maneira é possível não apenas pela ótima narrativa, mas também pelo excelente trabalho de dublagem que ajuda a criar essa conexão entre o jogador e os personagens do game.

Gabriel Knight é um título que retornou na época certa e é um senhor reforço para o gênero que aparenta ter voltado para ficar. Enquanto não tivemos mudanças na ótima narrativa, o trabalho feito com os personagens e suas dublagens são dignos de nota.

> Filipe Salles



Plataforma:
PC, PS3, X360
Desenvolvedora:
CyberConnect2
Editora:
Namco-Bandai
Lançamento:
Setembro/2014

8,5



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Pinkerton Road
Editora:
Pinkerton Road
Lançamento:
Outubro/2014

8,0



GAUNTLET



Em 1985, jogar com outros amigos em modo cooperativo era algo exclusivo dos arcades, plataforma onde *Gauntlet* apareceu pela primeira vez. O remake mantém o espírito do original e mostra que nem sempre as mecânicas do passado se adaptam bem à geração atual. Assim como o original, ele é melhor aproveitado com outras três pessoas. Jogar sozinho é um exercício de paciência, já que suas mecânicas são simplórias e repetitivas. Você irá de sala em sala, enfrentará inimigos que se portam da mesma maneira e coletará moedas de ouro para pontuação.

Para piorar, falta variedade. Os monstros que vimos na primeira fase estavam presentes na última com os mesmos poderes, apenas uma mudança na cor ou modelo. Felizmente, no final de cada capítulo o game coloca o jogador contra um chefe que requer um pouco mais de estratégia do que simplesmente apertar o botão até matar o inimigo.

Não existe nenhum gerador de mapas aleatório ou algo que dê um pouco mais de variedade em *Gauntlet*. Apesar de o esforço da Arrowhead em criar belos cenários ser louvável, como os templos egípcios e o vulcão, é difícil prender o jogador quando você passa pela mesma área pela quinta vez em menos de 30 minutos.

Você pode aumentar o grau de dificuldade, já que este ofereceria um suposto desafio elevado, porém encontramos apenas frustração. O seu dano é reduzido para algo insignificante enquanto outros inimigos te matam com um golpe.

É compreensível buscar um estilo mais fiel o possível do original, só que em 2014 não oferecer uma progressão mais dinâmica limita o leque de opções para o jogador. Se você possui um controle para PC, é recomendável jogar *Gauntlet* com ele. Os controles do teclado, com exceção dos menus, são sofríveis. Movimentar, realizar ataques ou se esquivar de oponentes é confuso e não funciona tão bem quanto deveria. De resto, não vimos problemas na parte técnica, algo positivo tendo em vista os sérios problemas de desempenho que a Arrowhead teve com *Magicka*, seu título antecessor.

Se olharmos sob uma perspectiva nostálgica, *Gauntlet* cumpre o prometido, ser um remake do clássico. Porém, o sistema de progressão apresentado, pouca variedade de inimigos e fases não dão motivos suficientes para jogá-lo em vez de escolher outro título, com mecânicas mais evoluídas.

> Lucas Moura



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Arrowhead
Editora:
Warner
Lançamento:
Setembro/2014

6,5

J.U.L.I.A. AMONG THE STARS



Quando lançado originalmente, em 2012, *J.U.L.I.A.* veio repleto de problemas, instabilidade, bugs e uma história fraca. Nesse remake, a CBE Software parece ter aprendido a lição e agora oferece um produto superior. *J.U.L.I.A. Among the Stars* é uma mistura de puzzle com adventure game. Em boa parte das cenas, o que você verá serão imagens estáticas com alguns efeitos e botões que indicam locais que podem ser clicados pelo jogador.

Em cada cenário desses, você resolverá um puzzle que avançará a história. Certos cenários oferecem um pouco mais, como o interior de uma estação onde você poderá explorar mais livremente as suas diferentes salas – longe, porém, de toda a “liberdade” que você tinha nos adventures em primeira pessoa dos anos 1990, como explorar os da era de *Myst*.

A versão de 2012 sofria de problemas em relação a construção dos personagens, que não eram muito interessante. O remake ainda tem um pouco disso, mas foi dado uma maior ênfase na contextualização deles. O problema permanece nos diálogos, que ainda são fracos e pouco desenvolvidos.

Ao menos os puzzles sofreram grandes modificações de uma maneira positiva. Antes sofríamos com partes em que o game te dava direções muito vagas sobre o que deveria ser feito. Você tinha de ir na base da tentativa e erro até descobrir a sequência correta.

Dessa vez, eles estão melhor explicados, porém, mantêm o seu grau de dificuldade. O game te guia melhor pelas opções disponíveis para que você aprenda a resolver sozinho. Os puzzles seguem uma estrutura básica onde você tem de encontrar evidências na área para abrir uma próxima porta, ou analisar itens que encontrou no cenário por pistas. Quem não quer ter dor de cabeça, pode optar por um modo “fácil” em alguns puzzles.

Assim como a história foi refeita em partes, alguns cenários receberam um “upgrade” visual. Quando comparados com os do game original, chega a ser assustadora essa diferença. Durante a jornada, você visitará cavernas, áreas montanhosas, florestas e algumas estações científicas abandonadas. Os fãs de trilhas sonoras sci-fi irão se deliciar, pois ela está impecável e ajuda a criar uma sensação de estar em um planeta desconhecido.

> Lucas Moura

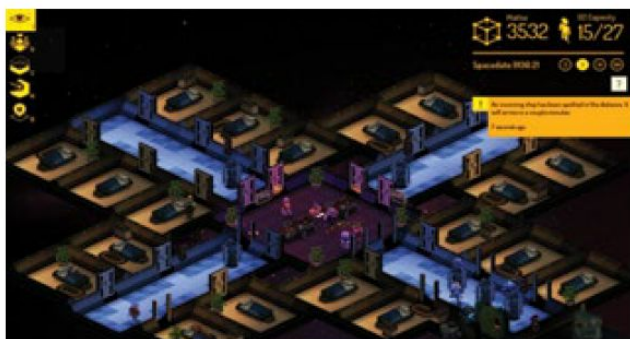


Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
CBE
Editora:
CBE
Lançamento:
Setembro/2014

8,0



SPACE BASE DF-9



A Double Fine trouxe em um de seus novos projetos um game que coloca o jogador para gerenciar uma base espacial. Um título traz elementos de estratégia em tempo real e jogos de simulação de vida, como *The Sims*, onde você constrói uma base, equipamentos, coleta recursos e prospera recebendo visitantes ou expandindo sua equipe.

Tudo começa com a seleção de um local para sua base ser posicionada e as construções terem início. Dependendo do lugar onde o estabelecimento fica, há chances maiores ou menores de impacto com asteroides ou visitas de tripulantes viajando pelo espaço, por exemplo. Feito isso, você controla uma equipe de astronautas (humanos ou alienígenas) e tem a missão de fazê-los explodir asteroides para coletar recursos e trabalhar no desenvolvimento e expansão da base.

Há pouquíssimo tempo para você mandá-los construir salas e até tubos de oxigênio. A interface, pouco amigável, não permite saber ao certo o que fazer de início. No mínimo você vai recomençar o jogo várias vezes até pegar o jeito de como tudo funciona.

Depois de fazer os astronautas sobreviverem, a ideia é aumentar a produtividade de extração de recursos, criar acomodações melhores para a tripulação e se relacionar com outras estações, além de duelar com eventuais inimigos ou ameaças. E, claro, aprimorar o nível dos seus astronautas para que eles desempenhem suas profissões melhor, pois cada um deles desempenha uma tarefa entre construtor, médico, cientista, segurança, bartender etc.

Há ainda alguns bugs no game, como problemas para construir salas ou a demora para todos os equipamentos de fato começarem a funcionar. Sem falar na dificuldade alta para os novatos em games de estratégia. Há pouca variedade de conteúdo para ser usado na confecção de sua estação especial, mas isso será resolvido rapidamente, já que a Double Fine pretende aos poucos lançar novos itens e atrativos para o game.

Para aqueles que são habituados e gostam de games de estratégia, é um título que foge dos blockbusters atuais e que podem divertir. O segredo está nos detalhes e na atenção que você pode dar à sua base e tripulação.

> Flávio Croffi



Plataforma:
PC
Desenvolvedora:
Double Fine
Editora:
Double Fine
Lançamento:
Outubro/2014

7,0

THE VANISHING OF ETHAN CARTER



The Vanishing of Ethan Carter é um dos games mais sinceros que já joguei em minha vida. É um título que apresenta uma experiência diferenciada, que parece não se preocupar em agradar a todos e que já em seus primeiros momentos avisa que não irá pegar em sua mão para levá-lo através dos seus segredos.

A experiência se propõe a ser livre, deixando que o jogador descubra seu caminho aos poucos, por conta própria. Se você tiver a paciência e boa vontade de desbravar seus caminhos, irá encontrar uma aventura encantadora, apesar de um pouco falha.

Assumimos a identidade do "detetive sobrenatural" Paul Prospero, que um dia recebe a carta de um garoto chamado Ethan Carter. O menino se diz um grande admirador dos trabalhos do investigador e lhe pede ajuda para enfrentar um mal que ameaça a ele e sua família. Passamos então a lidar com o sobrenatural a cada passo de nossa jornada, sempre com um objetivo: encontrar o jovem Ethan. Sendo um jogo investigativo, não encontramos nenhum inimigo no game, e sim pequenos mistérios que ao serem quando resolvidos, que nos deixam vez mais perto de descobrir o que aconteceu ao garoto.

Nada nos "prende" ao game e nossa jornada é livre para que a exploremos da maneira que quisermos, uma liberdade que pode deixar o jogador perdido em alguns momentos, embora este problema seja involuntariamente condizente com a proposta do game, afinal, Paul está tão perdido quanto nós sobre o destino do garoto, tendo que confiar apenas em seu senso de aventura e nas belas paisagens do game como companhia.

O jogo tem um visual fantástico, que impressiona pela qualidade de suas texturas e efeitos de luz. Fiquei encantados pelo aspecto do game desde os seus primeiros minutos, quando encontrei-me frente a uma floresta que parecia maravilhosamente "viva". De imediato, tive vontade de explorar aquele universo e, embora tenha alguns problemas com o a mixagem de som do título, que parece não lidar muito bem com alguns ruídos distantes, a sua trilha sonora me conquistou.

A narrativa do game é um pouco fraca e alguns acontecimentos poderiam ser apresentados em uma ordem diferente, porém ela me instigou a seguir em frente e, em determinado ponto, já estava capturado pela trama.

> Rafael Barbosa



Plataforma:
PC, PS4
Desenvolvedora:
The Astronauts
Editora:
The Astronauts
Lançamentos:
Setembro/2014 (PC) e 2015 (PS4)

7,5



FARCRY 4

18-11-14



PC
DVD-ROM
GAME



XBOX 360



XBOX ONE



PS3



PS4



UBISOFT

CARTA DO MÊS

QUEM VAI FALIR PRIMEIRO?

Vi muitas notícias sobre a Nintendo estar falindo depois do lançamento do Wii U: a empresa já acumulava US\$ 90 milhões de prejuízo e todos diziam que desta vez não haveria salvação. Como sempre, os boatos sobre a Nintendo não se concretizaram, a empresa agora tem lucro com seu videogame e as vendas apenas aumentam após a apresentação na E3, que passou confiança e diversidade de títulos que apenas a Big N poderia fazer.

O que a maioria não sabia era que a corrida da nova geração ainda não havia começado, todos ficaram a esperar para ver qual seriam as plataformas das concorrentes para que realmente pudessem analisar se a plataforma da Big N valeria a pena, assim também fizeram com as outras.

A corrida começa agora, com as plataformas lançadas e com seus principais jogos anunciados, títulos com grande expectativa por parte do público. Um trailer de 15 segundos de *Zelda* foi o suficiente para fazer a feira entrar em ebulição, títulos novos que ninguém estava esperando também surpreenderam.

O tropeço das outras empresas ajudou bastante também: *Ryse Son of Rome* não foi o início esperado para o Xbox One e o PS4 ainda não mostrou nenhum de seus títulos AAA realmente forte, deixando-os apenas nas promessas. A empresa Sony também passa por maus momentos, fechando sua filiais relacionadas a videogames graças ao prejuízo que vem tendo com sua plataforma portátil.

Mano Guto (por e-mail)

Guto, a única certeza que temos hoje em dia é a de que não há certeza para nada. Anunciaram a falência da Nintendo umas 200 vezes, isso nunca aconteceu; Era unanimidade que o preço do PS4 inviabilizaria o produto no Brasil, e isso não aconteceu também; Disseram que a Microsoft iria abandonar a divisão de games, e isso já virou até piada no mercado. Portanto, aqui vai nossa dica: pague pra ver. (FSF)

A escolhida como Carta do Mês ganha sempre um brinde especial da WB Games, patrocinadora desta seção da revista **EGW**.

TERRA-MÉDIA: SOMBRAS DE MORDOR

(para PS4)

Plataformas:

PC, PS3, PS4, X360, XO

Desenvolvedora:

Monolith

Editora: Warner

Lançamentos:

setembro/2014 (PC, PS4,

XO) e novembro/2014

(PS3, X360)

Curiosidades:

O projeto foi guardado a sete chaves pelo estúdio, mas o primeiro vazamento do jogo aconteceu em agosto de 2013, quando um funcionário da Monolith escreveu em uma rede social que a empresa trabalhava em um título separadamente de *Guardians of Middle-Earth*. A confirmação veio dois meses mais tarde, com o anúncio de *Terra-Média: Sombras de Mordor*. Curiosamente, o título em inglês está no singular: *Shadow of Mordor*. Outra curiosidade: o roteiro do jogo foi escrito por Christian Cantamesa, autor do clássico *Red Dead Redemption*.



O MEU PERSONAGEM

Parabenizo a **EGW** pelo ótimo trabalho de todos esses anos. Sou um grande fã de games, leio histórias, pratico desenhos para criar diversos personagens. Resolvi então levar tal prática mais a sério e criei um personagem mascote pra mim mesmo. E o registrei. Posso dizer que foi uma das coisas que mais me senti muito orgulhoso, pois além de valorizar meu trabalho, me sinto seguro em poder divulgar e mostrar para muitas pessoas e ouvir "Pô, cara, muito legal!", ou ouvir meus amigos dizerem: "Agora é oficialmente seu."

Quero também aproveitar e compartilhar com vocês meu mascote Bonkei (o felino), personagem que tenho muito orgulho de ter desenhado e registrado oficialmente em meu nome. Quem sabe meu garoto não se torne um personagem de game um dia?

Luis Batista Montez (por e-mail)

DÚVIDA CRUEL: PC OU PS4?

Gosto muito da **EGW** e queria que ela fosse quinzenal. Mas aí é pedir demais, né? Bom, eu queria que pudessem me ajudar em uma escolha. Sou um PC gamer desde os 12 anos de idade e, naquela época, ainda não existia o DRM (sistema de autenticação digital). Isso hoje me atrapalha muito na hora de comprar jogos originais, pois sempre procuro uma alternativa de burlar o DRM. Não considero isso pirataria, porque compro o produto original, não revendo e nem faço cópias.

Ano que vem sairá o *GTA V* para PC, sou muito fã dessa franquia, mas meu PC não irar rodá-lo. Quero montar um PC novo, e é aí que entra minha dúvida: monto um PC novo e faço com o *GTA* igual aos outros jogos de PC (comprando o original e usando um crack para não ter que ficar online toda vez que for jogar) ou compro um PS4, que não tem problema de DRM (é só colocar o jogo e rodar)?

J. S. Lima (por e-mail)

Olha, Lima, você não ficará livre desse problema no PS4. Alguns jogos de caixinha já exigem atualização na primeira vez que você roda, como foi o caso do recente *Assassin's Creed: Unity*. Se você não tem a menor intenção de ter uma conexão à internet, o melhor mesmo é montar um PC parrudo e fazer gambiarras para jogar seus produtos originais que exigem ficar online para verificar sua autenticidade. É meio ridículo ter que admitir isso, mas essa é a verdade. (FSF)

AMD x UBISOFT

Quero manifestar meu desapontamento com Ubisoft. Eu já havia reclamado que havia um "prevalecimento" da Ubisoft para com os produtos da Nvidia, deixando de lado e otimizando com má qualidade jogos da AMD. Com *Assassin's Creed: Unity* ocorre o mesmo problema. Não é mera coincidência e sim uma realidade. Não sou fanboy como dizem, mas estou me sentindo prejudicado pelo fato de todos os jogos da Ubisoft saírem com péssima qualidade em plataformas AMD. Não é sensacionalismo, é realidade: o fato de a Ubisoft ter um acordo com a Nvidia não lhe dá o direito de apresentar um produto de menor qualidade pra AMD.

Anderson (por e-mail)

Tambor

Diretor Geral
André Martins

Diretor Editorial
André Forastieri

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

Arte
Daniela Ianni
Yuri Botti

Colaboradores
Bruno Capozzi
Demétrio Valente
Felipe Camarossi
Filipe Salles
Flávia Alves
Flávio Croffi
Igor Andrade
Lucas Moura
Luciana Anselmo
Paula Romano
Rafael Barbosa
Rodrigo Brasiense
Thomas Schulze

Coordenação de Produção
José Luiz Silva Teixeira

Publicidade
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

Atendimento ao leitor
Andréia Quada: (11) 2369-0982
(de segunda a sexta, das 9h às 17h)
contato@tambordigital.com.br

Redação
Tambor Gestão de Negócios
São Paulo/SP
CEP 01139-000, Brasil
Fones: (11) 2369-0983 e 2369-0984
Fax: (11) 3392-6491



Diretoria
Joaquim Carqueijó e
Gabriela Magalhães

Gerência Executiva
Janaina Mendonça

Produção Gráfica
Maylene Rocha

Edições avulsas e anteriores
www.caseeditorial.com.br

Contatos
Caixa Postal 541
Taboão da Serra/SP, CEP 06763-970

Este produto é uma coedição da Case Editorial com a Tambor



PROJECT SPARK



R\$ 139,90
ou em 12x de R\$ 11,66
no cartão de crédito

**“Project Sparks tem uma
experiência nova e criativa
para o gênero game-
maker: é a oportunidade de
editar fases e mundos de
milhares de usuários”**
Eurogamer

f saraivaonline

@saraivaonline

+ saraivaonline

versões 4003-3350

saraiva.com.br



Saraiva



BATMAN 3

BEYOND GOTHAM

Totalmente
em Português

Com as Vozes de
Rafael Infante
e Marcos Veras



O CONTEÚDO VARIA DE ACORDO COM AS PLATAFORMAS

PS4 PS3 PSVITA XBOX ONE XBOX 360 PC Wii U NINTENDO 3DS



LEGO BATMAN 3: BEYOND GOTHAM software © 2014 TT Games Ltd. Produzido por TT Games sob licença do LEGO Group. LEGO, o logotipo LEGO, as configurações de Bloco e do Encaixe e as Minifiguras são marcas registradas do LEGO Group. © 2014 The LEGO Group. As marcas comerciais, direitos autorais e copyrights Nintendo são de propriedade da Nintendo. "PlayStation", o logotipo da Família "PS" e "PS3" são marcas registradas da Sony Computer Entertainment Inc. Os logotipos "PS4" e "PSVITA" são marcas comerciais da mesma empresa. Todas as demais marcas comerciais e direitos autorais são de propriedade de seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

Batman e todos os elementos e personagens relacionados são marcas registradas da DC Comics ©2014. Todos os direitos reservados.

LOGOTIPO WB GAMES, WB SHIELD: TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.(s14)

