

GAMMEBLAST

WWW.GAMMEBLAST.COM.BR

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

ANÁLISE DO ÚLTIMO AC PARA
A GERAÇÃO PASSADA

MELHORES
JOGOS DO
FIM DE ANO
GUIA ESPECIAL



ASSASSIN'S — CREED — UNITY

ANÁLISE

A LUTA ENTRE ASSASSINOS E
TEMPLÁRIOS CHEGA À FRANÇA

#01
DEZ
2014



Bem vinda, Revista GameBlast

Há alguns meses, a Revista PlayStation Blast entrou em pausa, assim como a Xbox Blast, que teve sua primeira edição esse ano. Agora, herdando o legado dessas duas publicações, a Revista GameBlast nasce para contemplar todo o tipo de jogador com conteúdo multiplataforma! E o grande destaque desse mês é Assassin`s Creed, que chega à oitava geração com Unity e contempla os jogadores da sétima com Rouge. – Rafael Neves

BLAST FROM THE PAST

Civilization (PC) **03**

ANÁLISE

Alien: Isolation
(PC/PS3/PS4/X360/XBO) **10**

ANÁLISE

Assassin`s Creed: Rogue
(PC/PS3/X360) **15**

ANÁLISE

Assassin`s Creed: Unity
(PC/PS4/XBO) **23**

ESPECIAL

The Evil Within
(PC/PS3/PS4/X360/XBO) **31**

ESPECIAL

Principais lançamentos
do fim de ano **40**

MOBILE BLAST

RETRY, Twodots, Auro e
Angry Birds Transformers **47**

DISCUSSÃO

Hype - o que é,
como surge **ONLINE**

GAME BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Bruno Grisci

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Ricardo Ronda

REDAÇÃO
Bruno Grisci
Farley Santos
Fellipe Camarossi
Gabriel Vlatkovic
Lucas Pinheiro
Italo Chianca
Vinicius Eleno
Robson Júnior

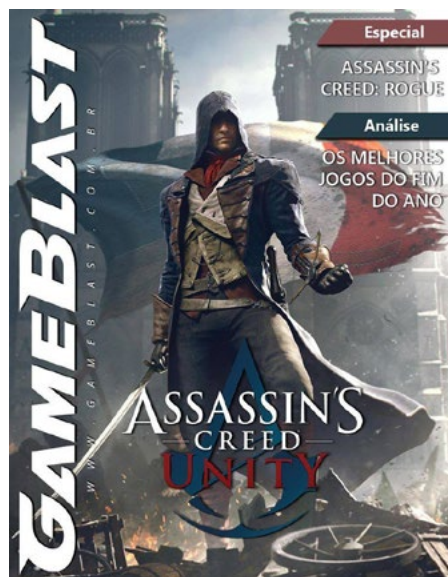
REVISÃO
Alberto Canen
José Carlos Alves
Luigi Santana
Rafael Becker
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Gabriel Leles
Ítalo Lourenço
Leandro Fernandes
Lucas Paes

CAPA
Sérgio Estrella

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



Diego Migueis



Jean Bohlen

HQ Blast

Oitava geração: nem tudo são flores por S. Carlos



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

POR S.CARLOS

FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS
DA REVISTA
GAMEBLAST!

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!

*por Bruno Grisci**Revisão: Rafael Becker
Diagramação: Breno Madureira*

SID MEIER'S CIVILIZATION II

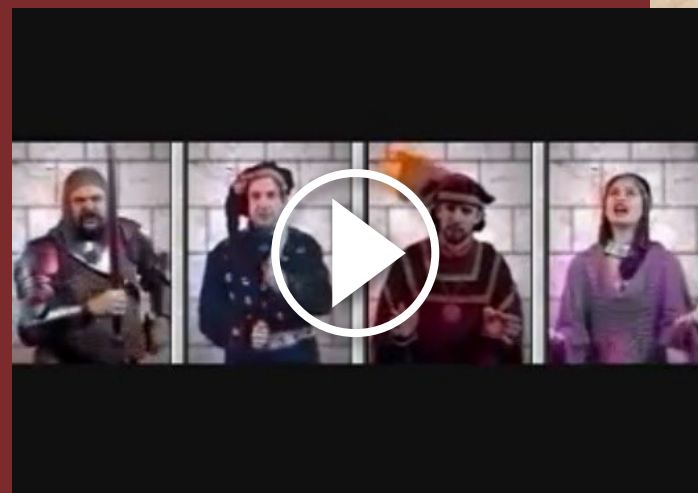
Em 1996, o estúdio MicroProse já estava famoso graças ao trabalho de Sid Meier e Bruce Shelley. Cinco anos antes, numa época em que **SimCity** e **Populous** estavam definindo a ideia de “jogar como um deus”, a dupla desenvolveu um jogo de história. Ou melhor, um jogo sobre mudar a história: Civilization, dando início a uma das maiores e mais importantes séries de jogos de estratégia da atualidade. Essa saga não poderia acabar em um único game, então surgiu Civilization II. Embora leve o título Sid Meier's Civilization II, seguindo a fórmula adotada por toda a franquia, nem Sid nem Bruce, os criadores do primeiro jogo, participaram do desenvolvimento desta sequência, lançada para computadores Windows, Mac OS e posteriormente adaptada para o PlayStation da Sony. Aqui existe uma diferença significativa, pois o jogo original foi adaptado para diversas plataformas, incluindo Super Nintendo e Sega Saturn, muito embora Meier sempre tenha considerado a versão de computadores como sendo a definitiva.

Se Civilization II não foi tão inovador quanto o seu antecessor, evoluiu muito bem a fórmula, sendo até hoje um dos melhores capítulos da série. A câmera, por exemplo, deixou de usar a visão de cima para baixo para adotar a isometria, tornando o mundo mais “tridimensional”. Os gráficos do mapa principal e das unidades continuaram sendo sprites 2D pixelados, mas possuíam seu charme. Se na tela principal um império não passava de alguns pequenos pontos coloridos, ao clicar numa cidade era possível ver uma representação modelada em 3D da mesma com todas as construções, que mudavam de estilo à medida que seu reinado avançava através das eras. Antigos aquedutos acabavam se perdendo em meio a supermercados e arranha-céus com o passar do tempo. Se você fosse um líder zeloso, passaria bom tempo apenas admirando suas cidades.



Uma cidade em Civilization II

Por falar em gráficos, não podemos ignorar o amplo uso de **live-action** no jogo. Primeiramente, temos os conselheiros da sua civilização, todos atores de carne e osso representando estereótipos cômicos das cinco áreas existentes: militar, ciência, diplomacia, economia e satisfação popular (um espécie de cover de Elvis Presley). Além de dar alguns conselhos óbvios e outros não muito sensatos, adoravam discutir entre si. Caso o seu reino descambasse para uma anarquia, tudo que eles fariam seria gritar uns com os outros. E, assim como a arquitetura das cidades mudava com o passar dos séculos, o figurino dos atores acompanhava a troca das eras.



O outro momento que utiliza cenas “reais” é os vídeos das maravilhas. Aqui cabe uma explicação: Civilization é um jogo de estratégia em turnos onde as unidades e infraestrutura são construídas pelas cidades. Cada unidade ou construção toma um determinado número de turnos para ser criada, dependendo do tamanho da cidade, dos seus recursos e das melhorias que você já possui. As maravilhas são feitos colossais e únicos da humanidade, variando da Grande Pirâmide de Gizé ao Taj Mahal, do Projeto Manhattan (desenvolvimento da bomba atômica) ao Sufrágio Feminino. O jogo possui várias maravilhas disponíveis, mas cada uma delas só pode ser feita uma única vez por uma única civilização durante toda a partida. Duas Torres Eiffel no mundo? Esqueça.



Civilization II “wonders”

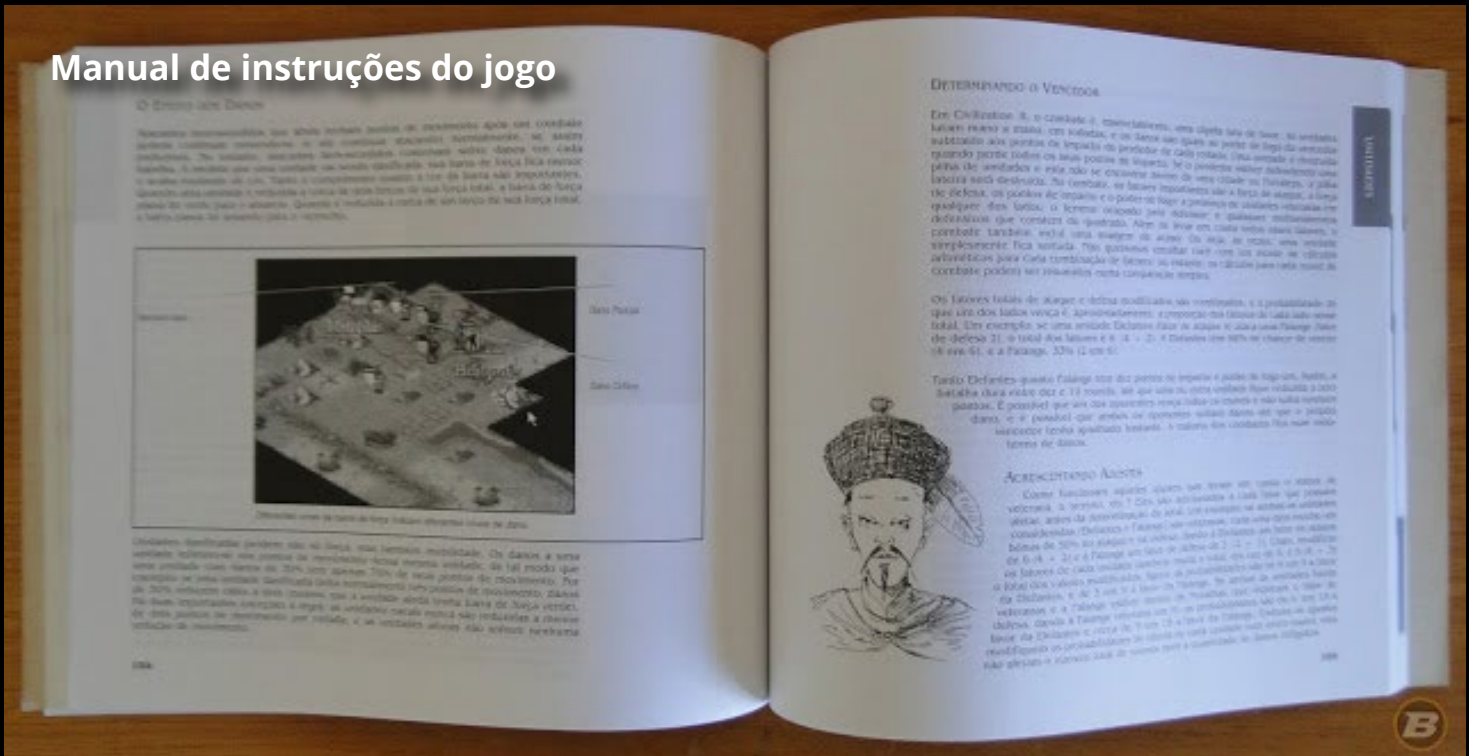
Concluir um desses projetos ambiciosos traz prestígio a sua civilização, além de alguns bônus. A Grande Biblioteca, por exemplo, garantia a descoberta “automática” de qualquer tecnologia dominada por outras duas civilizações enquanto a eletricidade não surgisse. Mas eles custavam caro e tomavam um número dolorosamente grande de turnos para ficarem prontos. O maior problema não era a impaciência, e sim a possibilidade dos rivais iniciarem a construção de uma maravilha na qual você já estava trabalhando. Levava o prêmio quem terminasse primeiro, então o risco de desperdiçar vários turnos e ter que jogar tudo fora era real. Mas se você concluísse uma maravilha antes de todos, um vídeo aparecia repentinamente na tela com desenhos e fotos da obra que você acabou de criar. Para quem está apenas lendo pode não parecer, mas era extremamente recompensador. O esforço foi grande, mas os resultados foram grandiosos.

Os vídeos não eram mudos, é claro, mas sim acompanhados por uma pequena melodia para deixar a sensação de vitória melhor. Sobre música, aliás, embora o jogo não tenha um grande hit como **Baba Yetu**, tema do quarto capítulo da série, a trilha sonora é muito agradável e passa uma sensação de diversidade...

...buscando inspiração em diferentes ambientes culturais. Os nomes das composições evidenciam a temática, como em **"Harvest of the Nile"** e **"Aristotele's Pupil"**.

Além dos gráficos, outro ponto que evoluiu muito entre o primeiro e o segundo título foi a inteligência artificial. Os eventos randômicos deram lugar a civilizações controladas pelo computador e lidando com os mesmos desafios enfrentados pelo jogador, proporcionando um grande salto na jogabilidade. Fora isso, mais conteúdo foi adicionado e o esquema de batalhas, bem como a topografia do mapa, foi alterado.

Manual de instruções do jogo



Capa do manual de instruções do jogo

Uma coisa que todos devem saber sobre Civilization é que não se trata de um jogo simples. Entre colonização, gerenciamento de cidades, exploração de recursos, desenvolvimento de tecnologia, diplomacia, política interna e guerras, muitos fatores estão envolvidos. Um game assim precisaria explicar suas regras em algum lugar, não é mesmo? O passo a passo de como jogar Civ II está em um manual de instruções impresso que acompanha o game. E que manual! São 186 páginas explicando desde como proceder com a instalação até o que fazer caso os arredores de suas cidades estejam poluídos ou qual o bônus ofensivo ao atacar navios com unidades áreas.

E se você acha que escaparia de ler esse livro com a desculpa de não saber inglês, saiba que o jogo para Windows era produzido em Manaus e totalmente traduzido para o português brasileiro, inclusive as quase 200 páginas do manual e os diálogos dos conselheiros. Um feito que merece reconhecimento, dado o ano de lançamento e as proporções do jogo, que contém até mesmo uma enciclopédia interna, a Civlopedia, com detalhes de todas as civilizações, unidades, construções e demais elementos do jogo. As descrições não apenas indicam suas funções dentro do game, mas também possuem uma breve explicação com o seu contexto histórico, não deixando de ser uma fonte de aprendizagem.



E se você acha que escaparia de ler esse livro com a desculpa de não saber inglês, saiba que o jogo para Windows era produzido em Manaus e totalmente traduzido para o português brasileiro, inclusive as quase 200 páginas do manual e os diálogos dos conselheiros. Um feito que merece reconhecimento, dado o ano de lançamento e as proporções do jogo, que contém até mesmo uma enciclopédia interna, a Civlopedia, com detalhes de todas as civilizações, unidades, construções e demais elementos do jogo. As descrições não apenas

indicam suas funções dentro do game, mas também possuem uma breve explicação com o seu contexto histórico, não deixando de ser uma fonte de aprendizagem.

Por falar nesse assunto, embora Civilization lide com vários elementos históricos reais, o objetivo da série nunca foi uma representação fiel do percurso da humanidade. As peças estão todas separadas, cabendo ao jogador decidir como montá-las em seu próprio mundo dentro do período de 4000 a.C até 2020 d.C., quando a partida acaba (mas sempre há o botão "Espere! Só... mais... um... turno" para quem quiser prosseguir no futuro). Quer liderar um ataque romano com panzers a uma cidade viking fortificada por helicópteros e espadachins? Sem problemas.



Civilizações disponíveis: Norte-americanos, Astecas, Babilônios, Cartagineses, Celtas, Chineses, Egípcios, Ingleses, Franceses, Alemães, Gregos, Indianos, Japoneses, Mongóis, Persas, Romanos, Russos, Espanhóis, Sioux, Vikings, Zulus.

Além das civilizações, ainda existem os bárbaros, povos que vivem em aldeias espalhadas pelo cenário. O jogo conta com trinta e quatro opções de construções para as cidades, quarenta e cinco tipos de unidades, vinte e oito maravilhas e oitenta e nove avanços tecnológicos.

Há dois modos de vencer uma partida. O mais simples é eliminar todas as outras civilizações, restando como líder soberano de todo o mundo. O outro é alcançar a distante estrela de Alpha Centauri construindo uma grande espaçonave antes do ano 2020. Mas divertido mesmo era receber um “título” de acordo com a sua pontuação, sendo “O Magnânimo” a maior honraria.

Civilization II recebeu duas expansões que adicionaram novos mapas ao jogo, Conflicts in Civilization e Fantastic Worlds, este último trazendo elementos da fantasia para a série. O jogo foi relançado na Multiplayer Gold Edition, com uma nova inteligência artificial, as duas expansões inclusas e um modo multiplayer online. Em 1999 seria lançado Civilization II: Test of Time, que apesar do nome trata-se de um novo jogo com unidades redesenhadas, modos de campanha e mudanças na mecânica dos mapas. Por fim, em 2001, a Firaxis, agora responsável pela série, lançou Sid Meier's Civilization III, encerrando o capítulo da história de um dos mais aclamados jogos de estratégia de todos os tempos. **B**



por *Gabriel Vlatkovic*

Revisão: José Carlos Alves

Diagramação: Leandro Fernandes

PC

PS3

PS4

X360

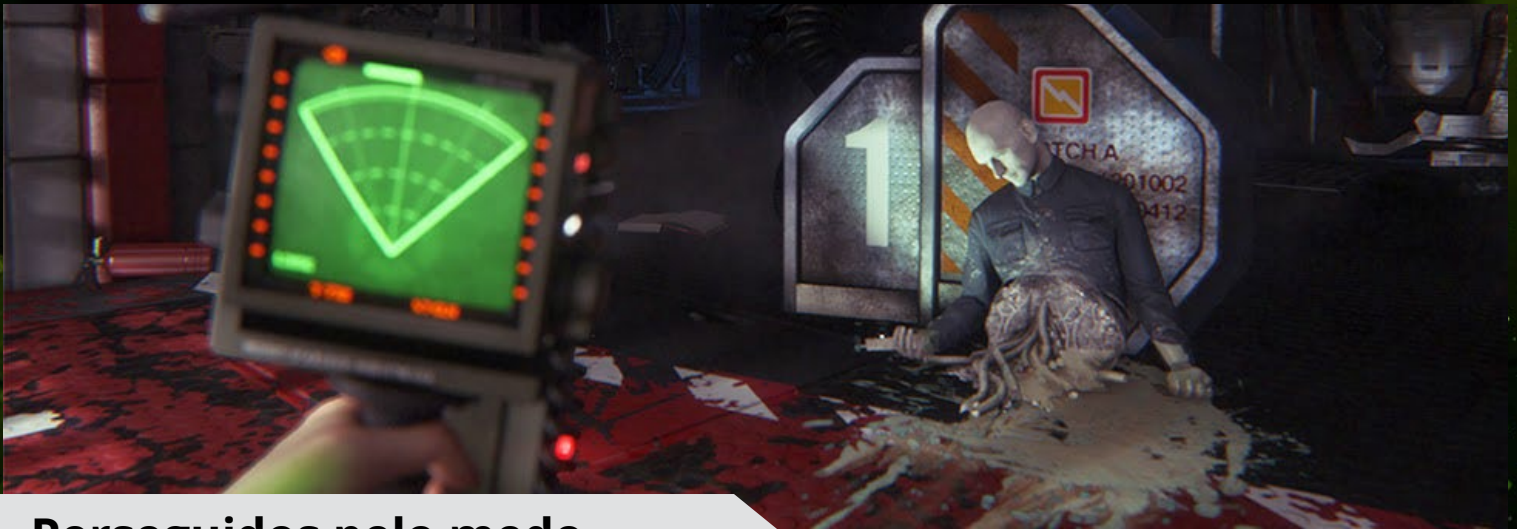
XBO

Em Alien Isolation (Multi), sinta na pele o horror de ser perseguido por um alienígena mortal

Desenvolvido pela Creative Assembly e publicado pela SEGA, Alien: Isolation é uma aventura desafiadora de survival horror e stealth que recria fielmente toda a atmosfera do primeiro filme dirigido por Ridley Scott.

Ripley e o pesadelo de Sevastopol

A história do jogo se passa no ano de 2037, quinze anos depois dos acontecimentos do primeiro filme da série. No controle de Amanda Ripley, filha de Ellen Ripley, começamos a aventura de horror tentando recuperar a caixa preta da Nostromo para obter pistas sobre o paradeiro de Ellen. Isso acaba nos levando à estação espacial Sevastopol, que está sendo dizimada por um alienígena xenomorfo que fora trazido à bordo exatamente da mesma forma como acontece no filme Alien.



Perseguidos pelo medo

Alien: Isolation é um jogo que sabe reproduzir maravilhosamente bem aquela tensão e o suspense dos filmes de terror de antigamente. O medo se alastra por nossa imaginação logo nos primeiros minutos de jogatina sem o jogo precisar mostrar uma imagem horripilante sequer para que isso aconteça. Quando Amanda coloca os pés em Sevastopol, ela não é recebida por uma horda inimiga, pelo xenomorfo ou por tiros e gritos de morte por todo lado. Só o que encontramos ao entrar na estação é um clima de abandono e destruição que nos diz que algo de muito errado está acontecendo naquele lugar. Encontramos pessoas e andróides logo nos primeiros momentos do jogo, que podem ser aliados, ora inimigos mortais. Tudo depende das circunstâncias.

Conforme avançamos, vez ou outra ouvimos passos ou vozes vindos de outros compartimentos. Logo percebemos que todos estão procurando se proteger de algum assassino. Com o medo do desconhecido já surtindo efeito, percebemos que cada passo dado precisa ser feito com cautela.

A Criatura

Leva um tempo até que a gente encontre cara-a-cara nosso arqui-inimigo no jogo, mas assim que o encontramos pela primeira vez, nossa tensão inicial aumenta exponencialmente, e dificilmente voltamos a sentir aquela sensação de solidão que sentimos no início da aventura, se é que me entendem. Em boa parte das missões teremos que travar uma verdadeira batalha de inteligência contra essa criatura mortal que pode nos matar com apenas um golpe. Por ser praticamente invulnerável e por ter uma inteligência artificial que “evolui” conforme nossa maneira de jogar, o alien realmente é um inimigo que impõe medo.

Gosta de se esconder em armários para fugir da atenção inimiga? Continue se escondendo e o alien vai começar a perceber este padrão em você e investigará com mais cuidado todos os armários.

Gosta de correr despreocupadamente pelos corredores mesmo enquanto ouve passos ou algum barulho metálico próximo de você, achando que tudo isso só foi criado como enfeite de tensão para o cenário em que você está? Melhor pensar de novo, porque quando você ouve algum barulho estranho neste jogo, a origem dele quase sempre é real e muito perigosa.

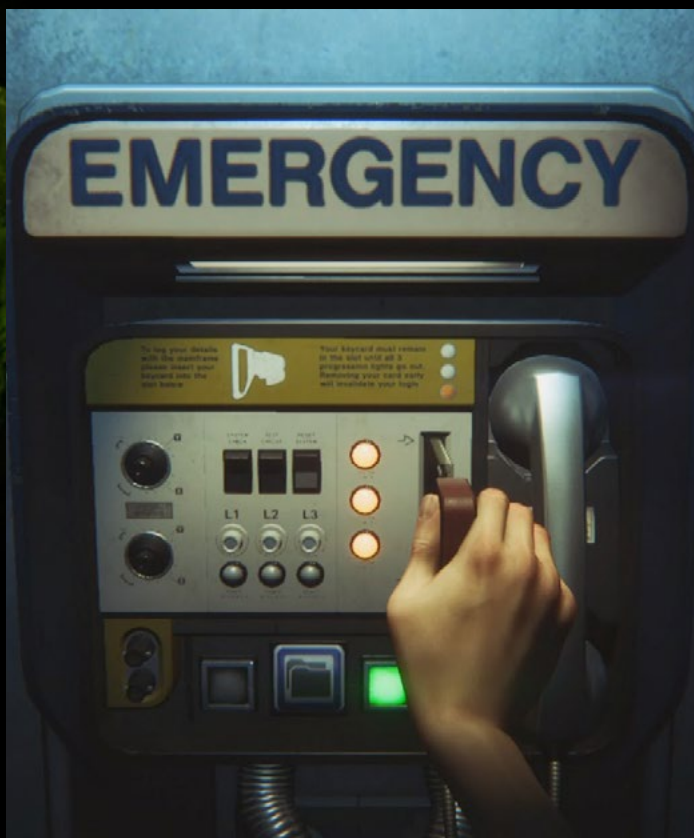


Você não é um soldado, é um sobrevivente

A jogabilidade de Isolation envolve quase sempre táticas de sobrevivência furtiva. Vez ou outra até podemos enfrentar nossos inimigos com ataques diretos e ousados, mas nosso sucesso na aventura depende da forma como nos locomovemos pelo ambiente e da forma como utilizamos nossas armas.

Salvo algumas exceções, nós é que devemos fabricar nossas próprias armas, coletando materiais pelo cenário e se escondendo em algum lugar seguro para montá-las. Você terá à sua disposição projetos para a fabricação "caseira" de bombas de fumaça, granadas de luz, geradores de ruídos, coquetéis molotov e minas de proximidade. E não faltarão maneiras inteligentes de você utilizá-las durante o jogo.

Estas armas quase não surtem efeito algum no alienígena, o que, de verdade, não é algo ruim, mas podem ser usadas para gerar distrações e armadilhas para acabar com grupos de inimigos humanos e andróides. Com relação ao alienígena, o máximo que você pode fazer através do combate direto é conseguir assustá-lo, o que já é algo ótimo, já que se ele não estiver assustado quando lhe encontrar, Amanda sofrerá certamente uma morte brutal.



Alô! Me salva!

Alien: Isolation raramente salva o jogo automaticamente. Só faz isso quando trocamos de cenário ou concluímos um capítulo da história. Entretanto, espalhados pelos cenários de cada uma das missões, podemos encontrar telefones que permitem ao jogador criar manualmente um checkpoint. O que a princípio pode parecer como um ponto negativo para alguns, na verdade, ao meu ver, se fez como um elemento que adiciona ainda mais momentos de tensão seguidos de alívio na aventura, uma combinação essencial para a fórmula de sucesso de um verdadeiro survival horror.

Um marco para os títulos da franquia Alien

Como um survival horror legítimo, original e ousado, Alien: Isolation traz com maestria todo o suspense e a tensão da consagrada série de filmes para o universo interativo dos games, e faz isso de uma forma jamais vista em um jogo da série. Se você é fã ou do verdadeiro estilo survival horror ou dos filmes da franquia Alien, a aquisição deste jogo é quase obrigatória. **B**



Prós

- Recria com maestria a atmosfera do primeiro filme;
- Mescla muito bem jogabilidade de survival horror com táticas stealth;
- Dublagem e legendas em português brasileiro.



Contras

- Alguns bugs aqui e ali.

Alien: Isolation (PC/PS3/PS4/X360/XBO)

Desenvolvedor The Creative Assembly

Gênero Survival Horror

Lançamento 07 de outubro de 2014

Nota

9

por Vinicius Eleno

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Ítalo Lourenço

PC

PS3

X360

ASSASSIN'S CREED ROGUE

**Assassin's Creed: Rogue (multi)
dá a cartada final no pulo
para a próxima geração**

Alguns rumores durante a E3 deste ano citavam a existência de um projeto conhecido como Comet. A Ubisoft ignorava esses rumores ao focar suas ações no lançamento de Assassin's Creed Unity para a nova geração. Um furo de informações a fez confirmar a existência de um último capítulo da franquia Assassin's Creed para PS3 e X360, como uma homenagem à geração que começou em 2007. E dessa vez alterando o ponto de vista, já que pela primeira vez na série você atua como um templário, caçando assassinos.

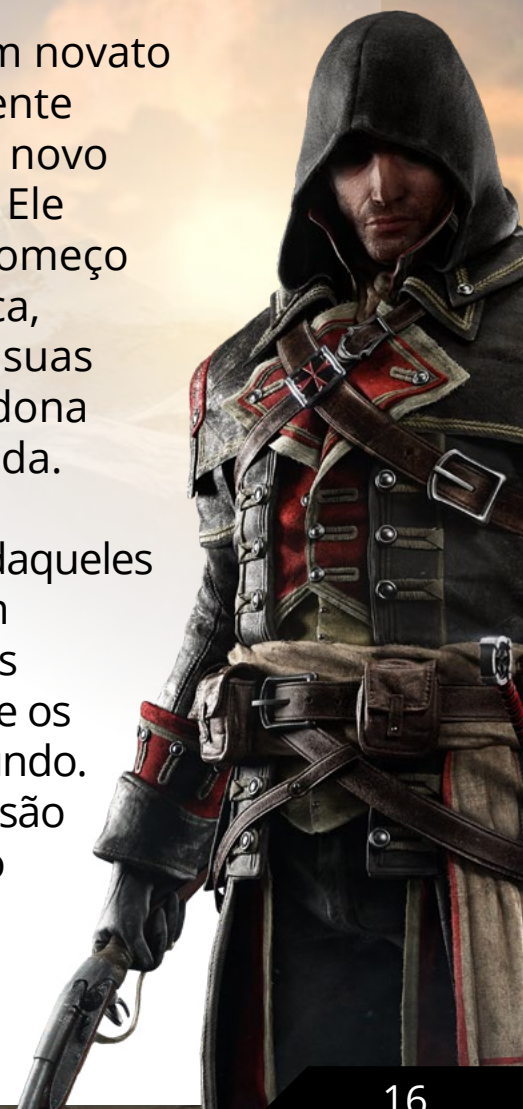
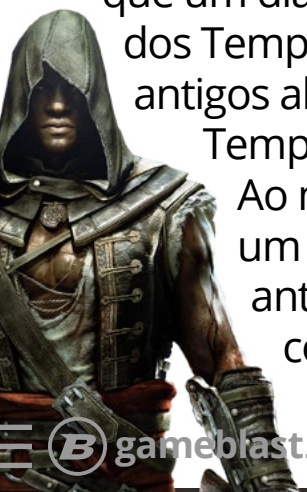
O vira-casacas

Estamos na metade do século XVII, uma época em que as potências europeias como Inglaterra, França e Espanha brigavam pelo controle colonial da América, Ásia e África. O conflito se escalou para uma guerra com proporções enormes, conhecida como Guerra dos Sete Anos. O seu resultado desenhava mudanças para o mundo como conhecemos hoje, como a saída da França da América do Norte e o domínio espanhol sobre o Caribe.

Para os veteranos da franquia, estamos cerca de 25 anos após as aventuras de Edward Kenway no quarto jogo, e alguns anos antes do terceiro capítulo da franquia. *Assassin's Creed: Rogue* ainda nos reserva alguns personagens conhecidos de ambas histórias em sua trama. Encontre durante sua jornada o já envelhecido Adewale, antigo contramestre de Edward e protagonista de *Assassin's Creed Freedom Cry*. Ou assista ao novo protagonista idolatrar o templário Haytham Kenway, pai e antagonista de Connor em *Assassin's Creed 3*.

Aqui revemos a história de Shay Patrick Cormac, um novato na Irmandade dos Assassinos. Shay é um descendente de imigrantes irlandeses que perdeu seu pai muito novo e acabou acolhido pela Irmandade dos Assassinos. Ele participa de algumas missões como assassino no começo do jogo. Porém, uma delas acaba de maneira trágica, devastando a cidade de Lisboa, que o faz repensar suas motivações para estar ali. Eventualmente ele abandona os Assassinos que, em resposta, tentam tirar sua vida.

Após quase morrer em uma tentativa de assassinato daqueles que um dia chamou de irmãos, Shay procura a Ordem dos Templários, oferecendo seus serviços contra seus antigos aliados. Ele não concorda com o controle que os Templários querem exercer sobre o resto do mundo. Ao mesmo tempo, entende que os Assassinos são um problema que deve ser destruído o quanto antes. Só assim ele vai conseguir acalmar sua consciência pelos atos que cometeu antes.



Uma nova visão de mundo

Aqui seremos apresentados a uma visão diferente referente ao conflito de Assassinos contra Templários. Até esse ponto a franquia sempre o representou como um conflito de bem versus mal, e os produtores de Rogue desejam demonstrar como o conflito é visto pelo outro lado. O poder que os Templários exercem se reflete no que Shay pode fazer para atingir seus objetivos. Diferente dos protagonistas anteriores, ele não liga se pessoas inocentes forem mortas como distração ou no meio do fogo cruzado entre ele e seu alvo.



Shay é um assassino treinado e continua com suas lâminas escondidas para assassinatos discretos. Porém, aqui ele está do lado da “lei”, podendo receber ajuda de guardas em vez de correr deles. Assim como tem acesso a equipamentos e armas que representam o melhor que o dinheiro poderia comprar na sua época. Por isso ele tem acesso a protótipos, como um customizável rifle de ar para assassinar alvos a longa distância, armas com gás sonífero ou até mesmo um lança-granadas para combates mais brutos.



Mas isso não quer dizer que você terá uma vida fácil. Lembre-se de que você está caçando assassinos, aqueles mesmos que andavam pelas sombras, esquivavam-se de diversos guardas armados, assassinavam seu alvo em silêncio e sumiam segundos depois. Você tem de descobrir onde eles podem estar escondidos ou qual é seu alvo e se preparar para lidar com eles. Aqui temos o retorno da visão especial de assassino, que permite que você tenha noção de onde está seu alvo. Porém, um assassino treinado pode atacar de qualquer direção. Assim como a introdução de uma nova ferramenta, os firecrackers. Lembrando bombinhas de São João, são úteis para forçar um assassino fora de seu esconderijo, permitindo que você se transforme no caçador em vez de ser a vítima.

O novo mundo

O jogo explora a região desde a cidade de Nova Iorque até o extremo norte do Canadá, lar de índios e colônias inglesas e francesas. Mesmo sendo um retorno à cidade de Nova Iorque, aqui ela foi mais detalhada, cobrindo um terreno maior muito maior do que em Assassin's Creed 3. Um enorme trabalho foi feito para reconstruir a cidade de Nova Iorque conforme suas características do ano de 1750. Prédios antigos e gangues de imigrantes irlandeses e italianos dominam as áreas pobres e obscuras da cidade.



Utilizando a cidade como base principal, Shay navega pelos mares até o extremo norte, chegando ao início do oceano Ártico. Geleiras, baleias e ursos polares serão sua principal companhia desse lado do mundo. E entre as geleiras e Nova Iorque encontramos a região conhecida como Vale dos Rios, com planícies e matas para serem exploradas a pé, após você ancorar seu navio em um dos rios que banham a região.

Homem ao mar!

Shay conta com seu barco Morrigan para ajudá-lo a explorar essa enorme região. O nome, nesse caso, não é uma homenagem à lutadora de Darkstalkers, mas sim a uma divindade da vingança e guerra na antiga cultura celta. Seu navio é menor do que o Gralha utilizado em Assassins Creed IV: Black Flag, então é possível explorar caminhos mais apertados como rios. Mas não é menos equipado do que o navio do antecessor. Entre alguns dos novos equipamentos está a possibilidade de jogar uma trilha de óleo no mar e atear fogo seja para despistar inimigos ou então atacar quem tentava te perseguir.



Como parte do jogo se paga no oceano Ártico, o navio também possui um enorme quebra-gelo na sua frente para conseguir navegar pela região. Este oceano é bem mais perigoso que o belo Caribe que vimos no antecessor. Icebergs são extremamente perigosos se o navio for arremessado neles. Mergulhar com seu personagem para alcançar algum alvo a nado também é perigoso. A água é muito gelada, e em pouco tempo o personagem pode morrer devido à hipotermia.

O combate naval também recebeu melhorias do jogo anterior, fluindo mais rápido e com uma jogabilidade mais fácil. Além disso, assassinos constantemente tentam invadir o Morrigan, causando confusão entre sua tripulação e eventualmente tentando assassinar Shay. Encontre-os o quanto antes para evitar perdas em sua tripulação. Você sempre vai querer ter tripulação suficiente para ouvir as divertidas músicas que eles cantam enquanto você navega até seu destino.

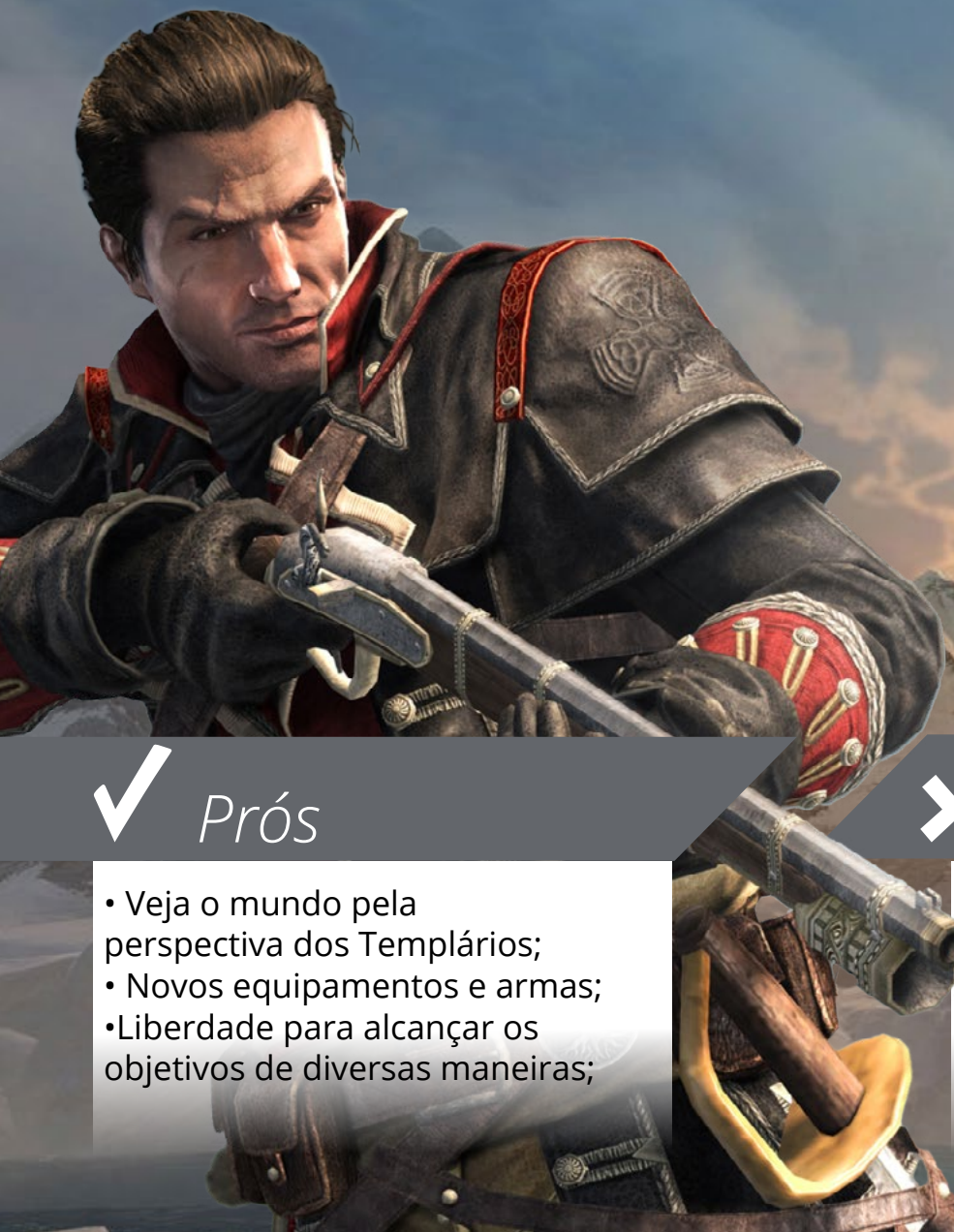
Infelizmente alguns desses combates tomam muito tempo, ainda mais se você quiser invadir o navio inimigo em vez de afunda-lo. Chega a ficar chato travar tantas batalhas marítimas para alcançar um objetivo do outro lado do mapa. Tudo isso torna a jogabilidade repetitiva após um certo ponto, ainda mais se você chegou a jogar o Assassin's Creed IV.



O pulo do gato

Estamos em um período de transição de gerações, e isso impacta nos lançamentos de jogos. Algumas produtoras escolhem lançar versões para ambos consoles, outras em focar o desenvolvimento em apenas um. Já a Ubisoft fez uma jogada interessante: mobilizou diferentes equipes para trabalhar em jogos diferentes, porém complementares. Até mesmo retirou o modo multijogador online para focar melhor em suas campanhas. E inovou ao inverter a lógica da série. Agora você é gato que caça os ratos que bagunçam sua casa.

Muita atenção foi dada a Assassin's Creed: Unity por ser para exclusivos de consoles da nova geração, já que vai determinar o novo patamar que a série vai tomar. Porém, a Ubisoft mostrou que não esqueceu dos fãs da franquia que não trocaram seus PS3 e X360 com Assassin's Creed: Rogue. E fez um trabalho de gala neste que poderia ser considerado o patinho feio. E se for possível, jogue ambos os títulos até o final. Eles possuem uma importante ligação em suas histórias. **B**



✓ Prós

- Veja o mundo pela perspectiva dos Templários;
- Novos equipamentos e armas;
- Liberdade para alcançar os objetivos de diversas maneiras;

✗ Contras

- História um pouco confusa para quem não jogou os dois títulos anteriores;
- Exclusão do modo multijogador

Assassin's Creed: Rogue (PC/PS3/X360)

Desenvolvedor Ubisoft

Gênero Ação

Lançamento 11 de novembro de 2014

Nota **7.5**

Revista Nintendo Blast 62

Pokémon Omega Ruby e Alpha Sapphire finalmente chegaram, trazendo de volta a jornada por Hoenn!



Além disso, trazemos tudo sobre Super Smash Bros. for Wii U e Captain Toad: Treasure Tracker!

Baixa já a sua!

PC

PS4

XBO

*por Felipe Camarossi**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Fernandes*

Assassin's Creed Unity (Multi) trava uma batalha mortal contra si mesmo

Qualquer um pode dizer que Assassin's Creed já conquistou o seu espaço na história dos jogos. Uma franquia inovadora ao mesclar presente, passado e futuro com momentos históricos de importância mundial. Contudo, após diversos games e a conclusão do arco inicial na terceira iteração da série, a Ubisoft tenta encontrar uma maneira de renovar a franquia de um modo que choque toda a comunidade gamer. Bom, uma coisa é fato: Assassin's Creed Unity (Multi) é, definitivamente, um choque.

“É uma revolta?” “Não, majestade, é uma revolução.”

O ano é 1789, e temos um povo insatisfeito com sua própria condição. Os ânimos estão exaltados, parece que a qualquer momento pode estourar uma revolta. Claro, uma revolta do ponto de vista nobre. Do povo, o que eles precisavam era de uma revolução. É nesse clima de bomba-relógio que pode engatilhar a qualquer momento que o jovem Arno começa a sua história.



Órfão de pai e de padrasto, Arno Victor Dorian se culpa por não ter sido capaz de salvar a vida daqueles que amava, os caminhos do rapaz acabam fazendo-o ser introduzido a uma irmandade secular conhecida como Irmandade dos Assassinos. Contudo, antes mesmo de ser um assassino, Arno é um humano, passível de sentir a revolta em que seu povo se encontra, e também de nutrir amor por uma mulher. O que ele não esperava era que as origens dessa mulher poderiam ser também sua condenação.

É neste clima que a história de Unity se molda, entre o conflito emocional entre Arno e Elise e a situação caótica que a França do século XVIII se encontrava. Conforme a trama vai passando, você vê as influências das decisões chocantes do povo trazendo consequências colossais para todo o ambiente, e vê passo a passo como uma revolução se forma. A fidelidade aos eventos históricos originais é impressionante, exceto por um deslize ou outro.



Mere see bow cool

Enquanto Unity é completamente localizado para o Brasil, incluindo legendas e dublagem em português brasileiro, alguns podem preferir jogar com o áudio original, o que trará uma surpresa curiosa; o sotaque de todos os personagens é britânico. Enquanto é um detalhe ínfimo, chega a ser engraçado ouvir tão insistentemente os mesmos vícios de linguagem e formas de expressão que fica parecendo com uma usual viagem para a Inglaterra, só que, sabe, na França.

Toda essa ambientação é só reforçada pelos próprios personagens, e não pense que estou falando daqueles com nomes e fichas técnicas. Eu falo do vendedor de rua, da moça que passa pela feira de manhã, do jovem que brinca com os amigos. Cada pessoa é importante para a consumação da grande revolução que acometia Paris. É neste momento que se entende o porquê de Unity ter sido exclusivo da nova geração.

Terra da liberdade

Os Estados Unidos que me perdoem, mas Paris é a nova terra da liberdade depois de Assassin's Creed Unity. Digo isso porque, apesar de todos os jogos da série estimularem a exploração livre do cenário, nunca na série houve uma ênfase tão grande nisso como na nova iteração. A cidade é colossal, você vai se perder diversas vezes tentando desbravar todas as suas ruas, e mesmo os interiores das casas e prédios podem ser conhecidos. Visite a Bastilha, conheça seus segredos, esconda-se nas casas e se aventure nas sombras. Não há limites na sua locomoção. E é claro que, para uma cidade tão grande, seria preciso uma população igualmente enorme. Diferente daqueles jogos que colocam um território gigante mas com poucas pessoas, aqui o número é equivalente, dando mais realismo para a própria situação. Podemos ver pessoas se aglomerando aos montes contra portões da alta burguesia, gritos de protestos ecoando em todas as ruas para impor a vontade



do povo contra a realeza egoísta. A qualquer instante alguém pode puxar um protesto e parar as ruas, e isso só é possível pelas mecânicas renovadas da série que dão uma inteligência artificial para cada pessoa. Claro que isso, às vezes, foge do controle.

Para acompanhar o mundo renovado e expandido, as mecânicas de movimentação também foram retrabalhadas. O parkour agora é ainda mais fluido, não deixando o jogador preso a uma determinada rota ao iniciar seu caminho. Isso torna escapatórias ainda mais eficazes, bem como chegadas furtivas mais simples de serem executadas. Somente abusando dos novos métodos de locomoção que se pode explorar inteiramente o mapa de Paris, bem como encontrar todos seus tesouros e segredos.

Mas claro, nenhuma recompensa é tão boa quanto a sensação de dever cumprido e de saber que conseguiu atingir seu objetivo com sua própria força. É aí que Unity realmente se destaca.



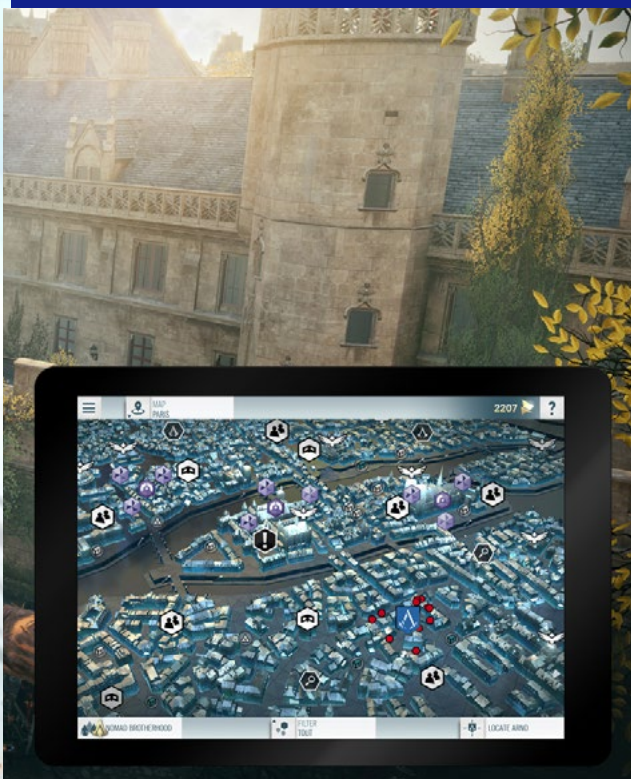
Não grite com a parede!

Apesar do jogo ter sido programado para a nova geração, explorando ao máximo o potencial dos novos consoles, ele ainda apresenta diversas irregularidades e erros na programação, os chamados bugs e glitches. É comum que, em meio a toda a multidão, os gráficos não renderizem direito e alguém acabe sem rosto, ou atravessando ou uma parede, ou mesmo ver a inteligência artificial dos NPCs indo pro espaço e ver alguém erguendo uma placa e incitando a revolução virado para a parede.



Posso jogar só na TV?

Hoje em dia é comum se estimular a interação entre jogos e periféricos, especialmente na era dos smartphones. Com isso temos um aplicativo para celular que acompanha Assassin's Creed Unity, assim como um website. Inclusive, muitos dos baús e tesouros do jogo só podem ser conquistados quando jogando o game em conjunto com os periféricos. Sou a favor de estimular a interação com outros aparelhos na jogatina, mas forçar o jogador a usar o celular e o computador se quiser conquistar o jogo por completo — que ele já pagou para jogar? Não posso ficar só na TV não?



O mundo na ponta da lâmina

Quando o assunto é assassinato, Unity supera qualquer outro pelo simples fato de não se ater a modelos. Se você recebeu uma missão de abater alguém, o método que usará ficará totalmente à sua disposição. Claro, o jogo pode recomendar que você envenene a bebida do cidadão, mas você pode deixar ele falando sozinho e atacar com sua Phantom Blade, a nova arma favorita dos assassinos, ao permitir que se golpeie à distância com um disparador de dardos. É a sua forma de encontrar a melhor maneira de conquistar seu objetivo sem ser notado.

O rastro do fracasso

Para ter certeza de que aprenderá com seus fracassos, uma das mecânicas do jogo envolve que você saiba onde errou em ser furtivo. Quando alguém percebe sua localização, uma silhueta como um fantasma do seu personagem fica naquele lugar. Dessa maneira, fica fácil saber onde houve falhas em sua estratégia para melhorar na próxima tentativa!





Além disto, o novo sistema de customização de equipamentos permite que você aprimore suas armas e vestimentas para garantir os melhores efeitos possíveis. Um certo capuz pode ampliar sua Eagle Vision, assim como uma calça pode te tornar mais furtivo e mais ágil nas seções de parkour. Isso tudo terá muita utilidade, especialmente no modo cooperativo, inovador em toda a série.

Unity, como o próprio nome indica, estimula a união. Por isso que, pela primeira vez, temos quatro jogadores participando da campanha em conjunto. É possível convocar seus amigos para missões em equipe com interações completamente novas, bem como habilidades que funcionam exclusivamente em time. Imagine poder compartilhar da Eagle Vision de seus amigos: isso é possível. Aliás, cooperação é fundamental nestas missões. Existem algumas em que o foco é apenas ser furtivo, e a recompensa depende de quantas vezes o seu time é identificado. Isso endossa a necessidade do grupo trabalhar em conjunto para melhores premiações.

Problemas de acabamento

Enquanto o jogo possui diversos pontos positivos, ele encontra diversas dificuldades em fazê-las se encaixarem. Por exemplo, em meio ao drama amoroso de Arno e a crise acometendo Paris, é difícil achar espaço para apreciar totalmente qualquer uma das histórias. Não há uma sintonia equilibrando as emoções de ambos, e fica difícil aproveitar por completo as duas experiências. E é uma pena, porque Arno é um grande personagem, um dos mais carismáticos da série, mas fica preso pelas limitações do próprio ambiente no qual vive.



Mas eu já paguei pelo jogo!

Uma das maiores decepções de Assassin's Creed Unity reside exatamente no sistema de customização e da plataforma Helix. Uma nova moeda foi introduzida no game sob a alcunha de Helix Credits, e esta pode ser comprada com moeda real — ou seja, do seu bolso. Enquanto podem dizer que você só vai gastar com o game se você quiser, mas o simples fato de incluir microtransações em um título AAA é algo no mínimo estranho, para não dizer mercenário.

Outra questão importante é como todo o conceito de Animus que havia até então foi meio que deixado de lado. Enquanto temos seções que colocam em uso as mecânicas da viagem no tempo — fazendo Arno surgir em outros momentos históricos de Paris —, a brincadeira de presente, passado e futuro é tratada com indiferença perante todo o esquema maior do momento histórico principal da trama. Aliás, o próprio nome Animus foi deixado de lado, dando vida para a plataforma via nuvem, Helix. Por fim, dependendo da plataforma que estiver jogando e da atualização do jogo e do sistema, é possível encarar quedas drásticas na fluidez do game, com uma taxa de FPS (frames per second, quadros por segundo) chegando a valores inaceitáveis. Tudo bem que o jogo força aos limites o potencial de processamento dos consoles, mas se não era possível entregar um produto que chegasse na amplitude desejada, era melhor ter repensado a abordagem para o game em si.



E Paris foi ao chão

A sensação que tenho é que Assassin's Creed Unity saiu cedo demais do forno, parecendo dourado e belo por fora, mas ainda cru em seu interior. Diversas pequenas falhas, tanto na coesão da trama como na programação em si, impedem o jogador de tirar máximo proveito do título. Este poderia ser o melhor jogo do ano facilmente, assim como poderia ser o melhor de toda a franquia. No fim das contas, o brilho que Unity emite não é o do ouro que ele vale, mas das chamas engolindo Paris. **B**



Prós

- Momento histórico extremamente marcante e profundo;
- Liberdade nunca antes vista na série, seja para se locomover ou matar;
- A cidade é colossal, muito a se explorar;
- As multidões inteligentes fazem da ambientação mais realista;
- Incontáveis missões secundárias;
- Missões cooperativas são divertidas e envolventes;
- Nenhum dos bugs quebram o jogo.



Contras

- A história do personagem parece não casar bem com a da Revolução Francesa;
- Bugs e glitches distraem da experiência, além de serem bem incômodos às vezes;
- Quedas na framerate são extremamente desgastantes;
- Microtransações em um jogo deste porte chega a ser algo inaceitável;
- Obrigatoriedade do uso de periféricos (aplicativo e website) para máximo aproveitamento debilita o ritmo do jogo.

Assassin's Creed Unity (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor Ubisoft • **Gênero** Ação
Lançamento 11 de novembro de 2014

Nota **7.5**

por **Ítalo Chianca**

Revisão: José Carlos Alves

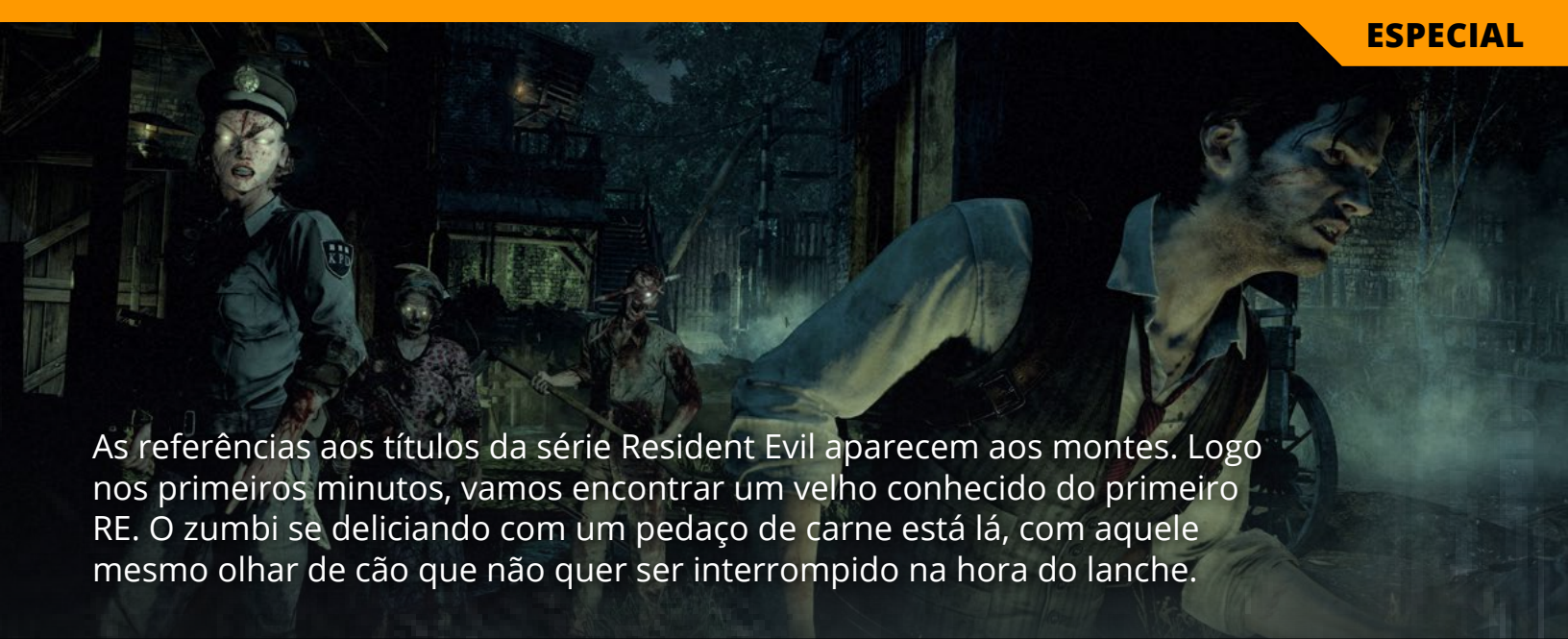
Diagramação: Lucas Paes



THE EVIL WITHIN

The Evil Within (Multi) é uma homenagem revigorante aos clássicos do survivor horror

Depois do sucesso estrondoso de Resident Evil 4 (Multi), os jogos de survival horror nunca mais foram os mesmos. A tendência passou a levar mais em consideração o fator ação em detrimento do horror. Mas parece que estamos vivenciando um novo tempo para esses jogos. Ninguém melhor do que o pai do gênero, o criador de títulos memoráveis e de uma série que entraria de vez para a história dos videogames e até do cinema. Falo de Shinji Mikami, a mente por trás da série Resident Evil. Depois da sua saída da Capcom, logo após o lançamento de RE4, o mestre Mikami pouco produziu jogos do gênero que ajudou a popularizar. Contudo, seu aguardado retorno chegou. De casa nova, o rei do terror retorna com um aguardadíssimo título: The Evil Within, um jogo que promete trazer de volta o medo aos videogames no melhor estilo terror psicológico.



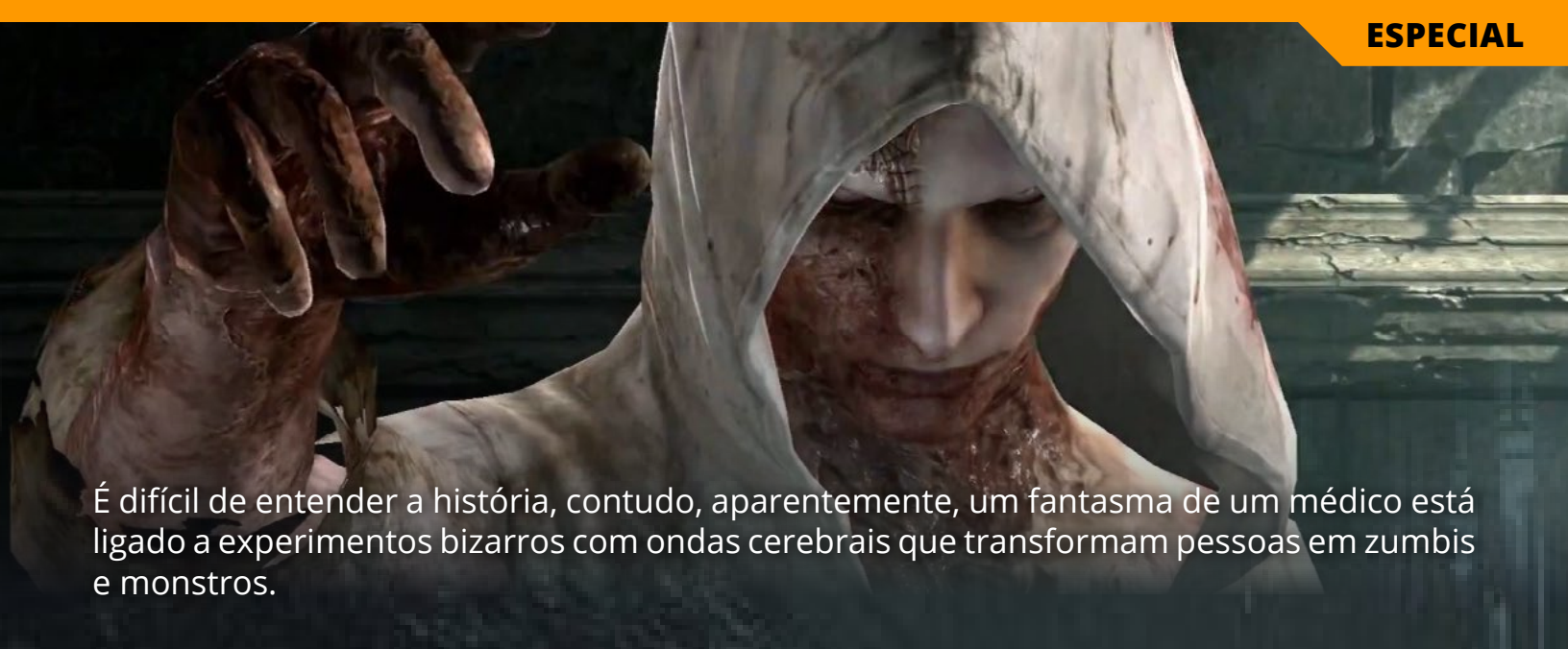
As referências aos títulos da série Resident Evil aparecem aos montes. Logo nos primeiros minutos, vamos encontrar um velho conhecido do primeiro RE. O zumbi se deliciando com um pedaço de carne está lá, com aquele mesmo olhar de cão que não quer ser interrompido na hora do lanche.

Pesadelos sobrenaturais

Não irei me aprofundar muito no enredo, muito menos no desenrolar do jogo, para não tirar as surpresas que o título lhe reserva, mas vamos tentar entender um pouco da complicada história. Tudo o que sabemos é que após um assassinato em massa em um hospício, um detetive chamado Sebastian Castellanos vai ao local com seu time, formado por Joseph Oda e Julie Kidman. Ao chegar à entrada do local, os três se deparam com carros de polícia vazios e suspeitam que algo pode ter acontecido, já que não havia ninguém para recebê-los na cena do crime.



Ao entrar na clínica, o trio encontra cadáveres e poças de sangue por todos os cantos. Investigando o sistema de vigilância a procura de indícios do que houve naquele lugar, Sebastian consegue observar um ser, aparentemente com poderes sobrenaturais, teletransportando-se de um lugar a outro, matando pessoas pelo hospital. De repente a misteriosa criatura surge às suas costas, golpeando-o na nuca e colocando o detetive para dormir.



É difícil de entender a história, contudo, aparentemente, um fantasma de um médico está ligado a experimentos bizarros com ondas cerebrais que transformam pessoas em zumbis e monstros.

Ao acordar, o detetive se vê pendurado de cabeça para baixo enquanto um brutamontes está fatiando restos de pessoas na sala a sua frente. Após uma fuga desesperadora, Sebastian sai da clínica e descobre que uma grande cratera engoliu todas as viaturas policiais e que a cidade está em ruínas. Se é real ou fruto da sua imaginação, isso não sabemos, mas o que fica claro é que, durante sua jornada, Sebastian terá de enfrentar seus medos, receios e um elenco assustador de seres macabros para conseguir solucionar o caso, que parece ir muito além de uma chacina em uma clínica psiquiátrica.

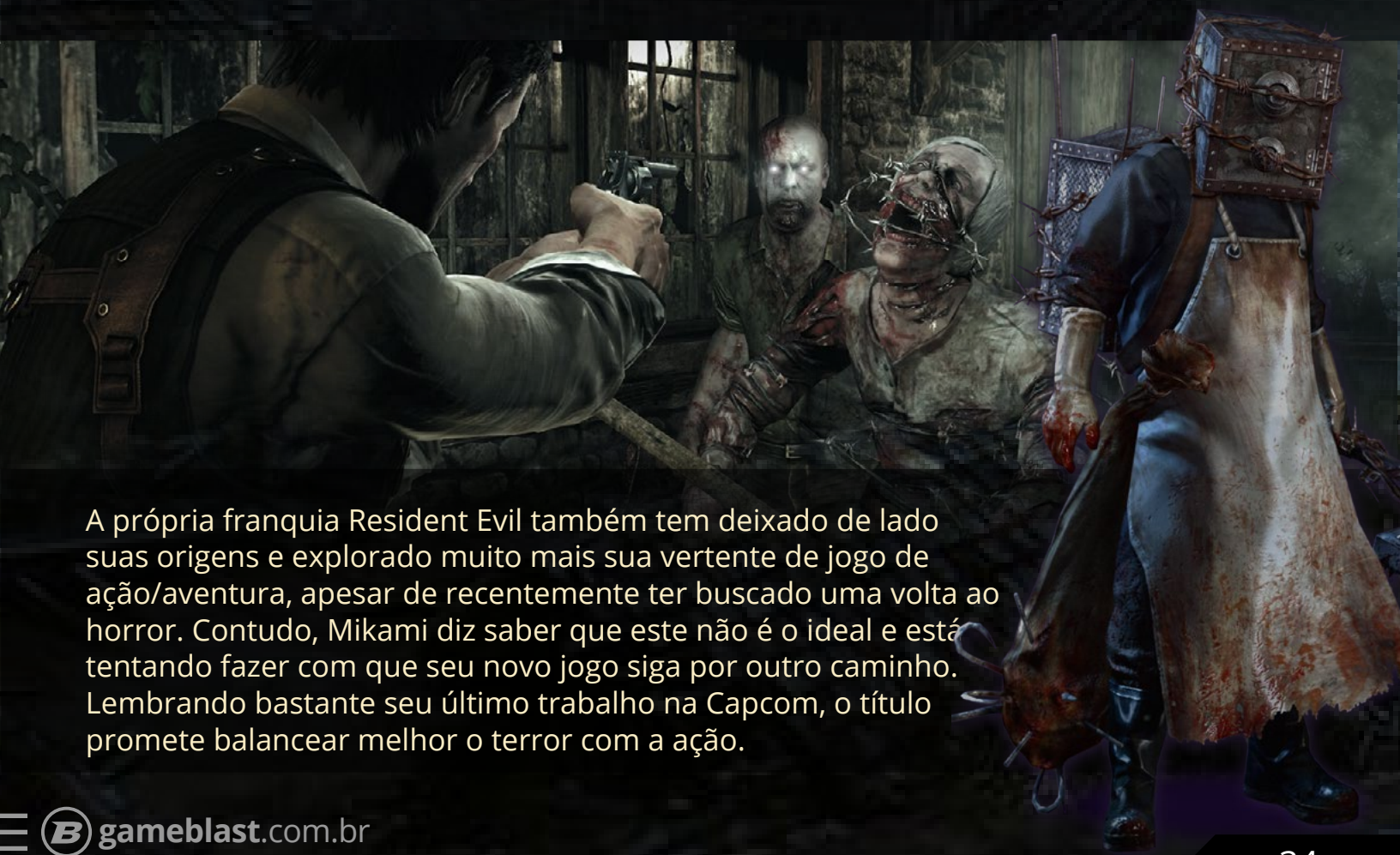


Como manda o figurino dos jogos de terror, boa parte da história está documentada em textos espalhados pelos cenários, ajudando, nem que seja um pouco, a entender o que se passa nesse pesadelo. Porém, seguindo agora na contramão, o título sequer apresenta legendas em português, quem dera dublagem, dificultando ainda mais as coisas para nós brasileiros.



Ressuscitando um velho conhecido

Durante a geração passada vimos alguns títulos que se propuseram a retomar o clássico gênero survivor horror, contudo, acabaram privilegiando a ação, provocando a ira dos mais tradicionais, pois a falta de momentos de medo, suspense e terror não justificavam sua classificação. Até séries que surgiram como salvadoras do survivor horror nesta última geração, como Dead Space, com o tempo se entregaram a popularidade/lucratividade do estilo com mais ação e tiroteios sem fim.



A própria franquia Resident Evil também tem deixado de lado suas origens e explorado muito mais sua vertente de jogo de ação/aventura, apesar de recentemente ter buscado uma volta ao horror. Contudo, Mikami diz saber que este não é o ideal e está tentando fazer com que seu novo jogo siga por outro caminho. Lembrando bastante seu último trabalho na Capcom, o título promete balancear melhor o terror com a ação.

Mikami afirma que Sebastian terá uma quantidade limitada de recursos e terá que atravessar ambientes claustrofóbicos e agonizantes para sobreviver. Além disso, a câmera do jogo estará posicionada por detrás dos ombros de Sebastian, remetendo diretamente aos jogos de "terror" vistos atualmente, com a diferença que, dessa vez, as hordas de inimigos parecem menos frequentes e o suspense será constante, lembrando um pouco o aclamado Resident Evil Revelations (Multi). Isto pode ajudar os jogadores mais novos a se adaptar melhor a esta nova situação, servindo com uma espécie de transição para futuros jogos onde o terror será ainda maior.

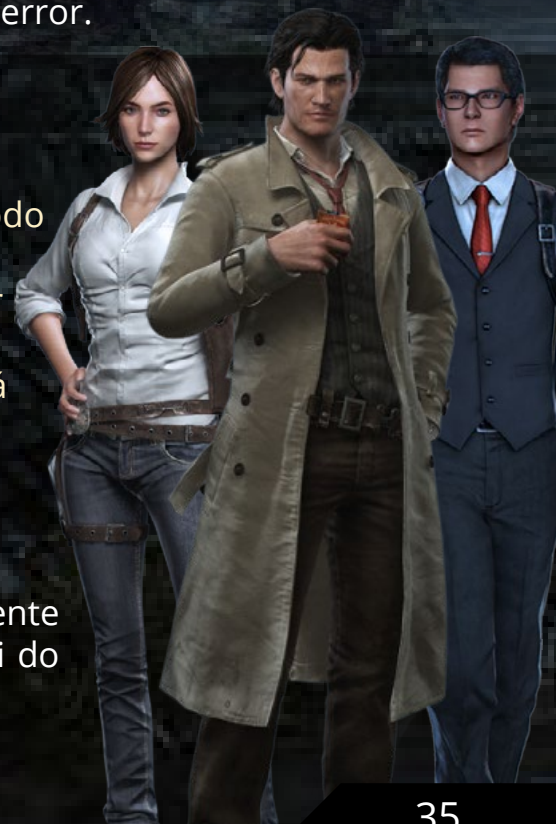


Em uma cena divulgada em um dos trailers do jogo, Sebastian está caminhando em um corredor, quando de repente uma porta abre, dando origem a uma onda de sangue vindo em sua direção. Ao atingir o detetive, ele é transportado para outro lugar e se depara com um monstro horripilante. Segundo o próprio Mikami, um legítimo survival horror só pode ser criado quando se segue à risca o equilíbrio entre ação e terror.

Como nos velhos tempos

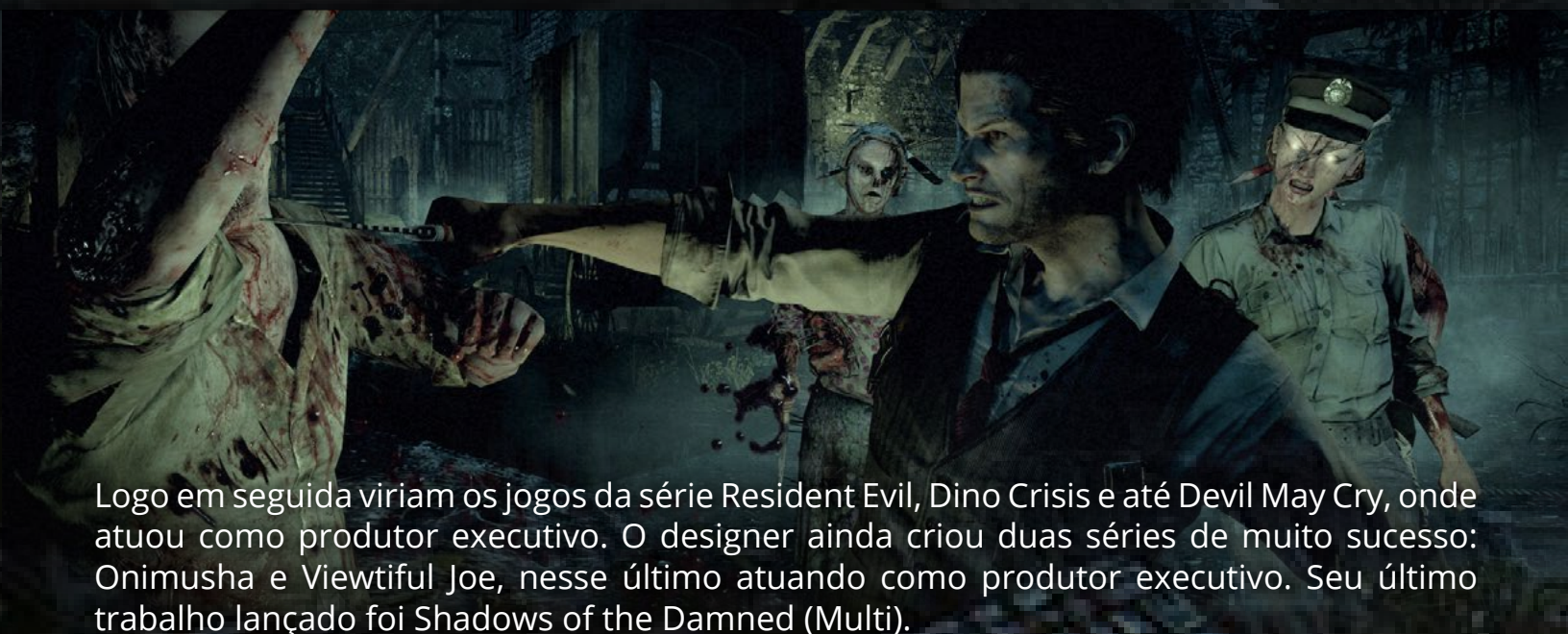
O clima de surpresas e novidades acompanha o jogador a todo momento, com criaturas horripilantes e devastadoras caminhando por aí, a sua procura, não deixando a aventura cair em repetição. O desafio é na medida certa, alternando momentos complicados, onde você provavelmente precisará de algumas tentativas a mais, com outros em que seus bons equipamentos cuidarão, sem muito esforço, de superar o desafio.

The Evil Within já nasceu com a difícil missão de ser um excelente game, pois carregava o peso do nome de seu criador, o pai do gênero survivor horror.



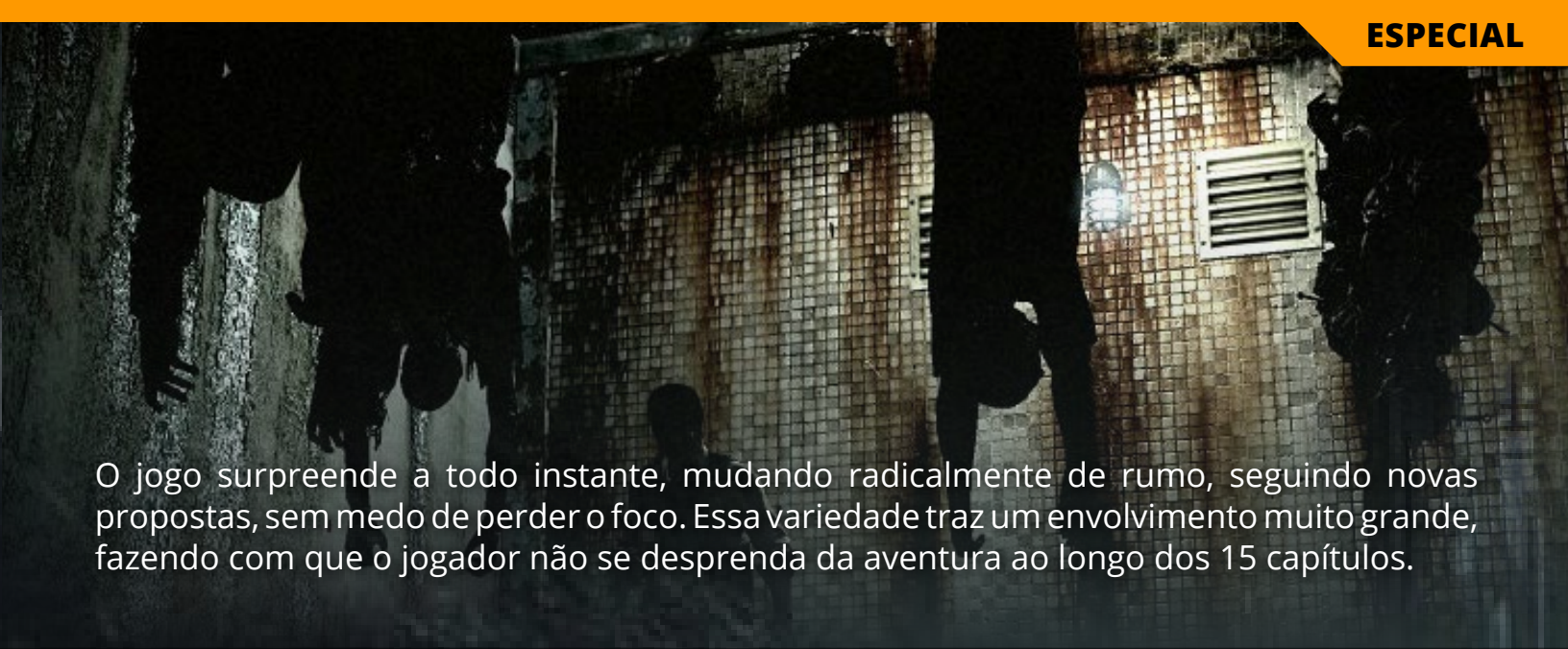


Shinji Mikami é um dos nomes mais respeitados da indústria de videogames. Formado na Universidade de Doshisha, Mikami ingressou como programador na Capcom em 1990. Seu primeiro projeto como designer não foi nenhum título de terror, muito menos de ação. O jogo cooperativo de aventura Goof Troop, considerado um verdadeiro clássico do Super Nintendo, foi seu primeiro grande trabalho. Ainda no SNES, Mikami foi programador de Alladin



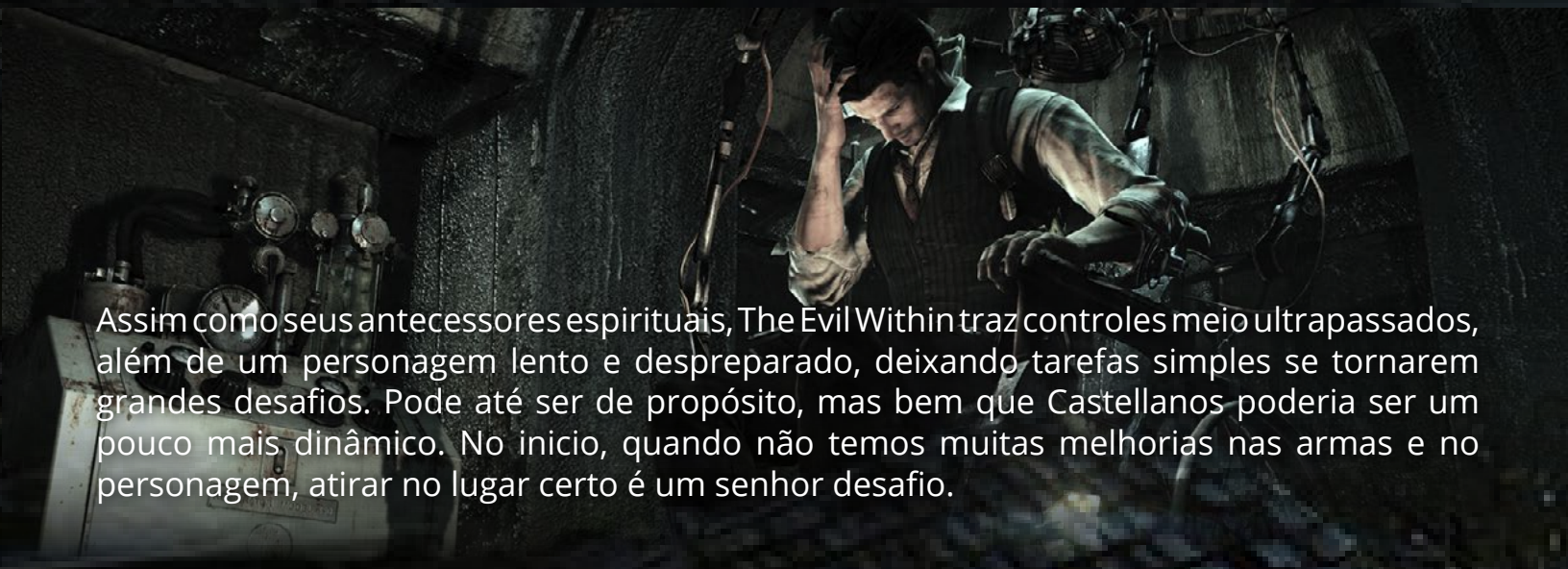
Logo em seguida viriam os jogos da série Resident Evil, Dino Crisis e até Devil May Cry, onde atuou como produtor executivo. O designer ainda criou duas séries de muito sucesso: Onimusha e Viewtiful Joe, nesse último atuando como produtor executivo. Seu último trabalho lançado foi Shadows of the Damned (Multi).

Um ponto curioso é que mesmo com toda a tecnologia atual, os controles do jogo ainda não são precisos o suficiente para trazer uma sensação de domínio absoluto sobre a ação do jogo e o personagem. O que não sabemos é se foi proposital, fazendo lembrar o terror que era controlar os protagonistas nos primeiros títulos da série Resident Evil, ou se foi falha técnica mesmo. Contudo, dominá-los, ou pelo menos conseguir jogar bem, já é um desafio a mais no jogo.



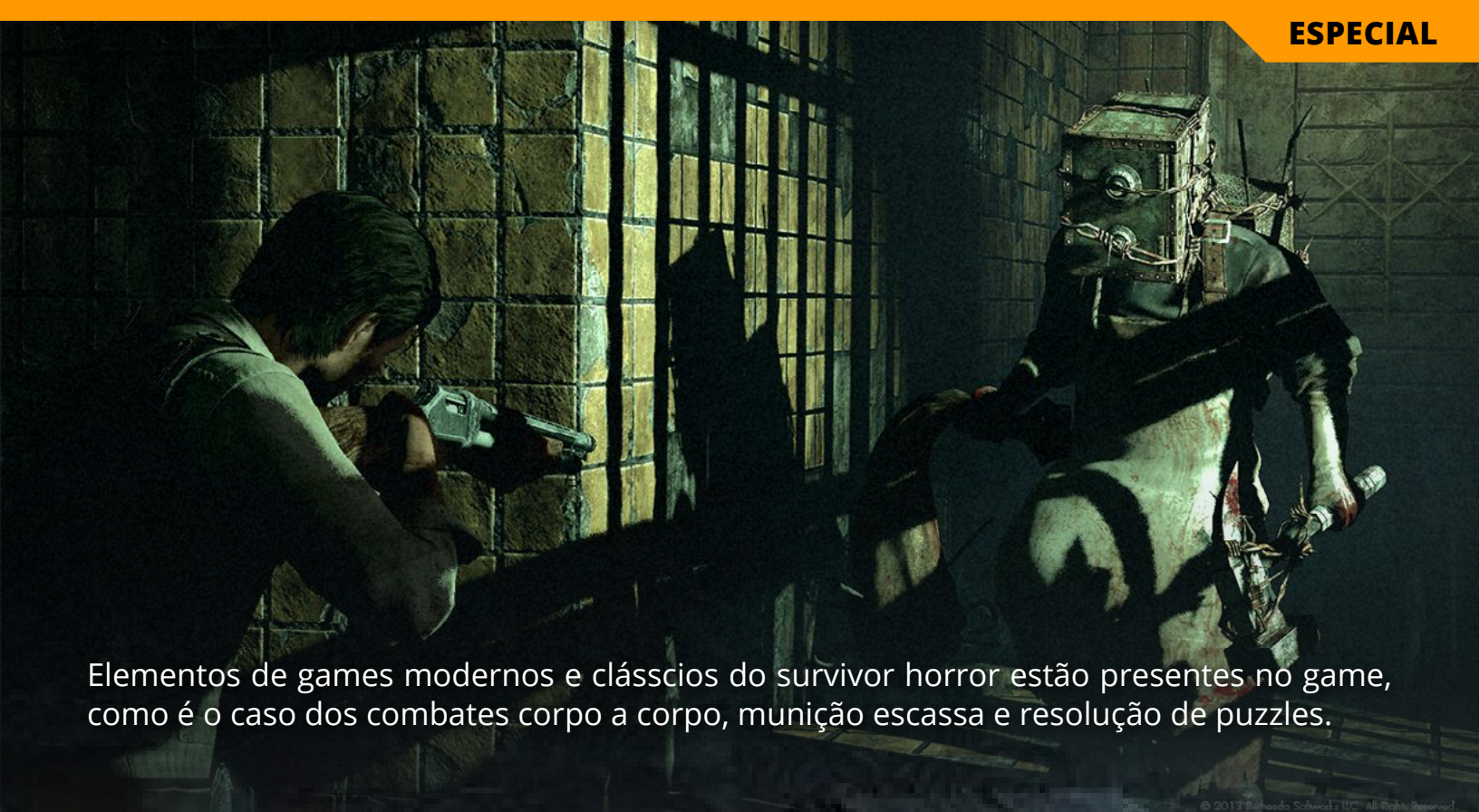
O jogo surpreende a todo instante, mudando radicalmente de rumo, seguindo novas propostas, sem medo de perder o foco. Essa variedade traz um envolvimento muito grande, fazendo com que o jogador não se desprenda da aventura ao longo dos 15 capítulos.

Da mesma forma que os controles, a história parece, também, meio desconexa, sem direção absoluta. Mas tudo faz parte do show. Não saber exatamente para onde estar indo ou o que está acontecendo claramente tornam a experiência do jogo ainda mais assustadora, expondo o jeito único de se fazer terror nas produções de Shinji Mikami. Mesmo não parecendo tão original para os mais tradicionais e experientes em jogos do gênero, por parecer um retalho de grandes momentos tradicionais das velhas histórias, como hospitais e igrejas abandonadas, mansão assombrada e ruínas escuras, o título cumpre seu papel e é uma grande esperança de que seja apenas o primeiro grande passo para a volta do terror nos games da nova geração.



Assim como seus antecessores espirituais, *The Evil Within* traz controles meio ultrapassados, além de um personagem lento e despreparado, deixando tarefas simples se tornarem grandes desafios. Pode até ser de propósito, mas bem que Castellanos poderia ser um pouco mais dinâmico. No início, quando não temos muitas melhorias nas armas e no personagem, atirar no lugar certo é um senhor desafio.

Criaturas medonhas, muito sangue, salas escuras e aterrorizantes, máquinas de torturas e pressão psicológica fazem deste a união dos melhores elementos do gênero num único título. Por um lado é um ponto positivo, pois temos uma variedade de momentos clássicos e modernos, por outro, tira um pouco da originalidade da obra, mesmo que tenha sido inseridos de forma maestral ao longo da trama.



Elementos de games modernos e clássicos do survivor horror estão presentes no game, como é o caso dos combates corpo a corpo, munição escassa e resolução de puzzles.

The Evil Within consegue, com ajuda de todo o aparato técnico disponível, revigorar e renovar um gênero por vezes esquecido nos últimos anos. Unindo e equilibrando aspectos de terror, alto desafio e suspense, sem deixar de lado a ação e o combate, ele eleva o nível e coloca novamente nos holofotes da crítica e do grande público no gênero survivor horror. A sensação que fica é que uma história antiga foi contada de forma diferente, mas nada que atrapalhe ou tire o charme desta grande produção. Resta saber se o título será contribuirá para a volta do gênero survivor horror aos seus dias de glória, ou se foi uma espécie de tributo aos jogadores tradicionais. Só o tempo dirá, mas até lá, que tal tentar encarar seus medos com The Evil Within? O terror que te espera. **B**



Leve a **Revista GameBlast** com você nas redes sociais! É só clicar e participar!



twitter.com/gameblast

Seguir



facebook.com/gameblast

Curtir



google.com/gameblast

Seguir



soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se



por Robson Júnior

Revisão: Luigi Santana
Diagramação: Aline Miki

Os principais lançamentos do fim de ano

O fim do ano é a época que geralmente concentra os principais lançamentos da indústria dos games, e em 2014 isto não está sendo diferente. De jogos anunciados nesta E3 até mesmo a títulos há muito prometidos, estes últimos meses do ano nos reservam novas iterações de grandes franquias e algumas surpresas. Vamos ver agora um pouco o que as empresas estão trazendo para conquistar nossas atenções (e carteiras).



Bayonetta 2 (Wii U)

Sendo um dos títulos exclusivos da Nintendo mais aguardado do ano, Bayonetta 2 chegou com grande aprovação da crítica ao Wii U no final do mês de outubro. Em desenvolvimento há dois anos, a bruxa que dá nome à franquia volta com tudo, exibindo um visual completamente renovado e surpreendendo com seu enorme potencial. Impossível não se deixar conquistar por tamanhas personalidade e elegância!

Não deixe de conferir a análise deste épico jogo na edição do mês de novembro da Revista Nintendo Blast!

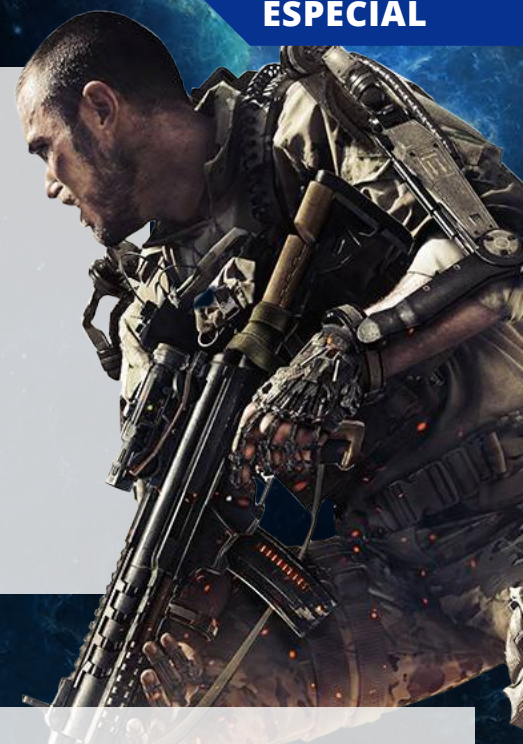
Sunset Overdrive (XOne)

Shooter em terceira pessoa e com mundo aberto, Sunset Overdrive deixou muitos fãs de boca aberta e com boa expectativa quando anunciado na E3 deste ano, e é com certeza a maior aposta da Microsoft para este ano. Explore freneticamente a insana e vibrante Sunset City do ano de 2027 agora mesmo, exclusivamente no Xbox One!



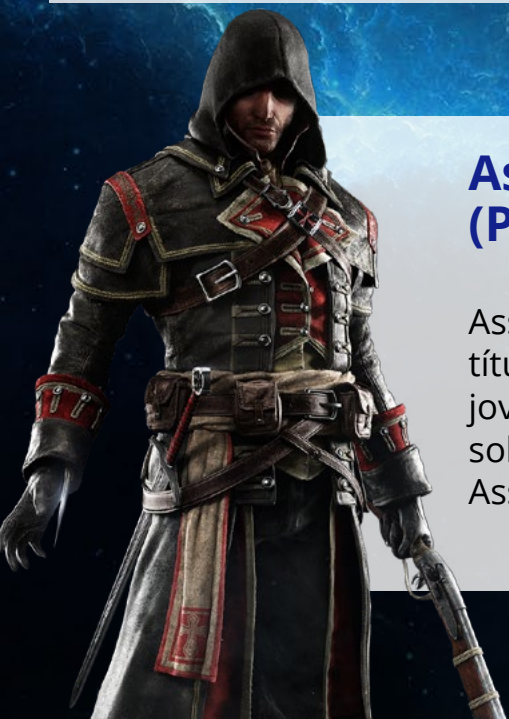
Call of Duty: Advanced Warfare (PC/PS3/PS4/X360/XBO)

Mais um importante shooter, desta vez em primeira pessoa, chega a diversos consoles das últimas gerações e ao PC. Call of Duty: Advanced Warfare, anunciado em maio deste ano, traz algumas novidades na jogabilidade em relação aos jogos anteriores da franquia. Caso se interesse pelo gênero, não deixe de conferir este incrível jogo!



Assassin's Creed: Rogue (PS3/X360)

Assassin's Creed ganha mais uma iteração com Rogue, sétimo título da linha principal da franquia. Assuma o papel do jovem irlandês Shay Cormac, ajudando-o a fazer sua vingança sobre seus antigos companheiros da Ordem dos Assassinos. Assassin's Creed: Rogue também chegará ao PC em 2015.



Assassin's Creed: Unity (PC/PS4/XBO)

Lançado simultaneamente com Rogue, mas com uma história diferente (embora relacionada), Assassin's Creed: Unity chega à atual geração de consoles, trazendo o multiplayer competitivo pela primeira vez à franquia. Seja o novato assassino Arno e explore a caótica Paris do período da Revolução Francesa.



Leia mais sobre Assassin's Creed Rogue e Unity nesta edição da Revista GameBlast!

Digimon All-Star Rumble (PS3/X360)

Os monstros digitais também ganham espaço neste fim de ano com o lançamento de Digimon All-Star Rumble para PlayStation 3 e Xbox 360. Mesmo com a paz reinando no Mundo Digital, lute com doze Digimons básicos (que somam ao todo 32 formas diferentes) para decidir qual é o melhor de todos, com dez arenas para servirem de ringues de lutas épicas!



Far Cry 4 (PC/PS3/PS4/X360/XBO)

Grande atração da Ubisoft na E3 deste ano, Far Cry chega ao seu quarto jogo, alcançando pela primeira vez a atual geração de consoles. Aventure-se com Ajay Ghale pelo mundo aberto e selvagem Kyrat para deter os planos do vilão Pagan Min em um excepcional shooter em primeira pessoa.

Grand Theft Auto V (PS4/XBO)

GTA V já foi lançado há mais de um ano no Xbox 360 e PlayStation 3, mas chega finalmente aos seus sucessores. A cidade de Los Santos ganha muito mais vida nos gráficos do PlayStation 4 e do Xbox One. Não deixe de conferir como está este épico jogo da Rockstar na nova geração! A versão para Windows PC está prevista para janeiro de 2015.



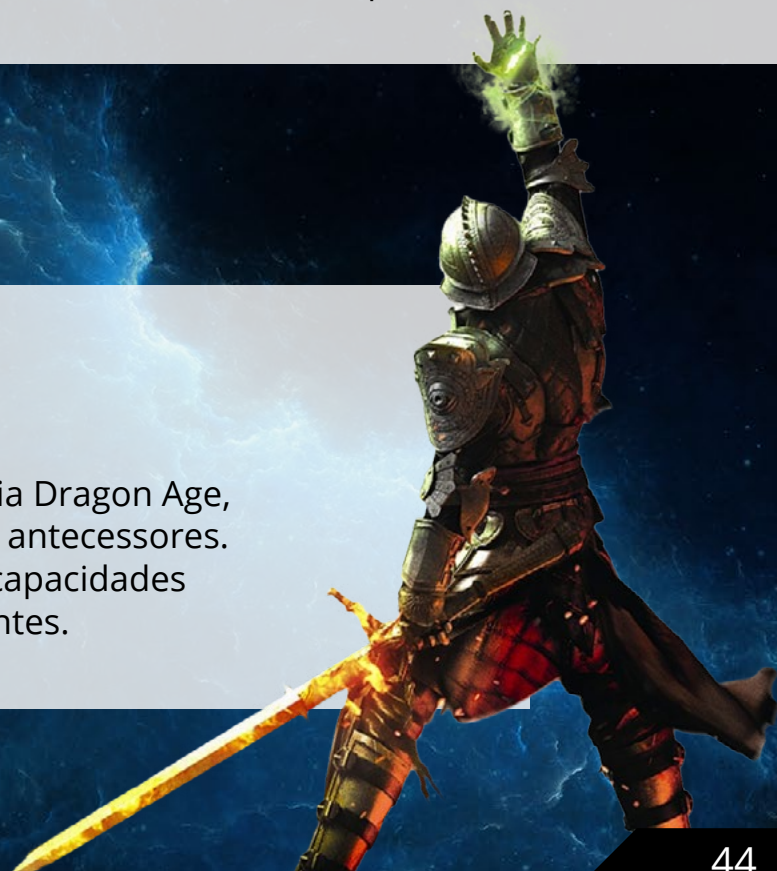
LittleBigPlanet 3 (PS3/PS4)

Sackboy ganha novos parceiros em mais um divertido puzzle-plataforma exclusivo das plataformas da Sony, que foi revelado na E3 deste ano. Terceiro jogo da série principal da franquia, LittleBigPlanet 3 conta ainda com várias funcionalidades relacionadas aos seus predecessores.



Dragon Age: Inquisition (PC/PS3/PS4/X360/XBO)

Terceiro título da linha principal da franquia Dragon Age, Inquisition mescla vários aspectos de seus antecessores. Retorne a Thedas, agora com muito mais capacidades de exploração devido a seus largos ambientes.



Pokémon Omega Ruby/ Alpha Sapphire (3DS)

Explore Hoenn sob novas perspectivas com a chegada de Omega Ruby & Alpha Sapphire ao Nintendo 3DS. Estes nostálgicos remakes das versões Ruby & Sapphire (GBA) da terceira geração da franquia Pokémon também são tema de capa da Revista Nintendo Blast, então não deixe de conferi-la!

Leia muito mais sobre Pokémon na edição de novembro da Revista Nintendo Blast!

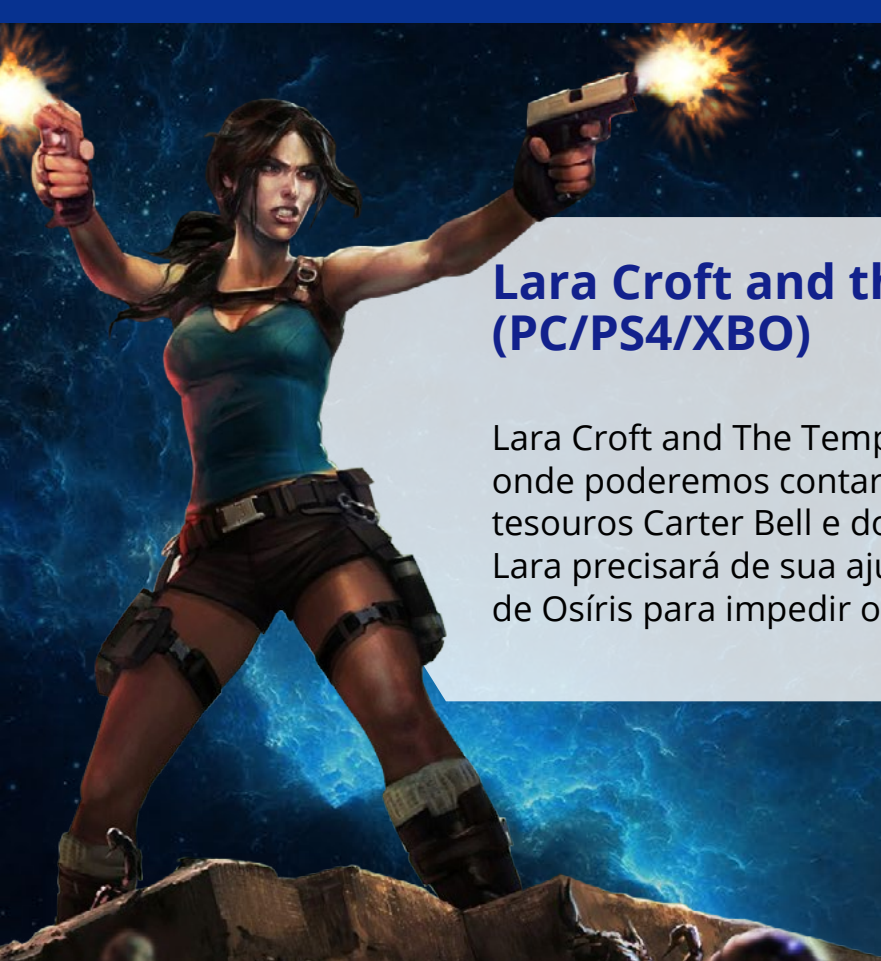


Super Smash Bros. for Wii U

Com sua versão para o portátil da Nintendo lançada com mais de um mês de antecedência, é hora da pancadaria dar as caras no Wii U! Quarta iteração da franquia Smash Bros., Super Smash Bros. for Wii U mostra seus personagens favoritos da Nintendo em ação. Desfrute ainda mais deste jogo com a tecnologia dos amiibo!



Veja mais motivos de investir neste título na edição de novembro da Revista Nintendo Blast!



Lara Croft and the Temple of Osiris (PC/PS4/XBO)


Lara Croft and The Temple of Osiris nos leva ao Egito, onde poderemos contar com o apoio do caçador de tesouros Carter Bell e dos deuses egípcios Hórus e Ísis. Lara precisará de sua ajuda para juntar todas as partes de Osiris para impedir os malignos planos do deus Set.



Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)

Treasure Tracker foi uma grande surpresa ao ser anunciado pela Nintendo na E3 2014. Captain Toad faz sua estreia no Wii U em alto estilo: com seu próprio puzzle-plataforma, baseado em estágios de Super Mario 3D World (3DS)! Não deixe de conferir este divertido spin-off da franquia Mario.

Falamos mais deste inusitado jogo na edição de novembro da Revista Nintendo Blast!

Esta é apenas uma pequena parcela do que está trazendo o fim de ano em relação aos jogos. Ainda com tantas promessas de títulos de tirar o fôlego para o ano que vem, será que conseguiremos resistir a adquirir todos? Como ficarão nossos saldos bancários no ano que vem? Vamos aguardar para ver o que o futuro nos prometerá, porque se for para depender da indústria gamer, ainda vem muito mais pela frente! 

ANDROID

iOS

por Robson Júnior

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Gabriel Leles

RETRY

RETRY leva você de volta aos 8-bits



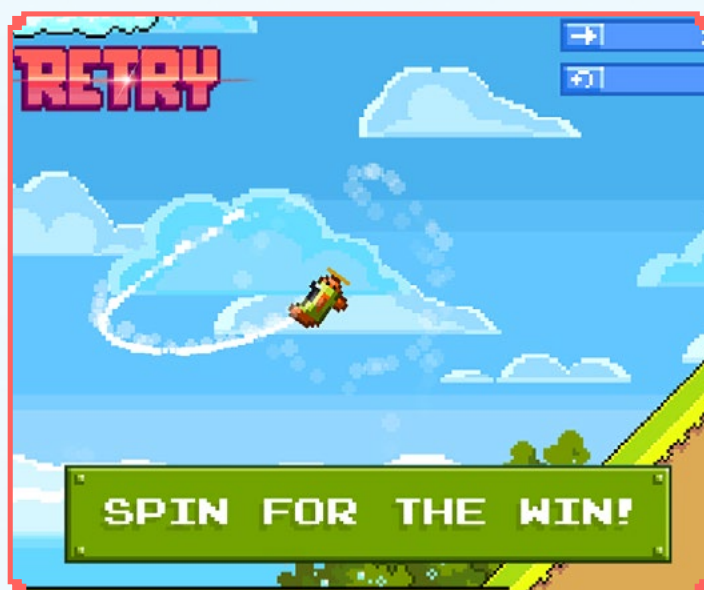
Apesar da mecânica semelhante, RETRY não é mais uma das milhares de vertentes do estressante **Flappy Bird** encontradas nas lojas de aplicativos mobile como tem sido afirmado por alguns. Com um visual retrô em 8-bits e trilha sonora a caráter, o jogador assume o papel de um pequeno avião e tem como missão

conduzi-lo entre plataformas. À medida que se vai passando de nível, a jogatina fica mais complicada, porém divertida; ao contrário do joguinho do passarinho desajeitado, em que a proposta é sempre a mesma, novos desafios surgem em cada esquina em RETRY.

Para fazer seu aviãozinho voar é simples: toque na tela tátil. Os comandos do jogo são bem precisos; logo, você não deverá enfrentar problemas com uma tardia interpretação de suas ações. Além de seguir “em frente”, ao manter-se a tela pressionada, é possível fazer com que o veículo dê loops no ar – até que voe de cabeça para baixo.



Parece simples, não? E é! Então, qual o desafio do jogo? Bem, é o seguinte: você não pode entrar em contato com basicamente nada, exceto as plataformas, em que pode pousar. Pode parecer fácil, mas já é desafiador desde seu primeiro nível. Aprender a utilizar bem mecânica de voo do avião para alcançar as plataformas é complicado, mas chegar lá é altamente recompensador.

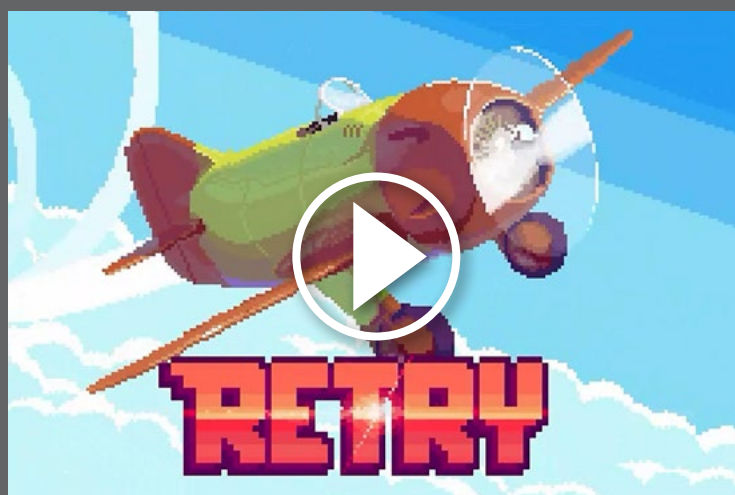


Cada nível apresenta três objetivos principais, que somam três estrelas: concluir a fase, com menos colisões (ou seja, tentativas) que o máximo proposto e concluir a fase tendo em vista um limite de distância definido. RETRY inova pois traz mecânicas mais recentes aos 8-bits em seus obstáculos: o vento, a água e plataformas que se movem tentarão lhe impedir de alcançar seu objetivo – mas não esqueça que você pode sempre tentar novamente!

Confira a matéria completa: <http://www.gameblast.com.br/2014/11/retry-rovio.html>

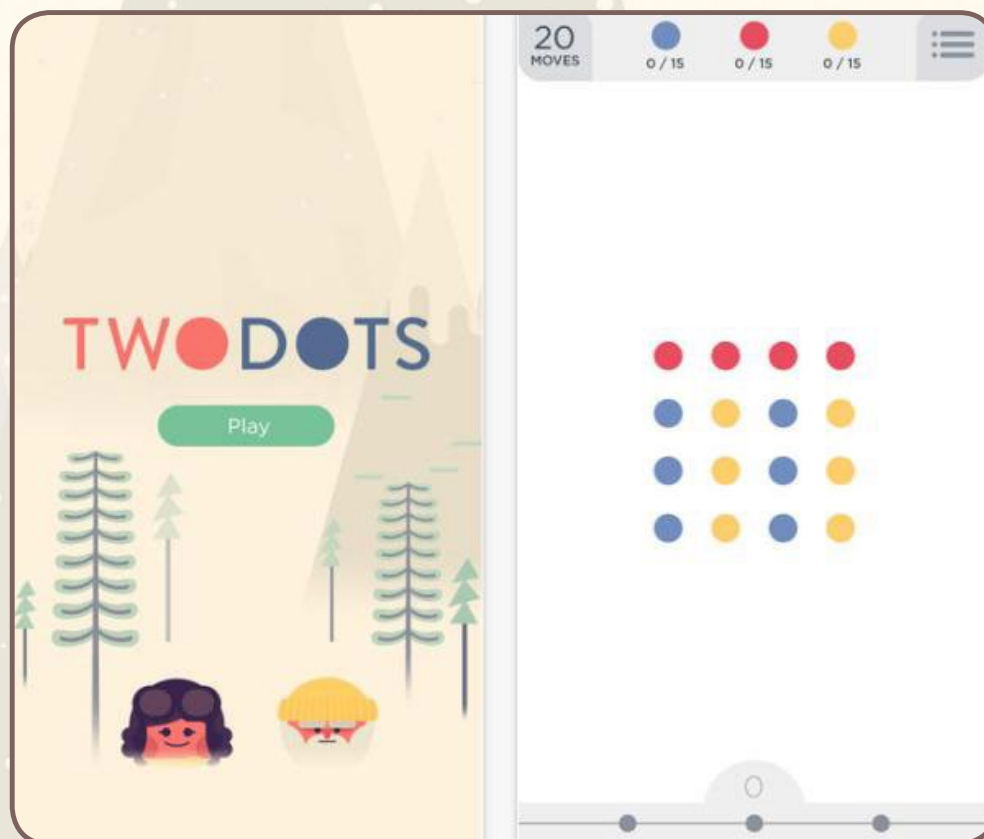
Obtenha **RETRY** para iOS gratuitamente na [App Store](#) ou para Android na [Google Play Store](#).

Site oficial:
<http://www.retry-game.com/>



ANDROID

iOS



TwoDots é simples e viciante

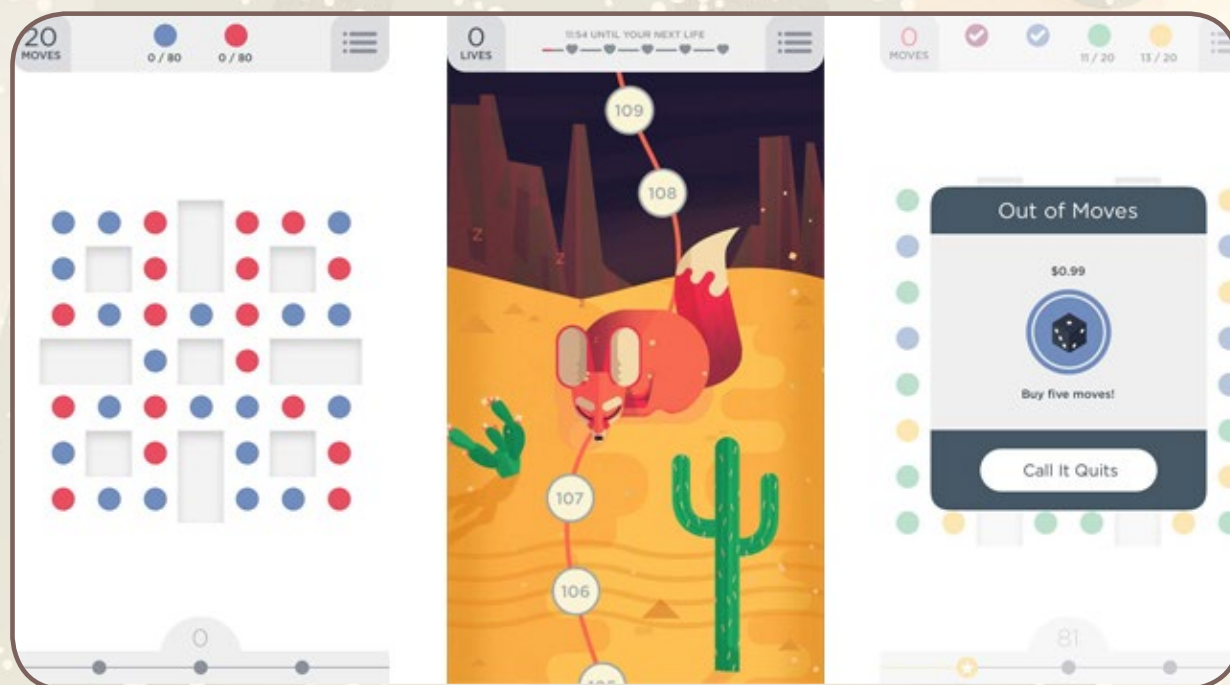
Conecte suas forças com dois dots (pontos) enquanto eles se aventuram por um mundo repleto de desafios. Seu objetivo é tirar um determinado número de dots da tela tendo em vista um máximo de vezes que pode tentar realizar o processo. Como realizá-lo? Una dois ou mais pontos de mesma cor, horizontalmente ou verticalmente. Ao se fechar a linha ou formar figuras geométricas, todos os pontos da cor utilizada são retirados simultaneamente de jogo. Em cada fase, você poderá ganhar até três estrelas de acordo com seu desempenho.

Quem já jogou Dots deverá perceber que, até o momento, a jogabilidade é exatamente a mesma. Mas TwoDots traz novas habilidades no jogo. Você poderá ser requisitado a afundar âncoras, quebrar gelo, enfrentar fogo, entre outros desafios que devem ser propostos enquanto se avança no game.



Novos obstáculos também aparecerão, como áreas em que você não poderá conectar os pontos que quiser à vontade. Nenhuma fase é cronometrada, então você poderá raciocinar bem antes de realizar seus movimentos.

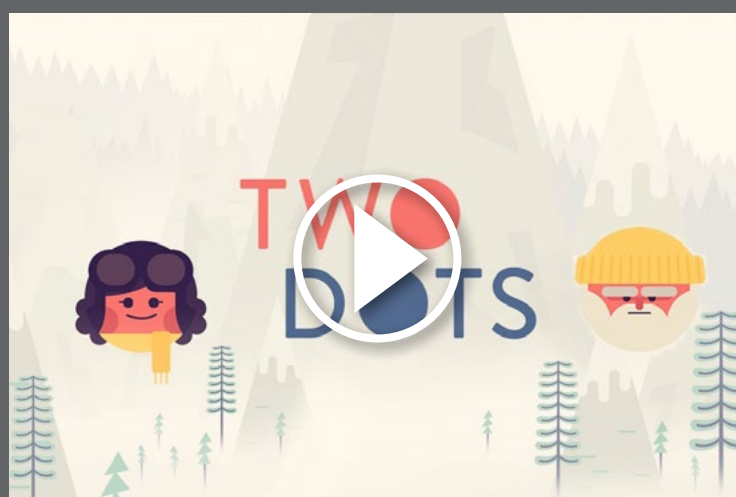
TwoDots, como seu antecessor, tem um design minimalista, limpo e organizado. A trilha sonora do jogo conta com músicas e efeitos sonoros divertidos, combinando com a temática do título. O jogo é free-to-play, mas algumas vantagens podem ser adquiridas com dinheiro real, como movimentos extras. Ligue os pontos, atinja os objetivos e divirta-se com TwoDots!



Baixe **TwoDots** agora mesmo em dispositivos com iOS na [App Store](#) ou com Android na [Google Play Store](#).

Site oficial:

<http://weplaydots.com/twodots/>



por *Lucas Pinheiro*

Revisão: *Alberto Canen*
Diagramação: *Gabriel Leles*



AURO

Auro simplifica tudo, menos a estratégia



Em teoria, jogos de estratégia, principalmente em turnos, deveriam se sentir à vontade nas plataformas mobile, aproveitando-se das telas sensíveis grandes e controles simples. Na prática, não é bem assim. Games do gênero costumam ser bem complexos e nem sempre conseguem traduzir suas mecânicas de forma eficiente para os controles de toque, muitos sofrendo com interfaces confusas e pouco amigáveis para os usuários.

Auro evita esse problema de forma elegante: simplificando suas mecânicas, tornando-as tão intuitivas quanto a plataforma em que está. E isso não é ruim. O resultado é um jogo de estratégia muito fácil de aprender, mas sem perder a sua profundidade e viciante.

No jogo, o foco está todo para o posicionamento e movimentação de sua única unidade no mapa, o jovem príncipe Auro. O herói não pode destruir os inimigos diretamente, precisando empurrá-los para armadilhas e buracos para eliminá-los.

Algumas magias o auxiliam nesta tarefa, modificando o terreno, paralisando inimigos e movendo vários oponentes de uma vez só. Essas magias têm uso limitado e só podem ser recarregadas ao passar por locais especiais no campo de batalha. Toda a estratégia do jogo se resume a saber onde posicionar seu personagem e quando movê-lo.

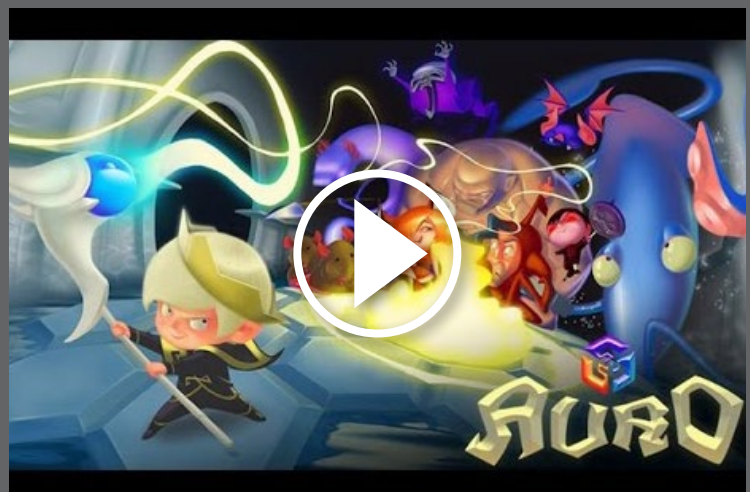
O resultado final é caótico e divertido. Diferentes tipos de inimigos só podem ser destruídos se empurrados para determinados tipos de armadilhas. Enquanto se desloca Auro na tentativa de capturar um oponente, os outros adversários tentam impedi-lo, mudando sua posição, bloqueando seu caminho e atacando. É preciso considerar o movimento de cada monstro e estrategizar muito bem a próxima ação para derrotar todos.

A jogabilidade é viciante e exige bastante pensamento. Apesar disso, ela poderia tirar proveito de uma trama melhor. O modo história é curtíssimo e serve apenas como um tutorial para o jogador, com o grande foco ficando para o modo arcade, em que se tenta conseguir o máximo de pontos possíveis e avançar nos rankings. É uma pena. O design dos personagens e inimigos é extremamente carismático e acabam ficando subaproveitados.



Auro está disponível para Android e pode ser comprado na [Google Play Store](#) por \$2,99.

Site oficial:
<http://www.auro-game.com/>



ANDROID

iOS

ANGRY BIRDS TRANSFORMERS

Angry Birds Transformers transforma a série para melhor



Esse novo jogo poderia facilmente ser o início de uma nova franquia, sem relação alguma com pássaros nervosos. A mecânica do game não tem relação alguma com aquela já conhecida por todos. Angry Birds Transformers não é um jogo de física com temática de uma franquia famosa (assim como Angry Birds Star Wars), mas sim uma criativa mistura de rail shooter e plataforma 2D.

No jogo, você controla um dos Transformers (isso é, se os Transformers tivessem rosto aviário...) e deve guiá-lo até o fim de vários níveis. O personagem se move da esquerda para a direita em velocidade constante, enquanto, ao fundo, Decepticons (ou seriam Pigcepticons?) tentam atirar nele e destruí-lo.



Você pode contra-atacar mirando nos robôs inimigos, mas eles são muito resistentes. A forma mais eficiente de matá-los é destruindo as plataformas em que estão ou atirando em pontos com explosivos — elementos remanescentes dos Angry Birds tradicionais. Mas aqui é tudo muito mais rápido, com um foco bem maior para destreza e velocidade.

Cada fase vencida lhe concede como recompensa moedas e gemas, que podem ser usadas para melhorar seus Transformers. Alguns upgrades são obrigatórios para se passar por certos estágios, enquanto outros apenas deixam suas máquinas mais poderosas e resistentes, facilitando o desafio. Se quiser, o jogador pode comprar mais moedas e gemas usando dinheiro de verdade através de micro-transações — felizmente a opção não é obstrutiva e não perturbará consumidores não interessados.

No geral a jogabilidade flui muito bem, com visual bonito e ótima trilha sonora. O único problema é que nem sempre o toque é bem calibrado, atirando em objetos ou inimigos que você não queria por engano — algo fácil de corrigir nos primeiros níveis, mas que pode custar caro em fases mais frenéticas. **B**



Angry Birds Transformers é gratuito e pode ser adquirido na [App Store](#) para dispositivos com iOS ou [Google Play Store](#) e [Amazon.com](#) para Android.

Site oficial:
<http://transformers.angrybirds.com/>



GAMEBLAST