

LITTLE BIG PLANET 3 (PS4)

SACKBOY RETORNA COM
NOVOS COMPANHEIROS!

RETROSPECTIVA LOL 2014

COMO FOI O ANO DE 2014
PARA OS JOGADORES DE LOL



OS MELHORES DO ANO

O MELHOR DE 2014
ESCOLHIDO PELO
BLAST E VOCÊ!

#02 JAN 2015



E o prêmio vai para...

...primeiramente para você, jogador, que teve um ano de 2014 cheio de jogos incríveis... e alguns bugs aqui e ali. Nessa segunda edição da Revista GameBlast, fizemos a premiação anual dos jogos em várias categorias, finalizando com um aguardado Top 10 dos melhores títulos do ano. Além disso, trazemos tudo sobre LittleBigPlanet 3, revisitamos Tales of Vesperia e conferimos como é o natal no mundo nos games. Feliz ano para todos!! - **Rafael Neves**



BLAST FROM THE PAST

Tales of Vesperia
(X360)

04



MOBILE BLAST

Dumb Ways to Die 2 e
Five Nights at Freddy's

11



ESPECIAL

Uma viagem pelo Natal
dos videogames

18



ANÁLISE

LittleBigPlanet 3
(PS4)

33



ESPECIAL

Blast Awards 2014

40



ESPECIAL

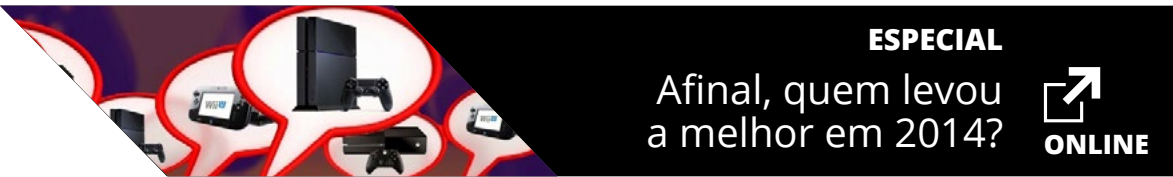
Retrospectiva
League of Legends

56



TOP 10

Piores momentos
dos games 2014



ESPECIAL

Afinal, quem levou
a melhor em 2014?



GAME BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Luciana Anselmo

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Ricardo Ronda

REDAÇÃO
Alberto Canen
Farley Santos
Gabriel Simonetti
Italo Chianca
Jaime Ninice
Robson Júnior

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Leonardo Nazareth
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Fábio Hamada
Guilherme Kennio
Ricardo Ronda
Victor Hugo
Tiffany Silva

CAPA
Felipe Araujo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



HQ Blast

Somos todos Fanboys até que se prove o contrário por *Sybellyus Paiva*



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!

X360



por FARLEY SANTOS

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Victor González

Tales of Vesperia (X360) elevou a popular série de JRPGs a novos patamares

A série 'Tales of' é uma das franquias de RPG japoneses mais populares do mundo dos jogos. **Tales of Vesperia**, o décimo título principal da série, é um dos episódios mais amados pelos fãs. O jogo quebrou vários paradigmas: foi o primeiro a apresentar gráficos em alta definição, foi lançado praticamente ao mesmo tempo nos Estados Unidos e Japão como um exclusivo do Xbox 360. Relembre conosco as aventuras de Yuri e seus amigos.

Uma aventura em busca de justiça

A aventura de Tales of Vesperia se passa em um planeta chamado Terca Lumireis. A humanidade prospera com a ajuda de blastia, uma tecnologia antiga com vários usos. Ela é utilizada na criação de barreiras contra monstros, realização de feitiços, nos motores de veículos e máquinas, entre outros. Os dispositivos equipados com blastia utilizam aer, uma energia presente no ar. Por conta de seu amplo uso, a tecnologia é comum na vida das pessoas.



Yuri Lowell é um rapaz que mora nos subúrbios da cidade de Zaphias na companhia de seu cão Repede. Ele é bem popular por ter um senso de justiça afiado e por ser prestativo, ajudando as pessoas sempre que possível. Um dia a blastia responsável por regular uma fonte de água é roubada, alagando todo o bairro. Yuri decide ir atrás do ladrão para recuperar o objeto. Depois de ser preso por se meter em algumas confusões, ele foge da cidade e continua a busca pelo criminoso.

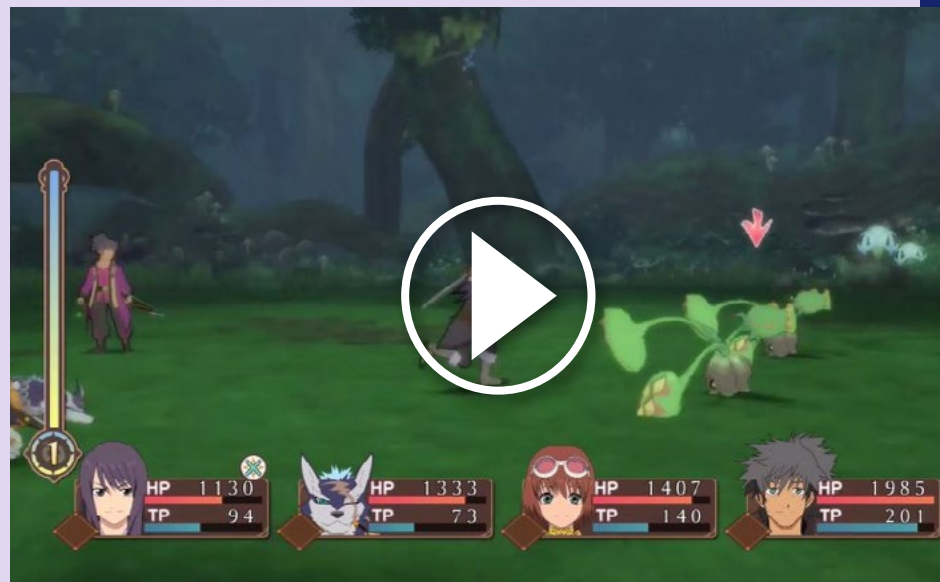


É nesse momento que ele conhece Estelle, uma princesa que está procurando por Flynn, um oficial do exército e amigo de infância de Yuri. Os dois decidem se unir, sendo que vários outros personagens se juntam a eles por motivos distintos. Pouco a pouco o grupo descobre que o roubo da blastia de Zaphias é só o começo de uma série de acontecimentos que podem mudar completamente o mundo de Terca Lumireis — e somente eles podem salvar a humanidade.



Um anime interativo

A trama de Tales of Vesperia tem a premissa básica da série: um grupo de heróis de personalidade bem distinta se une para salvar o mundo. O interessante aqui é que a história tem alguns pontos nunca vistos antes na franquia, como protagonistas capazes até mesmo de matar seus inimigos. A principal novidade do décimo título principal da franquia ficou por conta da parte técnica. Com a ajuda do poder de processamento do Xbox 360, os desenvolvedores puderam caprichar nos gráficos. O resultado é um título de ótimo visual, praticamente um anime em movimento. Todos os personagens e localidades são bem construídos e têm inúmeros detalhes, tornando deslumbrante o mundo de Terca Lumireis.



O lançamento de *Vesperia* também foi excepcional: o jogo chegou ao Japão e EUA no mesmo mês, enquanto outros jogos da franquia chegam a levar anos para serem traduzidos para o inglês. Pela primeira vez na série, as versões japonesas e ocidentais do título compartilharam a mesma música tema: *Ring a Bell*, da cantora nipônica Bonnie Pink, teve uma versão em japonês e outra em inglês. Por fim, este foi o primeiro jogo da série a oferecer recursos online e conteúdo por download, por mais que de maneira não muito significativa. Na verdade isso foi criticado, pois os DLCs consistiam em itens raros (que também podiam ser obtidos normalmente no jogo), roupas extras e até mesmo níveis para os personagens.



Tema de abertura de “Tales of Vesperia”

Já a jogabilidade básica seguiu os conceitos dos títulos anteriores da franquia. Como em todo RPG japonês, o grupo de personagens explora cidades, ruínas, calabouços e vastos campos; enfrentando vários inimigos pelo caminho. As *skits* (conversas entre os personagens fora da trama principal) aparecem em abundância no jogo e são completamente dubladas na versão ocidental — isso foi um marco para a série na época, pois as *skits* das localizações anteriores não eram dubladas.

Perdendo-se no frenesi da batalha

Tales of Vesperia usou uma versão melhorada do sistema de batalha de *Tales of the Abyss* (PS2/3DS). No *Evolved Flex-Range Linear Motion Battle System* (EFR-LMBS), os personagens se movem em um plano 2D em relação ao inimigo selecionado, sendo possível atacar, defender e usar técnicas especiais em tempo real. Ao segurar o botão RT, o herói pode andar livremente pelo campo de batalha. Ataques podem ser utilizados em sequência, em combinações interessantes e cada personagem tem particularidades de jogabilidade distintas, o que resulta em um sistema ágil, dinâmico e variado.

O jogo tem algumas novidades interessantes. A primeira delas é o *Encounter Linking*: inimigos próximos podem se juntar à batalha, aumentando consideravelmente a quantidade de oponentes e a dificuldade dos combates.

Já os *Fatal Strikes* são ataques especiais que conseguem derrotar inimigos comuns com poucos golpes, ignorando os pontos de vida restantes. As batalhas contra chefes têm missões secretas, que podem facilitar ou dificultar o confronto — existem recompensas para quem completá-las.

Por fim, existe o *Overlimit*, uma barra de energia que, quando ativada, fortalece os personagens e modifica as técnicas especiais, tornando-os ainda mais letais.



Algo único em *Vesperia* é o sistema de habilidades. Novas técnicas e movimentos não são adquiridos ao subir de nível, mas sim ao equipar armas e acessórios. Cada item pode ter várias habilidades diferentes, o que faz com que armas fracas tenham um conjunto de técnicas boas, por exemplo. Os personagens podem aprender definitivamente as habilidades dos equipamentos, basta adquirir a quantidade necessária de Learning Points. Esse sistema, que lembra o utilizado em **Final Fantasy Tactics Advance** (GBA), incentiva a experimentação e a troca constante de itens.

Tales of Vesperia

conseguiu fazer com que o Xbox 360 esgotasse no Japão na sua semana de lançamento, o que é um feito impressionante pois o console da Microsoft não é popular em solo nipônico.

Praticamente um ano depois, o título foi portado para PlayStation 3. A nova versão tinha conteúdo extra como novos personagens jogáveis, ataques, missões, localidades e até mesmo melhorias no sistema de batalha. Fãs que

compraram o Xbox 360 especificamente para esse título ficaram irados e **postaram na internet fotos do disco do jogo destruído**, junto com mensagens de ódio direcionadas à produtora. A versão de PlayStation 3 nunca foi lançada fora do Japão, para a infelicidade dos jogadores ocidentais. Não se sabe ao certo o motivo disso, alguns especulam que a Microsoft impediu a localização do jogo.



Um marco na série *Tales of*

Tales of Vesperia foi uma ótima estreia da série na geração de gráficos HD. O jogo contava com ótimos gráficos e direção de arte, além de um sistema de batalha frenético e divertido. A recepção foi muito positiva e até hoje os fãs o consideram um dos melhores títulos da franquia e um dos destaques do Xbox 360 quando o assunto é RPG. Como é de costume, a Bandai Namco produziu inúmeros produtos baseados em *Vesperia*, como um mangá, miniaturas e roupas, sendo o mais importante deles um filme animado que mostra o passado de Yuri Lowell. E vocês, tiveram a oportunidade de jogar *Tales of Vesperia*? O que acham desse título? **B**



ANDROID

iOS

DUMB WAYS to DIE 2

The Games

por **Robson Júnior**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio

Dumb Ways to Die 2 traz mais formas estúpidas de morrer

Já ouviu falar em **Dumb Ways to Die**? Este foi um vídeo publicado em novembro de 2012 que rapidamente se tornou viral. Trazia como conteúdo, como indica o título, maneiras estúpidas de se morrer, como atear fogo ao seu próprio cabelo, incomodar uma colmeia de abelhas ou comer supercola.

O vídeo foi criado com o intuito de ensinar às pessoas, de maneira cômica, como evitar mortes em estações de trem (várias formas destas são mostradas no vídeo), sendo parte de uma grande campanha de conscientização promovida pela australiana Metro Trains Melbourne. Mas o que aconteceu foi que o vídeo se tornou muito famoso, chegando em 2013 a ganhar um jogo para dispositivos móveis.

São tantas formas bobas de morrer...

Dumb Ways to Die trouxe os personagens do vídeo em que se baseava nas mesmas situações, mas com o objetivo de evitar os acidentes no quais eles poderiam se meter. Utilizando a tela sensível ao toque e o giroscópio de dispositivos móveis, o jogo consistia em uma série de minigames aleatórios e curtos.

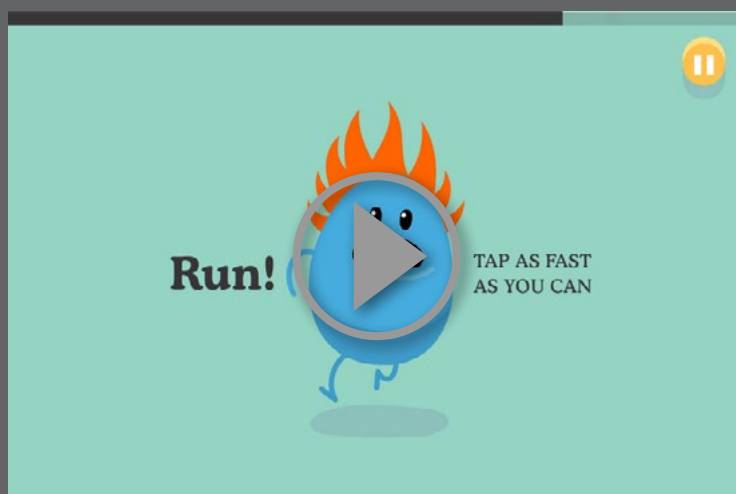
Alguns destes eram simples como simplesmente não apertar um botão que destruiria o mundo, e outros mais complexos, a exemplo de tirar um garfo de uma torradeira ligada sem levar um choque. De qualquer forma, o game foi muito bem recebido pelos jogadores casuais.



Obtenha **DUMB WAYS TO DIE** agora mesmo para Android na **Google Play Store** ou para iOS na **App Store**!

Site oficial:

<http://dumbwaystodie.com/>



No final de 2014, uma sequência do jogo foi lançada. **Dumb Ways to Die 2: The Games** segue a mesma linha de seu antecessor, trazendo novas formas de morte e desafiando os jogadores a evitá-las. Os diferenciais são o menu, algo subutilizado no primeiro jogo e agora em forma de mapa, e a temática definida, que neste é de competições olímpicas.

A continuação sempre é melhor

O “mundo” em que se situa o jogo traz diversos locais em que ocorrem os jogos. Em cada um deles, diferentes minigames estão disponíveis – e são muito mais que no jogo original! Também há áreas em construção, dando a dica de que ainda teremos atualizações adicionando ainda mais diversão ao game.

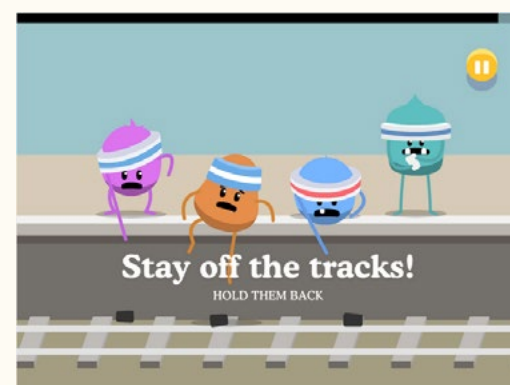
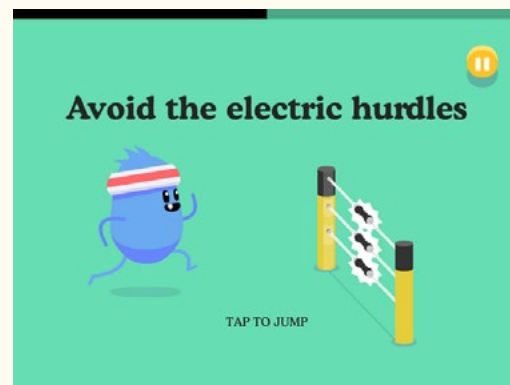
A principal competição do jogo é a **Dumbest of the Dumb**, que reúne todos os minigames do jogo em um só local, mas para entrar nela é preciso usar Tokens; você ganha dez destes no começo do game, e pode adquirir mais com dinheiro real. O jogo acaba quando você não consegue evitar a morte de três personagens (como no antecessor), mas nesta competição, após o game over, você tem a chance de girar a **Wheel of Misfortune**, que pode dar uma vida extra ou outros benefícios como novos Tokens – às vezes, simplesmente nada.



Ao se cumprir metas no **Dumbest of the Dumb**, são desbloqueados personagens novos no mapa, mas que são apenas de enfeite. Os gráficos do jogo condizem com a temática e são iguais aos do vídeo – com aparência mais cartunesca e personagens extremamente carismáticos. A trilha sonora é baseada na música do vídeo que inspirou os jogos, mas em uma versão instrumental, simples e agradável. O título só está disponível em inglês, mas isso não impede que jogadores sem muita experiência com o idioma consigam jogar – só que eles têm que ter paciência para tentar e conseqüentemente aprender cada um dos minigames, algo que não leva muito tempo por eles serem curtos.

Alguns minigames estão espalhados pelo mapa, todos tematizados em relação a “segurança perto de trens”, como não pegar coisas que caem em seus trilhos. Suceder neles dá pontos extras, Safety Points, que são bônus na próxima competição em que o jogador entrar.

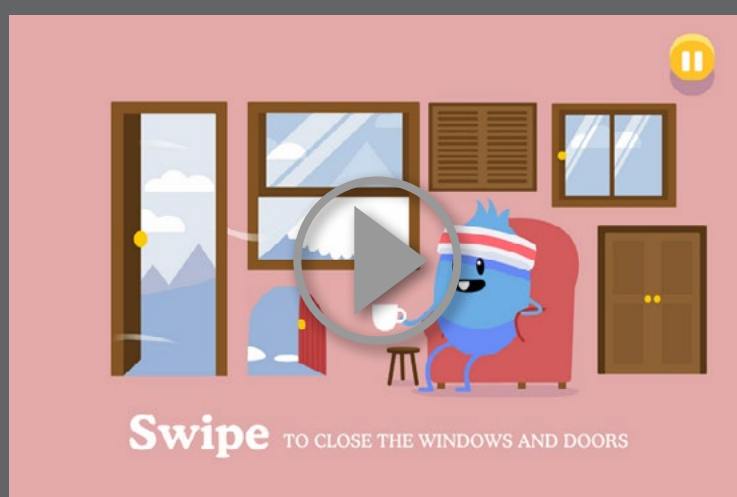
Dumb Ways to Die 2: The Games é uma das opções mais divertidas de jogos casuais que podem ser encontradas para dispositivos móveis. Qualquer um consegue jogá-lo sem dificuldades, só é necessário tentar bastante para pegar a prática e se acostumar com o aumento na velocidade dos minigames à medida que se avança. Que os Jogos comecem! (Divirta-se com cuidado!) **B**



Obtenha **DUMB WAYS TO DIE 2: THE GAMES** em seus dispositivos com Android na **Google Play Store** ou com iOS na **App Store**.

Site oficial:

<http://dumbwaystodie.com/>



ANDROID

iOS

Five Nights at Freddy's

por Jaime Ninice

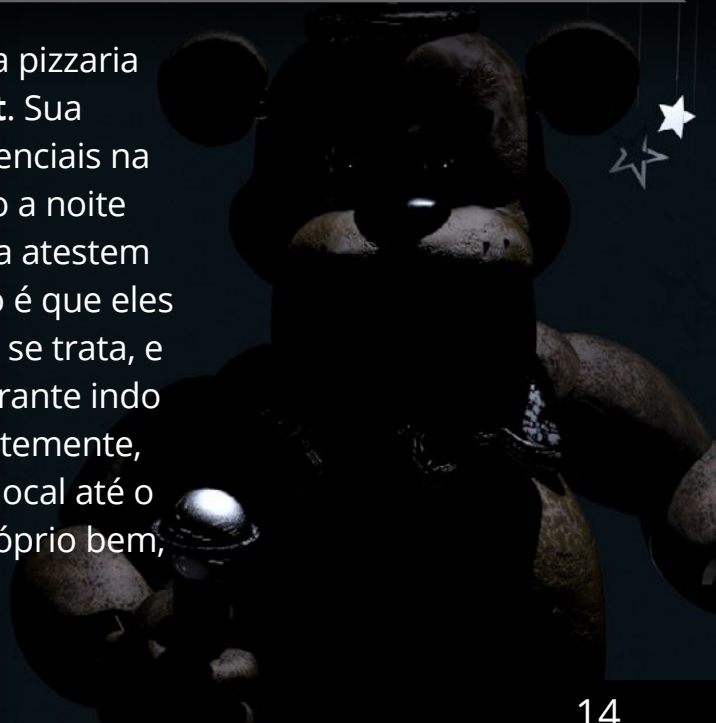
Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio

Five Nights at Freddy's é terror e vício na tela do seu celular

Terror, medo, pânico, susto! Essas são as palavras que irão carregá-lo durante suas missões em **Five Nights at Freddy's**. Muitos já devem conhecer este cult lançado em 2014, que está enlouquecendo os PCs e celulares dos fanáticos por uma boa missão com doses cavalares de surpresa. Tal sucesso o faz caminhar para um terceiro jogo, seguindo o mesmo conceito que tanto o definiu a partir do primeiro título. E é sobre este que veremos a seguir, seja você, leitor, medroso ou não. Segure-se na cadeira, acenda bem as luzes (elas podem queimar de repente), afaste-se um pouco da tela do celular e nos acompanhe por este "survival strategy manager 'ducapeta' terror"! ... BU! Calma, ainda não começou...

Uma história de bonecos maus

Começamos do início. Você é um vigilante novato na pizzaria "**Freddy Fazbear's Pizza**". Seu nome, **Mike Schmidt**. Sua missão, observar os robôs animatrônicos, seres essenciais na pizzaria para o seu funcionamento. Todavia, quando a noite cai, há relatos de que os tão nobres robôs de pelúcia atestem sinais de mal funcionamento, e até de rebelião. Fato é que eles não irão entender muito bem do que o guarda local se trata, e o atacarão na primeira oportunidade. Com o restaurante indo à falência, e os bichinhos gastando energia constantemente, fica para você, o guarda novato, a tarefa de vigiar o local até o dia raiar, e o ato de preservar energia para o seu próprio bem, caso alguma coisa dê errado.



Dentro de uma sala, você deve se proteger dos bichinhos que o encararão como um inimigo, devendo, para tanto, observar as 11 câmeras espalhadas, movimentos e quedas de luz provocados por eles e, claro, sua sala, para que ninguém chegue a te atacar. Uma técnica simples, porém, com muitas doses de tentativa e erro, além do medo constante, na tentativa de não deixar que sua energia acabe e que esses insanos personagens lhe causem o maior susto possível.



Terror na palma da mão

Vou confessar que não gosto muito de jogos de terror, não pelo fator estrutural — muitos possuem bons puzzles, batalhas e histórias interessantes —, mas pelo fator “susto” mesmo! Foi quando soube, através de um amigo, acerca de um ótimo game que estava mexendo com a garotada da escola e que já prometia ser um sucesso absoluto há um tempinho. Certo disso, e confiante nesse meu amigo, resolvi baixar o game na hora para ver do que se tratava.

No início, fiquei um pouco confuso, não entendia muito bem as mecânicas e o objetivo do game, nada que algumas explicações e um pouco de paciência não resolvessem para enfim levar o meu primeiro susto com o jogo — e que susto! Um dos aspectos mais interessantes de FNAF é a sua capacidade de dar sustos nas pessoas que resolvam jogá-lo, e talvez seja essa característica que tanto o fez chamar a atenção. Aquelas criaturinhas bizarras, ao melhor estilo “Chuck, o boneco assassino”, aparecendo do nada na sua tela com um som ensurdecedor é de fazer qualquer marmanjo gritar, incluindo este que vos escreve, e outros (pode crer que testei isso com algumas pessoas que, à primeira vista [leia-se, ao primeiro susto], não queriam mais saber deste game).



Nota-se uma grande diferença do jogo com a versão para PC. Neste é possível ver uma animação entre os bichinhos, porém, possui o acesso à câmera mais lento. Uma vantagem é poder levar sustos à vontade na sua casa e não passar vergonha na rua cada vez que um fofo e feroz objeto inanimado aparecer tremendo e berrando na tela do seu aparelho.

Não tema, mas espere o tempo do relógio...

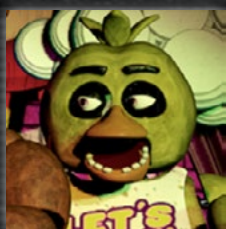
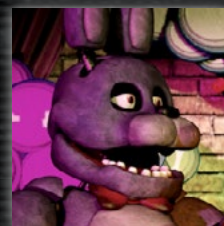
Seu maior aliado, mas ao mesmo tempo, seu grande inimigo, será o tempo. Como assim? Durante a sua vigilância, você irá dispor de um contador de energia, que não pode acabar antes das 6h da manhã (a menos que você possua uma sorte tremenda de não ser atacado enquanto a energia estiver acabado). Completando o período, ou seja, virando a noite, sua jornada estará completa no primeiro dia, e assim sucessivamente, até completar o ciclo de cinco dias. Ainda que muitos fiquem assustados e temam o término do tempo precoce, foi uma jogada de mestre o ato de colocar a energia aliada ao relógio para tornar mais lógico o elemento estratégico da missão e aumentar ainda mais a nossa tensão.

Não é de se estranhar que tenham colocado bichinhos muito fofinhos para representarem os sanguinolentos inimigos do jogo. Cada um possui uma personalidade e características de ataque. Vamos conhecer alguns deles:



Freddy Fazbear — o mais tradicional urso de pelúcia e animador principal dos shows no palco;

Bonnie — um coelho azul que toca guitarra e usualmente atua como co-protagonista de Fazbear;



Chica — a galinha amarelinha mais parece ser uma espécie de babá, pelo seu babador preso;

Foxy — o mais temível dos personagens, a raposa também é a mais rápida e lhe fará tomar altos sustos;




Golden Freddy — um personagem no mínimo estranho, que aparece para congelar sua tela quando o jogador não executar as rápidas investidas.

Você deve economizar energia, e, para isso, deverá ficar atento aos sons emitidos pelos passos das pelúcias. Olhar cada câmera com frequência, voltar à sua base, acender e fechar portas de vez em quando, prever movimentos e saber por onde aquela Raposa maldita está vindo, são fatos que você vai aprendendo ao longo do jogo e que se tornam itens essenciais à sua sobrevivência.



Ahhhh!!!!

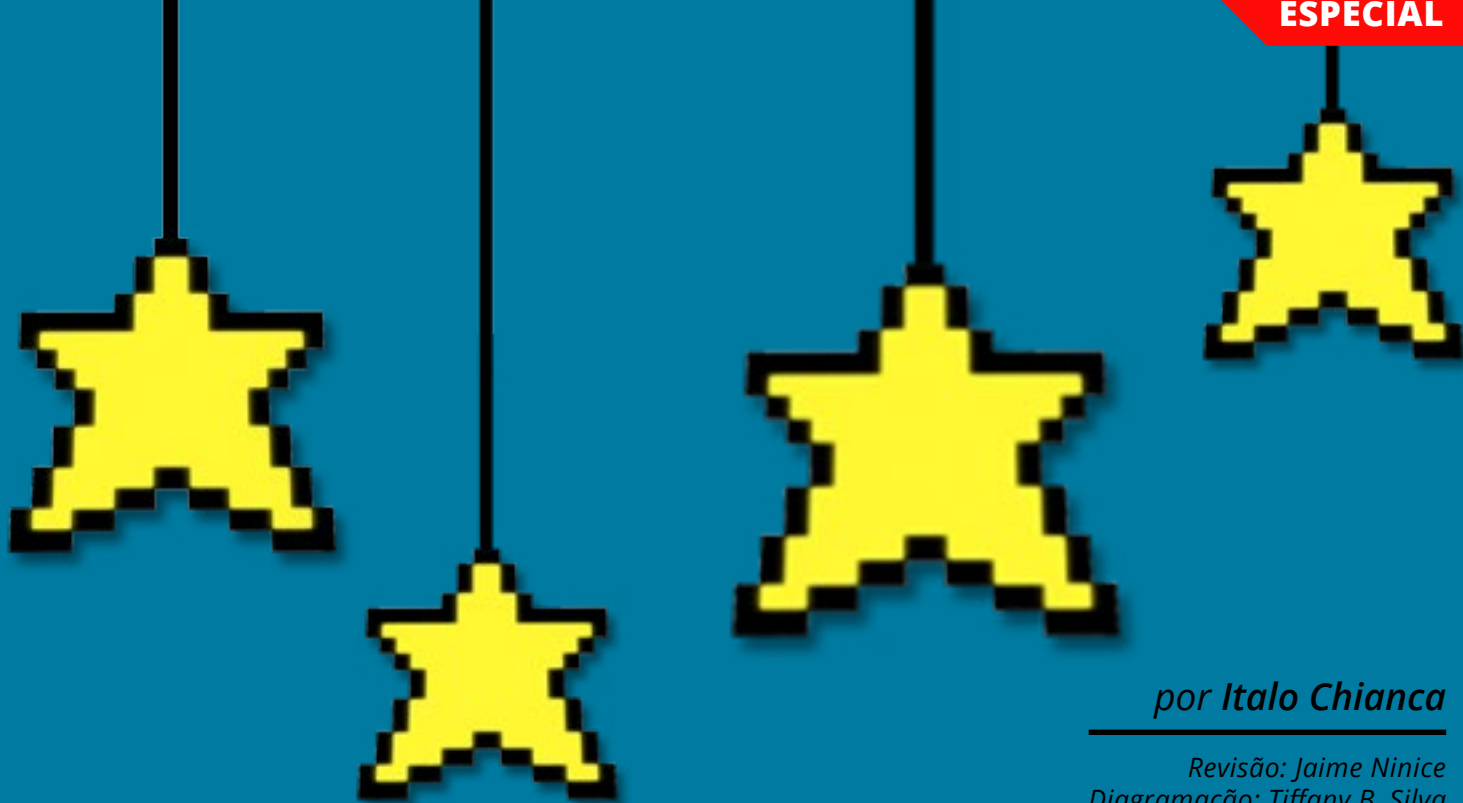
De fato, FNAF é um jogo que agrada a gregos e troianos, ou, neste caso, a medrosos e "horror fags". O game sabe incrementar bem os aspectos de mecânica aliada a novidades, e ainda adiciona um fator "inesperado" ao incrementar a IA do jogo com prerrogativas capazes de virar discussão e comentários divertidos entre amigos. Realmente um must buy, compre sem medo (há!) de ser feliz. 

Obtenha **FIVE NIGHTS AT FREDDY'S** para iOS gratuitamente na [App Store](#) ou para Android na [Google Play Store](#).

Site oficial:

<http://www.scottgames.com/>





por Italo Chianca

*Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Tiffany B. Silva*

UMA VIAGEM PELO NATAL DOS VIDEOGAMES

Ainda é natal na GameBlast! Aproveite a magia natalina para embarcar numa jornada por momentos marcantes do natal com muitos videogames.



“Jingle Bells, Jingle Bells / Jingle All The Way”

Aposto uma bolacha (ou biscoito, você pode escolher) que você não leu o título ali em cima normalmente. Tenho quase certeza que você o cantarolou, ou, se é mais entusiasmado, que ainda balançou a cabeça no ritmo da música enquanto lia o trecho da canção símbolo do natal. Esse é o espírito natalino tomando conta de você. E é justamente esta magia que o natal provoca que transforma o mês de dezembro (ou seus dias finais) num tempo de festividades, comemorações, confraternização e muito alegria. As pessoas costumam ser mais amigáveis, companheiras e solidárias no natal. Ou é magia, ou milagre. Uma coisa é certa: mesmo você não gostando da ideia de comprar presentes para os seus amigos (já pensou em presentear um redator do Blast?), não curtir muito as reuniões familiares e se negar a aceitar o Papai Noel como nosso representante natalino, ele ainda é capaz de unir as pessoas e criar uma atmosfera diferente.

Sendo os videogames uma extensão do mundo em que vivemos, representando culturas, comportamentos, fatos históricos e até pessoas, o natal, como fenômeno presente em grande parte do globo, não poderia ficar de fora do universo fantástico dos jogos eletrônicos. Pensando nisto, e já completamente envolvidos pelo clima natalino, destacamos para vocês alguns momentos, estágios ou jogos que representaram de forma marcante este momento tão especial. Vista seu gorro de Noel, apague as luzes e ligue o pisca pisca para viajar no natal gamer da Revista GameBlast.



Hermie “árvore de natal ambulante” III

Vamos começar esta matéria com um título conhecido por muitos dos “RPGzistas” de plantão. Em Mario & Luigi - Superstar Saga (GBA), quando o Beanstar se quebra em quatro pedaços, Hermie, o gigante caranguejo que vive em Gwarhar Lagoon, fica com uma das partes, colocando-a como adereço no topo da sua concha. Com a ajuda de seus queridos colegas de Gwarhar Lagoon, Hermie consegue decorar sua concha, fazendo dela uma linda árvore de Natal. Mas, quando Mario e Luigi chegam para recuperar o pedaço



da Beanstar, o crustáceo se recusa a entregá-la. No entanto, o verdadeiro problema surge quando seus ajudantes começam a prestar mais atenção ao famoso Mario Bros. do que em suas condecorações premiadas. Com isto, a nossa árvore de natal lutadora perde a paciência e começa a luta contra os irmãos Mario.

Perdendo o duelo para Mario e Luigi, Hermie cede a pressão e entrega a Beanstar aos heróis. Porém, caso o jogador opte por realizar as sidequests do jogo, existe ainda a possibilidade de fazer as pazes com o antigo rival, dando-lhe lanterna como enfeite para seu casco.

Papai Mario

As referências ao natal não param por aí. Em seu primeiro encontro com o Mario, Hermie III diz: "Espere, eu conheço você: roupa vermelha, bigode, gordinho... Você é o Papai Noel!". Será que Mario é mesmo o bom velhinho? Existirá algum parentesco entre os dois? O que sabemos é que, caso o um dia Noel precise de um substituto, já sabemos a quem chamar.



Sozinho no Natal

Véspera de natal, feriado, aquela vontade de ficar em casa depois de passar o ano inteiro indo para a escola. Tudo parecia correr bem na vida do jovem Kevin, até algo inesperado acontecer. Deixado acidentalmente pra trás pela sua família, o garoto de apenas oito anos se viu sozinho e esquecido em casa. Este é o enredo de Home Alone, ou, como ficamos conhecendo aqui no Brasil, Esqueceram de mim. O filme que marcou o nome de Macaulay Culkin como umas das maiores promessas do cinema rendeu várias continuações e alguns produtos licenciados, um deles, o jogo para Super Nintendo.



Lançado em 1990, Home Alone seguiu, em partes, a trama do filme. O jogo começa com os ladrões do filme, Harry e Marv, tentando invadir e roubar a mansão da família McCalister em pleno feriado natalino (meninos malvados não ganham presentes do Papai Noel). Armado com uma hiper/mega/blaster/destruidora pistola de água, o pequeno Kevin precisa salvar todos os objetos de valor da casa antes que os malfeitores os levem. Não, você não leu errado. Bandidos invadem sua casa em pleno natal, indo contra os princípios mágicos da solidariedade natalina, e o que você faz é tentar, pelo menos, esconder os seus bens mais valiosos no porão. Não era bem isso que eu estava esperando (queria mesmo era sair atirando energia, coletando armaduras e saltando plataformas), mas como nem tudo na vida é feito de Mega Mans, Metroids e Marios...

Esqueceram da diversão

Depois de encontrar objetos valiosos escondidos até na privada, o jogador precisava jogá-los para o porão. Com tudo coletado, bastava descer as escadas e guardar tudo no cofre da família. Enfrentando, com os ladrões do filme, e mais uma máfia inteira em sua casa, precisamos seguir salvando itens e objetos durante todas as quase infinitas quatro fases. Vez ou outra, surge um chefe de fase no porão, mas nada que umas tijoladas não resolvam. Repetindo exaustivamente a mesma premissa de coletar, jogar e trancar os itens no cofre, é difícil não pedir ao Papai Noel que acabe com aquela tortura de uma vez.



Dois Amigos no Natal

Um dos melhores jogos do Nintendo 64, produzido por ninguém menos do que a Rare, Banjo Kazooie, possui um estágio completamente dedicado ao natal. Em Freezeezy peak, temos neve, muita neve, uma árvore de natal gigantesca, plataformas feitas de presentes, bonecos de neve do mal e até pequenas casas com chaminés convidativas para a noite das entregas do Papai Noel.



A fase, como de praxe nos jogos da Rare, preza pela originalidade, mesmo sendo difícil fugir do clichê encontrado na maioria dos jogos de neve. O colorido dos presentes contrasta lindamente com o branco da neve e o azul do lago. Mas o melhor mesmo é o ultra/imenso boneco de neve no centro do cenário. A monumental obra de arte ostenta gloriosa seu porte megalomaniaco.

Duvido muito que exista outro deste tamanho no mundo dos games, e que ainda fume cachimbo.



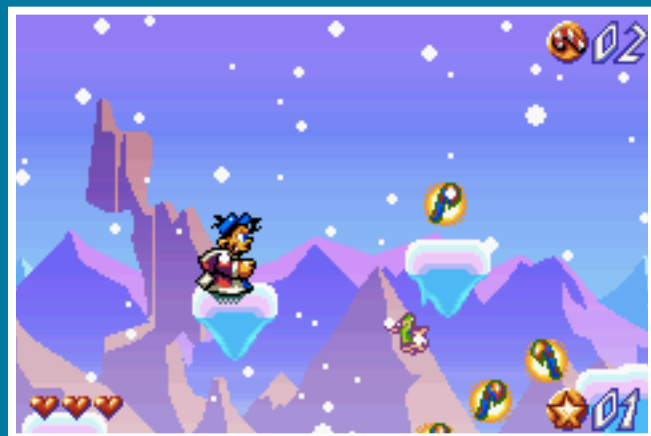
Ornamentos natalinos

Nas muitas missões do estágio, chegamos ao ponto de precisar proteger as lâmpadas de pequenos dinossauros, evitando que elas sejam engolidas ao saltar, podendo desta forma enfeitar a nossa árvore de natal. Em outros momentos, cubos de gelo que se multiplicam ao serem atingidos e presentes perdidos no interior do pinheiro de natal tornam esta aventura uma das mais completas experiências natalinas nos games. Até uma disputada corrida de trenós contra um urso polar agita o feriado de natal em Banjo Kazooie.



Santa Claus Por Um Dia

Era mais um dia normal de natal na vida do Papai Noel, até sua carruagem ser atingida por uma magia maligna, disparada por uma bruxa velha. Com o impacto, todos os presentes se espalharam por lugares distintos. Até as roupas do nosso amigo se perderam. Mas nem tudo estava perdido. Sequestradas e aprisionadas, as vestimentas divinas, junto de uma fadinha, caíram na casa de um garoto que, para nossa alegria, atende aos pedidos da fada e sai para salvar o natal.



Em Santa Claus Jr. (GBC/GBA), temos um jogo completamente ambientado em cenários temáticos do natal, como casas enfeitadas, cavernas geladas e até o castelo da bruxa todo decorado.

No eterno estilo plataforma, Santa Claus Jr (é assim que o menino se autodenomina) precisa superar os desafios do jogo, munido apenas dos seus trajes compridos e da habilidade de pular. Nesta aventura portátil, precisamos recolher presentes saltando por sofás, livreiros e estantes. O pequeno Santa segue firme em sua missão, nem que para isso precise exterminar alguns pobres gatinhos. Isso mesmo! O substituto do homem que representa a bondade mata, com um pulo, todos os felinos do jogo, manchando a reputação do universo colorado.



Mais colorido

Lançado inicialmente para Game Boy Color, o jogo também possui uma versão mais moderna para o Game Boy Advance. Nele, Papai Noel pede ajuda ao mesmo garoto do primeiro título para resgatar os presentes de natal que a bruxa roubou e está transformando em criaturas malignas. Cabe então ao jovem escolhido a tarefa de ajudar, mais uma vez, o Santa Claus a salvar o nosso feriado de natal.



Visitando o Bom Velhinho

Outros jogos também apresentam de forma marcante o espírito do natal. Alguns vão ainda mais longe, trazendo para o game símbolos e figuras natalinas, como o próprio Papai Noel, ou Santa Claus, no caso dos americanos. Um dos exemplos mais lembrados pelos amantes da era de ouro dos RPGs no SNES, é o cultuado Secret of Mana. Com direito a um papinho descontraído com o próprio encarregado pela entrega dos nossos presentes, somos enviados em um missão onde até conhecemos sua humilde residência.



Cansou de esperar seu presente que nunca chegou? Pois bem, se o Papai Noel não vem até você, vá até ele.

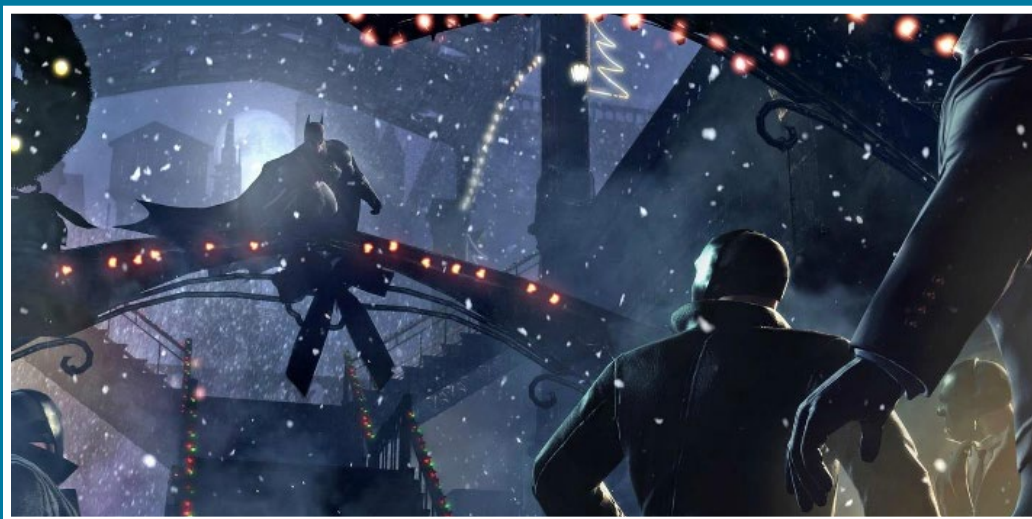
Merry Christmas DLC Version

O que falar do DLC, How Saints Save Christmas, de Saints Row IV? Bonecos, música temática, guerra de bola de neve e até direito de fazer anjinhos com a galera depois daquele peru no jantar – uma loucura. Parece que o clima festivo dominou mesmo nossos heróis, e todos entraram no clima. Com a velha premissa de divertir sem compromisso, o pacote de expansão trouxe várias novidades inusitadas, como o trenó voador do Papai Noel e, claro, a roupa vermelha do bom velhinho.



Nada de Folga no Natal

A vida de um herói não é nada fácil. Viver em perigo constante, ter a família e os amigos ameaçados diariamente e não possuir um horário fixo de trabalho, devem causar muitos problemas psicológicos nos mais despreparados. Se já não bastassem todos esses problemas, nem mesmo os feriados estão garantidos para os defensores da ordem e da justiça. Mas nenhum deles parece ter menos sorte do que o Batman, principalmente quando o assunto é natal. Em Batman Arkham Origins (Multi), o Senhor do Crime, Black Mask, oferece uma tentadora recompensa pela captura do morcegão, atraindo para Gotham City oito dos maiores assassinos do mundo em plena véspera de Natal, anos antes dos acontecimentos em Arkham City e Arkham Asylum.



Se é ação e emoção que você procura no natal, nada melhor do que entrar na pele do Homem-Morcego e chutar alguns traseiros criminosos

Não foi dessa vez

Parece que o morcegão nunca tem sossego, principalmente nas vésperas do natal. Enquanto você aproveita o feriado, Batman tem que abandonar o peru da ceia para salvar Gotham, pois os bandidos de lá aproveitam a liberação da pena para o natal e aprontam nas ruas da cidade. Assim como em Batman Arkhan Origins, em Returns (SNES), a aventura se passa em uma noite de vésper de natal. A versão em 16-bits surpreende ao retratar com fidelidade o lado consumista das festividades de final de ano, com lojas decoradas com pinheiros reluzentes e uma árvore de natal gigante.



Realizando Sonhos Impossíveis

O grupo de agentes, Elite Beat Agents, também entrou no clima de natal! Dançando para incentivar as pessoas a superarem e alcançarem seus objetivos, os jovens dançarinos contam com uma missão exclusivamente natalina, chamada "A Christmas Gift". Ao som de You're the Inspiration, precisamos cumprir a promessa de um pai para uma filha. Tendo prometido um presente para filha (uma namorada para o ursinho de pelúcia dela), o pai da garotinha infelizmente morre num acidente de carro antes de voltar para o natal, deixando a probrezinha esperando-o para sempre. Tristes, mãe e filha passavam um péssimo dia, até que entram em ação os agente bailarinos. Numa balada emocionante (segure as lágrimas, pois a coisa é forte), ajudamos a criança a realizar o seu antigo desejo. A música traz o espírito do pai morto, com uma ursinha nos braços, pronto para entregar a sua amada filha. Depois de um demorado abraço e com a promessa cumprida, a alma do pai retorna ao descanso eterno, deixando uma luz de felicidade para a vida daquele criança. Ainda me emociono só de lembrar dessa fase.



No clima da amizade natalina

No jogos da série Persona, mais precisamente nos títulos 3 e 4, lançados para PlayStation 2, ruas, casas e personagens estão devidamente a caráter para aproveitar o feriado de fim de ano. Vale a pena conferir os eventos de natal nestes jogos.



Estragando o Natal

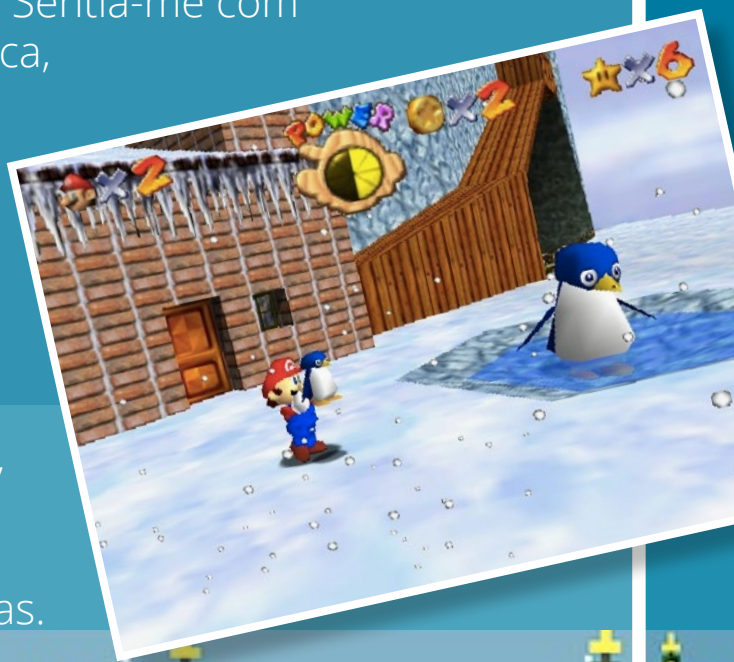
Uma criatura verde, asquerosa e malvada que odeia o natal (como pode existir algum ser vivo capaz de odiar o natal?) resolve criar um plano para impedir que os habitantes da pequena cidade de Quemlândia possam comemorar a data especial. Para tanto, na véspera do grande dia, o Grinch resolve invadir as casas das pessoas furtivamente e roubar delas tudo o que esteja relacionado ao natal, ou seja, seus presentes, a árvore, os pisca piscas, enfeites, tudo. Alguém precisa parar esse cara. Lançado para várias plataformas da geração 32 bits, é no Dreamcast que a beleza assassina do Grinch se destaca. Com gráficos mais detalhados, melhores texturas e um som menos ruim, é possível se divertir na pele do monstrengo.



Do topo de sua base secreta, durante todos os anos, exatamente na véspera de natal, lá está o Grinch, tentando arruinar o natal em Quemlândia.

Lembranças geladas

Pode não se passar diretamente no natal, nem contar com o Papai Noel entre os personagens da aventura, mas um dos estágios que me fazem sentir no clima natalino e ficar envolvido com toda a magia desta época, é o estágio "Cool, cool mountain", de Super Mario 64 (N64). Um clássico que alegrou gerações, possui neste nível aquele clima divertido, frio e descontraído, tão afim com o natal. Sentia-me com se realmente estivesse numa linda nevasca, deslizando pelo piso escorregadio, ou atolando nos amontoados de neve do estágio. A música deste cenário ajuda ainda mais a entrar no clima, trazendo consigo toda a alegria das montanhas geladas, ao mesmo tempo em que somos desafiados por malvados bonecos de neve, desfiladeiros íngremes, passagens não tão seguras e canhões que podem lhe impulsionar para locais elevados em busca das moedas vermelhas.



Faça Seus Amigos Felizes em Animal Crossing

Um dos melhores momentos do Natal é a entrega dos presentes. É quase impossível dissociar as lembrancinhas das festividades. Em Animal Crossing, essa situação vai ao extremo. O Natal, também para não conflitar com nenhuma outra religião, chama-se "Toy Day", algo como Dia do Brinquedo. Mas tudo é igualzinho ao Natal. Os pinheiros da cidade ficam enfeitados, os animais decoram as casas com uma série de móveis especiais de natal, além da roupa de Papai Noel, que fica à venda nas lojas durante todo o mês de dezembro.

Para completar o clima, no dia 24, à noite, Jingle, uma rena vestida de Papai Noel, aparece na sua vila pedindo ajuda para entregar todos os presentes dos animais que reidem ali. O problema é que os presentes estão misturados, sem possuir nenhum tipo de identificação. Com isso, você tem que ficar todo o mês de dezembro conversando bastante com seus ansiosos amigos animais para descobrir exatamente o que eles pediram para o Jingle. Através do recolhimento de dicas ao longo das conversas, precisamos encontrar o presente certo para a felicidade geral da galera.



Decorando a casa

Que tal decorar sua casa inteira com enfeites de Natal em Animal Crossing? Isto é possível graças aos vários itens disponíveis nos jogos. Vale ainda arrumar o seu pinheiro, deixando-o lindo e luminoso. Na casa, dê preferência ao vermelho e troque toda a decoração, deixando tudo pronto para aquela visitinha na madrugada. O que será que o Santa deixou na meia perto da lareira? Só jogando para conferir.

Escalando o Lindo Pinheiro

Junte a magia da Disney com o clima natalino envolvente, e temos um dos momentos mais marcantes dos videogames quando o assunto é natal. Lançado para Mega Drive após o sucesso de Castle of Illusion, World of Illusion (MD) coloca o jogador no controle de Mickey e Donald na missão de escapar do mundo mágico feito de ilusão em que os dois foram aprisionados. Sozinho ou com ajuda de um amigo, a melhor parte é ter que escalar uma árvore de natal gigante toda revestida de enfeites e inimigos.



Visite a fábrica de brinquedos do Papai Noel e saiba com antecedência o que você e seus amigos vão receber de presente.

Dois feriados em um

Os nossos queridos personagens da Disney também já precisaram superar desafios em clima de natal em outros jogos. Na magnífica série de RPG, Kingdom Hearts, fruto da parceria entre as gigantes, Disney e Square Enix, Donald e Pateta, em parceria com Sora, visitam um louco mundo que mistura Halloween e Natal. O cenário é baseado no filme em Stop Motion de Tim Burton, O Estranho Mundo de Jack. Nele, somos levados para um mundo que mistura o clima sombrio do dia das bruxas com a neve e os brilhos do Natal. O estágio é o Christmas Town, uma área dentro da enorme Halloween Town. Devidamente caracterizados, os protagonistas seguem à luz da lua cheia, particularmente mais brilhosa e sombria do que de costume.



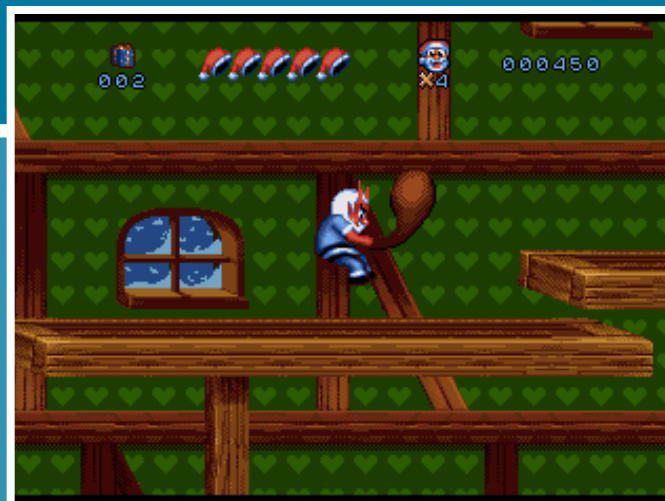
Roubaram o Papai Noel!

Para fechar nossa tour por terras geladas, nada melhor do que entrar no papel do próprio Santa Claus. Numa belíssima aventura ao melhor estilo plataforma, lançado inicialmente para Mega Drive, e só mais tarde para Super Nintendo (apenas em versão europeia), é em Daze Before Christmas que somos encarregados de ajudar o bom velhinho a resgatar seus elfos mágicos, salvar suas renas e recuperar todos os presentes de Natal roubados por um maldito boneco de neve que tenta a todo custo estragar um dos dias mais especiais de todo o ano. Vamos ajudar o nosso amigo de barba branca a salvar o Natal? Quem sabe ele não nos reserva um belo presente pelo ato de bondade.




Cuidado com o lado negro da força.

Aqui conhecemos o lado mal do ser mais puro e bondoso do folclore. Numa das características mais marcantes do jogo, o Papai Noel adquire a capacidade de se transformar em seu irmão gêmeo do mal, "Anti-Claus". Santa pode tomar a forma do seu lado do capiroto, uma versão diabólica do chefe do natal. Como Anti-Claus, ele é invencível, mas se torna incapaz de usar sua magia ou recolher os presentes.



UMA VIAGEM INESQUECÍVEL

Depois de fazer um passeio gelado entre diferentes consoles, nas mais variadas gerações, pelos momentos mais marcantes do natal nos videogames, seja ajudando, visitando e até fazendo o papel do próprio Papai Noel, é hora de você, leitor, decidir onde vai passar o seu natal. Já de antemão, desejamos a você um ótimo natal repleto de felicidades e videogames, e que possa, ainda, estar ao lado da sua família nas comemorações de final de ano, sempre com muito amor no coração. Nos vemos em 2015, aqui, neste mesmo horário, nesta mesma revista. 



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

PS4

LittleBigPlanet 3

por *Alberto Canen*Revisão: *Leonardo Nazareth*
Diagramação: *Fábio Hamada*

LittleBigPlanet 3 (PS4) traz várias novidades à franquia

Anunciado durante a E3 deste ano, LittleBigPlanet 3 deixou todos animados ao apresentar os três novos personagens que estariam no jogo, que faz a sua estreia no PlayStation 4. O pessoal da Sumo Digital não mediu esforços para trazer a franquia para a nova geração da Sony no mais alto estilo, rodando a 1080p — spoiler: o game está com um visual belíssimo e é o melhor jogo do estilo plataforma com puzzles para o PS4. Há muitas outras novidades no game, e valem a pena serem conferidas.

Todo game da série conta com características marcantes que o identificam. O visual inconfundível, todo criado como se fizesse parte de um trabalho de educação artística de colégio, com papel, madeira e diversos outros materiais, dando um ar lúdico ao game. Vale dizer: ele é recomendado para toda a família. Nesse aspecto, os desenvolvedores sempre tiveram muito capricho e, nessa terceira edição para consoles de mesa, o visual chegou ao seu melhor momento, estando muito caprichado.

Destaque também é o fato de o protagonista sempre ser um boneco de pano genérico conhecido como sack person “em português, sack pessoa”, que pode ser um garoto (sackboy) ou uma garota (sackgirl), dependendo da sua escolha. Esse pequeno boneco pode ser customizado das mais diversas formas, bem como todo o ambiente do jogo, com adesivos sem fim encontrados pelo game. O carismático e icônico boneco de pano da Sony está de volta no título, mas agora com companhia, como veremos a seguir.



A narração é outro ponto que merece comentários, sempre muito bem feita. Para sorte de nós brasileiros, o game está todo em português, com exceção de alguns vídeos de tutoriais. Os dubladores fizeram um trabalho excelente e merecem todo o nosso reconhecimento e apreciação.

Bunkum, os titãs e os três heróis

A trama encontrada em LittleBigPlanet 3 é bem simples e óbvia, mas com diálogos e NPCs (personagens não-jogáveis) divertidos. O mundo de Bunkum deve ser salvo de três titãs monstruosos que sugam a criatividade. Para isso, você deve resgatar três heróis que já haviam derrotado esses mesmos titãs antes, para ajudá-lo nessa empreitada.

Desde o seu anúncio na E3 deste ano, os fãs da franquia estavam ansiosos para ver os três novos personagens, afinal, até então apenas o sackboy e sackgirl estavam à nossa disposição. Eles são Oddsock, que seria um tipo de cachorro, capaz de correr rápido, saltar distante e apoiar-se nas paredes para pular na direção contrária;

Toggle, um personagem dois-em-um, que ora é um grandão, pesado e forte, ora um baixinho, rápido e com pulo longo — basta apertar L1 para alternar; por fim, Swoop, que é um sack pássaro, capaz de voar livremente, bem como dar rasantes velozes e ainda carregar objetos no ar.



Como é possível notar pelas características de cada novo personagem, eles alteram substancialmente a jogabilidade. Enquanto o sack pessoa mantém aquele mesmo passo lento com saltos flutuantes de antes, os demais acrescentados avançam pelo cenário de forma bem distinta, dando um impulso revigorante à franquia, com diversas possíveis novas interações daqui para frente.



Os novos heróis não estão à disposição logo de cara, sendo necessário resgatá-los, estando cada um em um mundo diferente. Verdade seja dita, apesar de ser uma novidade muito bem-vinda, os novos personagens não foram adequadamente aproveitados. De fato, foi uma pequena amostra do grande potencial dos mesmos, que certamente serão melhor aproveitados nos próximos jogos da série. Em LBP 3, entretanto, eles não apareceram como todos esperavam: juntos ao bel prazer dos jogadores. É necessário desbloquear cada um em sequência, usando o seu sack pessoa. Mesmo depois de desbloquear o primeiro (Oddsock), não é possível utilizá-lo para resgatar o segundo. E ao conseguir libertar todos os três, ainda assim eles não estarão disponíveis para escolher à vontade, pois a escolha continua sendo feita pelo próprio jogo. Daí, eles vão sendo utilizados alternadamente, sem decisão por parte do jogador, mesmo que seja uma partida multiplayer. Neste caso, todos usam o mesmo personagem.



São quatro mundos e em três deles há um herói para resgatar. Após o resgate, é possível escolhê-lo para explorar a área do seu respectivo mundo. Essa é a forma de jogar com dois personagens diferentes ao mesmo tempo. Mas com os quatro não será possível, pois a janela de seleção só permite escolher aquele herói salvo naquele mundo, e não os outros dois. Uma pena, principalmente para quem, como eu, queria jogar com os quatro juntos.

Dispositivos novos

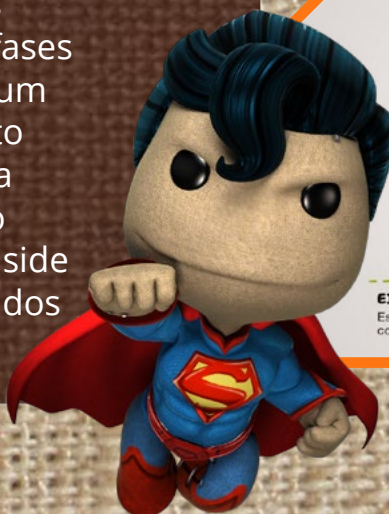
Durante as fases, ainda somos apresentados a novos poderes que o sack pessoa pode utilizar, através de dispositivos sem os quais não é possível completá-las, já que elas foram projetada especialmente para o seu uso. O primeiro é uma espécie de secador de cabelos que pode soprar ou sugar ar, servindo para empurrar ou puxar objetos; depois encontramos o capacete, ele serve para prender o seu boneco a fios que ligam as plataformas; em seguida, uma pistola que lança bolas que servem para alcançar portais e teletransportar o personagem; há ainda botas a jato que dão um pequeno boost no ar, permitindo alcançar locais mais distantes; o último é uma lanterna que serve para descobrir itens secretos.



É muito interessante como as fases nas quais os dispositivos são encontrados foram elaboradas para eles, permitindo uma jogabilidade muito divertida. Eles também podem ser utilizados para explorar o cenário atrás de itens cujo acesso esteja ligado ao uso deles. Em compensação, depois eles serão deixados de lado, praticamente sem uso necessário nas fases seguintes. Faltou o pessoal da Sumo Digital mesclar melhor o uso deles, mas já podemos perceber um grande potencial para a franquia, ou mesmo DLCs.

Jogo curto com carregamentos demorados

O jogo é curto, mas há missões paralelas para expandir o tempo de jogatina. São fases opcionais bem divertidas, como montar um carro para competir contra um NPC muito gente boa. Sem perceber, você passa boa parte do tempo tentando montar o carro perfeito para vencê-lo. Há muitas outras side quests como essa espalhadas pelos mundos do game, e valem a pena serem jogadas.



RECALIBRANDO A COISA E TAL

EI, VOCE!

Estupefato por um salto assustador? Certifique-se de pegar um impulso correndo!

Um problema do jogo, recorrente na franquia, são as longas telas de carregamento. Basta entrar em uma nova fase ou mundo para aguardar 20 ou 30 segundos, podendo passar de um minuto de espera. Mesmo com um console potente como o PlayStation 4, o pessoal da Sumo não conseguiu tornar o game mais dinâmico entre fases.

Jogar, criar, compartilhar

O ponto forte da franquia LittleBigPlanet é o multiplayer. Em qualquer momento da jogatina, até outros três jogadores, locais ou online, podem entrar na sua partida — com a sua permissão, claro. Isso facilita muito, pois há diversas áreas do título que só podem ser jogadas por dois jogadores, ou quatro — o critério fica estampado no início do trecho. Então, mesmo que você não tenha o número necessário localmente, qualquer amigo ou desconhecido podem entrar para ajudá-lo, e você a eles.

O melhor mesmo é a comunidade LBP. Todos os jogos da franquia contam com um editor de fases muito elaborado que, em LBP 3, está ainda mais completo. Todo tipo de fase pode ser criada, o que é uma boa para as pessoas criativas com habilidades de construção e tempo livre — o que não é o meu caso. Para ensinar o uso das ferramentas de edição, além de vídeo-tutoriais, o game traz um mundo (Popit Puzzles) onde você é apresentado a elas de uma forma bem divertida e intuitiva, com um NPC como professor.

As fases criadas pelos jogadores pelo mundo são compartilhadas na área “Comunidade”. Para facilitar a vida de quem quer jogar uma delas, são separadas por mais visitadas, mais adoradas, favoritas da equipe (Sumo Digital) e opções do gênero. São níveis muito criativos, ainda mais que sub-níveis agora podem ser criados, e até um mundo próprio. Como é costume, milhões (sim, milhões) de fases são criadas, então sempre haverá uma fase nova, e de qualidade, para conferir. Lembrando que elas podem ser jogadas por até quatro jogadores de uma vez.



Que tal essa fase criada por um jogador, baseada nos Caça-Fantasmas?

Contando com o mesmo espírito da série — jogar, criar e compartilhar —, LittleBigPlanet 3 trouxe diversas novidades à série, principalmente os personagens novos (Oddsock, Toggle e Swoop). Esse enorme potencial adicionado à franquia não foi devidamente aproveitado no jogo, mas abre muitas portas para os próximos títulos que virão.

✓ Prós

- Novos personagens e dispositivos acrescentam muito à franquia;
- Criador de fases melhor e mais acessível do que nunca;
- Visual belíssimo;
- Totalmente localizado em português do Brasil.

✗ Contras

- Falta de liberdade na escolha dos personagens;
- Telas de carregamento demoradas.



LittleBigPlanet 3 (PS4)
Desenvolvedor Sumo Digital
Gênero Plataforma, educativo
Lançamento 21 de novembro de 2014

Nota **8.5**

por Robson Júnior

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Ricardo Ronda



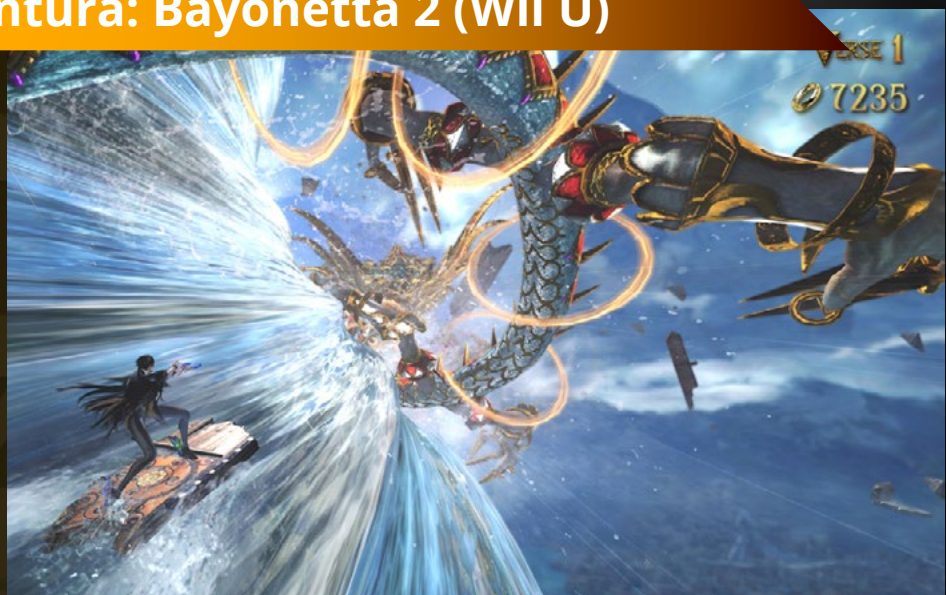
Mais um ano chega ao fim... 2014 passou rápido, mas deixando incríveis lembranças e grandes lançamentos na indústria gamer. Seja no PC, PlayStation 4, Xbox One, Wii U, nos portáteis ou mesmo nos consoles da geração passada, títulos épicos provavelmente chamaram sua atenção. E são estes títulos que nós iremos condensar nesta premiação. Bem-vindos ao GameBlast Awards 2014!

Diferentemente dos anos anteriores, nossa premiação neste ano foi de certo modo mais especial. Ao invés de premiações isoladas por cada Blast, decidimos fazer uma premiação única, dando chance assim a títulos exclusivos do PC e mobile também. Seguindo a linha de como funcionam as premiações mais conhecidas do público, temos várias categorias (25 principais, ao todo) que vão desde melhor jogo em um certo gênero a melhor jogo em uma determinada plataforma.

Além de unificarmos nossa premiação, contamos também com o voto do público, cujos resultados estão disponíveis [aqui](#). Na revista, decidimos apenas trazer os títulos selecionados por nossa equipe. Tivemos decisões difíceis e outras muito óbvias, e você confere o resultado a seguir. Que comece a premiação!

Melhor jogo de ação-aventura: Bayonetta 2 (Wii U)

Bayonetta 2 foi claramente um dos maiores lançamentos do ano. Ao chegar para o Wii U, esse hack and slash foi fortemente aclamado pela crítica e pelos fãs. E as cópias físicas do jogo incluem o primeiro **Bayonetta**, lançado originalmente para PlayStation 3 e Xbox 360 em 2010, em um disco separado. Com certeza merece ganhar o nosso primeiro prêmio!



Melhor jogo de plataforma: Rayman Legends (PS4/XBO)



Rayman Legends foi lançado para PC, PlayStation 3, PlayStation Vita, Xbox 360 e **Wii U** em 2013, mas foi relançado para PlayStation 4 e Xbox One neste ano. Uma verdadeira obra-prima da **Ubisoft**, também ganhou na mesma categoria no Nintendo Blast Awards do ano passado, mas não temos pena de reiterar seu valor como o grande platformer que é.

Melhor RPG: Dragon Age: Inquisition (Multi)

Vingamos o prêmio dado pelo The Game Awards: **Dragon Age: Inquisition** é o melhor RPG de 2014! Terceiro título da série Dragon Age, este RPG desenvolvido pela **BioWare** e lançado pela **Electronic Arts** para PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One. Se ainda não o experimentou, procure-o e aventure-se por uma épica jornada por Thedas.



Melhor jogo de luta: Super Smash Bros. for Wii U



Alguma dúvida de que ele estaria aqui como campeão? Super Smash Bros. for Wii U traz a pancadaria de sua versão para Nintendo 3DS em HD, aumentando sua capacidade multiplayer (8 lutadores ao mesmo tempo!) e trazendo assim muitas possibilidades para a franquia e um acervo extenso de personagens da Nintendo.

Melhor puzzle: Professor Layton vs. Phoenix Wright (3DS)

Que Professor Layton é uma incrível franquia, espera-se que muitos fãs nintendistas já saibam. Com Phoenix Wright, não é diferente — agora imagine um crossover entre as duas franquias! Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (3DS) já chegou em 2012 no Japão, mas tivemos que esperar dois anos para que ele desse as caras por aqui. Além de um incrível puzzle, é uma aventura digna de qualquer gentleman (ou melhor, de fãs das duas franquias).



Melhor jogo de corrida: Mario Kart 8 (Wii U)



Essa você não viu chegando: o oitavo título da série Mario Kart traz empolgantes corridas para o Wii U. Mario Kart 8 foi muito aguardado pelos fãs de uma boa competição amigável (ou não) sobre duas ou quatro rodas, e agora trazendo personagens de outras franquias nintendistas, como Link e Villager, através de DLCs.

Melhor jogo musical/de ritmo: Just Dance 2015 (Multi) e Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call (3DS)

Just Dance já se tornou uma franquia anual, e mesmo repetindo e insistindo na mesma fórmula, continua sendo um sucesso a cada nova edição; Just Dance 2015 traz coreografias divertidas e descompromissadas, perfeitas para jogadores casuais. E esse prêmio não foi apenas para a dança: **Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call**, exclusivo do Nintendo 3DS, é um ótimo jogo que testa suas habilidades de percepção do ritmo e agilidade.



Melhor jogo de tiro: Far Cry 4 (Multi)



Reafirmando, novamente, um resultado do The Game Awards, o quarto título da série Far Cry ganha nossa categoria de melhor jogo de tiro! O game foi publicado pela Ubisoft para PC, PlayStation 3, PlayStation 4, Xbox 360 e Xbox One em novembro, tendo o jovem Ajay Ghale como protagonista. É com certeza um jogo que deve estar na prateleira de qualquer fã de shooters que se preze!

Melhor jogo de esporte: FIFA 15 (Multi)

Dentre os jogos de esporte, FIFA 15 foi o destaque de 2014. O jogo saiu para quase todas as principais plataformas (até para o Wii, mas incrivelmente, o Wii U foi deixado de fora), incluindo portáteis. Seguindo o exemplo de seus antecessores, o jogo foi bem recebido pela crítica, embora a versão para PC tenha recebido mais comentários negativos pela quantidade de bugs existentes quando foi lançado. Apesar disso, FIFA 15 continua sendo uma ótima opção nos videogames para amantes do futebol.



Melhor jogo de estratégia: Civilization: Beyond Earth (PC)



A franquia **Civilization** de Sid Meier, famosa por seus grandes jogos de estratégia baseada em turnos, ganha mais um maravilhoso título com Beyond Earth. Ao contrário dos games anteriores da franquia, este tem uma temática de ficção científica, tendo como foco a exploração espacial no século XXIV. O jogo ainda conta com uma trilha sonora a caráter, que vai deixar os fãs de ficção científica se sentido em casa!

Melhor indie: Shovel Knight (3DS/PC/Wii U)

Shovel Knight junta todos os elementos ideais para fazer um jogo realmente épico: gráficos retrô mas com grandes inovações, trilha sonora envolvente e jogabilidade interessante. Alguma dúvida de que este maravilhoso jogo da **Yacht Club** seria nosso escolhido para melhor indie do ano? Lembrando que o jogo chegará às plataformas sonystas no ano que vem!



Melhor jogo multiplayer: Mario Kart 8 (Wii U)



Além de melhor jogo de corrida do ano, **Mario Kart 8** é nosso melhor jogo multiplayer! Se você já teve a oportunidade de jogar algum jogo da série, deve entender o porquê disso. Mario Kart é um ótimo remédio para o tédio, ainda mais quando você tem amigos com quem jogar!

Melhor jogo para Nintendo 3DS: Super Smash Bros. for 3DS

Super Smash Bros. for Wii U é o nosso melhor jogo de luta, e sua versão para 3DS não deixa a desejar! Com tantas possibilidades proporcionadas pelo enorme número de personagens e modos distintos, Super Smash Bros. for 3DS garante várias horas de jogatina frenética no seu portátil. Este jogo merece muito seu título de melhor jogo para 3DS do ano!



Melhor jogo para PlayStation Vita: Child of Light



Lançado para quase todas as principais plataformas atuais e desenvolvido pela **Ubisoft**, Child of Light chega alguns meses mais tarde ao PlayStation Vita. Reconhecido como um dos melhores RPGs do ano de 2014, conta com uma história envolvente e um sistema de batalhas simples mas com uma grande diversidade de inimigos, garantindo a ele grande aceitação da crítica, inclusive em sua versão PS Vita.

Melhor jogo mobile: Hearthstone

Hearthstone: Heroes of Warcraft, desenvolvido pela Blizzard, é um TCG (jogo de cartas) online gratuito. Os jogadores podem utilizar personagens e cenários da franquia Warcraft para disputar batalhas de cartas. O jogo se destacou por sua simplicidade e também por ter dublagem completa em português, e chegou ao PC e dispositivos mobile. É com certeza o grande destaque dos jogos para dispositivos móveis do ano!



Melhor remake/remaster: Pokémon OR/AS (3DS)



Quando se trata de nostalgia, a **Game Freak** sabe bem como conquistar o público. Com o anúncio de Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire para este final de ano, os jogos já estavam praticamente com esta categoria garantida no GameBlast Awards. Imagina só o salto do GBA para o Nintendo 3DS? Se você ainda está interessado em capturar todos ou mesmo rever a região de Hoenn em toda sua glória, não deixe de conferir estes jogos.

Melhor visual: Mario Kart 8 (Wii U)

Você já deve estar cansando de ver este jogo como vencedor aqui no GameBlast Awards. Agora, na categoria melhor visual, a escolha é complicada, pois tivemos vários títulos belíssimos para os consoles da atual geração. Apesar disso, **Mario Kart 8** venceu nesta categoria pela inovação gráfica que trouxe à sua série; quer comparar seu antecessor do Wii com estes maravilhosos gráficos em HD?



Melhor história: The Walking Dead: Season Two (Multi)



A qualidade dos jogos desenvolvidos pela **Telltale Games** é incontestável. A empresa foca em jogos divididos em episódios, e vai lançando à medida que os vai desenvolvendo. **The Walking Dead: Season Two**, um de seus últimos lançamentos, não difere em termos de complexidade de enredo dos outros lançamentos da desenvolvedora. O primeiro episódio do jogo foi lançado em dezembro de 2013, mas como o jogo completo só estava disponível em agosto de 2014, ele leva o título de melhor história do ano.

Melhor trilha sonora (original): Destiny (Multi)

Destiny foi um dos grandes shooters em primeira pessoa lançados neste ano. Elogiado por seu ótimo desempenho online, também não deixa a desejar em sua trilha sonora. Desenvolvida por grandes compositores da indústria gamer, ainda contou com a ajuda do grande músico britânico Paul McCartney, resultando em composições extremamente ricas e envolventes.



Melhor trilha sonora (licenciada): Just Dance 2015 (Multi)



Chegou a hora de entregarmos o prêmio de melhor Just Dance! Ou melhor, melhor trilha sonora licenciada; apesar de estar se garantindo na categoria em nossos Awards (não temos muitos concorrentes nesta categoria, né?), **Just Dance 2015** confirma sua posição com sua seleção musical. Temos Pharrell Williams, Ariana Grande, Maroon 5, Katy Perry, Calvin Harris... Uma ótima seleção musical de músicas atuais, mas também com um bom toque de random e clássicos.

Personagem do ano: Bayonetta

Além de protagonizar o nosso campeão de melhor jogo de ação-aventura do ano, a bruxa Bayonetta merece seu título de personagem do ano! Além de (evidentemente) atraente e estilosa, Bayonetta contradiz aquela velha ideia de que os melhores jogos devem sempre ter como heróis indivíduos do sexo masculino, mostrando também uma forte personalidade e grande intelectualidade.



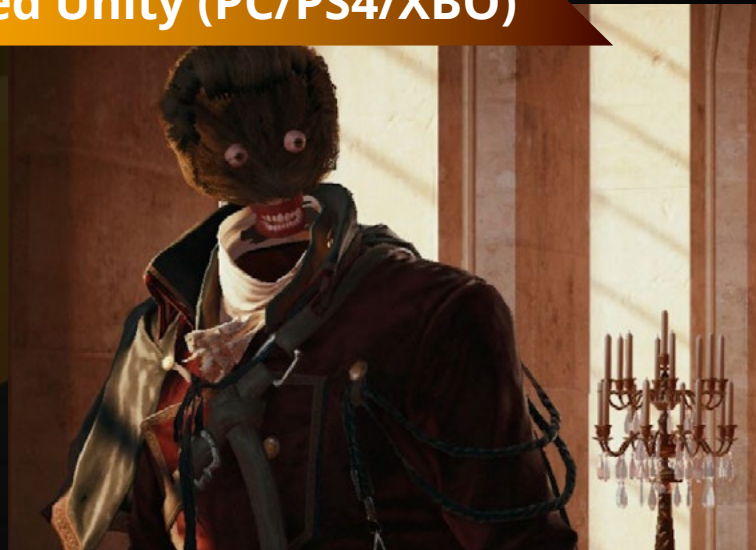
Surpresa do ano: Captain Toad: Treasure Tracker (Wii U)



Quando exibido na E3 2014, um jogo inusitado chamou a atenção dos fãs nintendistas: a primeira aventura protagonizada por Captain Toad, baseado em minigames de **Super Mario 3D World (Wii U)**. Captain Toad: Treasure Tracker foi uma grande promessa da Nintendo para o final deste ano, e não decepcionou — foi recebido muito bem pela crítica. O jogo reservaria aos jogadores brasileiros outras surpresas, entretanto, muito desagradáveis...

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

Dois Assassin's Creed lançados no mesmo ano... Qual seriam os planos da **Ubisoft**? Enfim, Rogue e Unity foram lançados simultaneamente, mas o segundo, voltado às plataformas da geração atual de videogames, demonstrou algumas certas falhas — os famosos (e temidos) bugs. Claro, todo game é passível de problemas, mas quando isso está muito evidente e atrapalha a jogatina, aí a decepção toma conta dos jogadores e o jogo se encaixa nesta categoria.



Jogo mais esperado de 2015: The Legend of Zelda U



O anúncio de um novo The Legend of Zelda para o Wii U já deixou os jogadores ansiosíssimos, pois será o primeiro título em HD da série (não contando o remake de The Wind Waker). O hype se acentuou com a descoberta do jogo ter mundo aberto, algo inédito na franquia até então; quando uma demonstração do jogo foi mostrada durante o The Game Awards, nem se fala! O jogo ainda não tem nome definido, mas é o mais esperado de 2015 por nossa equipe!

Categorias especiais

Jogo mais curto: [The Letter](#) (eShop/Wii U)

Jogo-fenômeno do ano: [Flappy Bird](#) (Android/iOS)

Melhor jogo retrô: [RETRY](#) (Android/iOS)

Melhor jogo social: [Tomodachi Life](#) (3DS)

Melhores bugs em HD: [Assassin's Creed Unity](#) (PC/PS4/XBO)

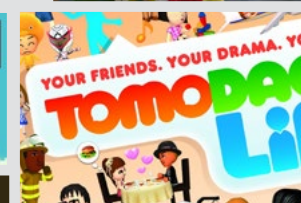
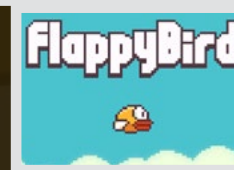
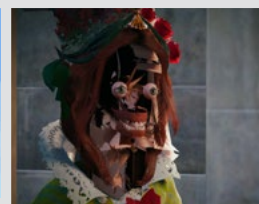
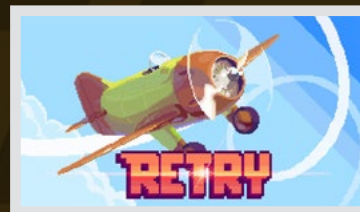
Melhor hack and slash: [Bayonetta 2](#) (Wii U)

Jogo com mais água: [Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire](#) (3DS)

Maior trollagem do ano: [Anúncio de Final Fantasy VII para PS4](#)

Maior vacilo da EA do ano: [Clubes brasileiros ausentes no FIFA 15](#) (Multi)

Melhor mascote da Copa: [Pikachu](#)



Top 10: Melhores jogos para consoles de mesa

Agora vamos para o momento mais aguardado do GameBlast Awards: o Top 10 de jogos para consoles de mesa de 2014! Com tantos lançamentos neste ano ficou difícil de selecionar os melhores, mas você confere os resultados a seguir.

10

SUNSET OVERDRIVE

Vamos começar nosso Top 10 com um exclusivo do Xbox One! **Sunset Overdrive** foi o maior destaque da Microsoft na E3 2014. Shooter em terceira pessoa com uma boa dose de humor, trouxe um sistema de customização inovador e mereceu um lugar nesta lista. Com avaliações positivas da crítica, merece seu espaço nesta lista.



9

FARCRY 4

Outro shooter, agora em primeira pessoa, merece destaque em nosso Top 10. Na verdade, é o nosso campeão da categoria de jogo de tiro do ano: **Far Cry 4**. O jogo reitera a qualidade da franquia Far Cry, trazendo uma das melhores experiências nos videogames do ano.



8



HYRULE WARRIORS

O grande lançamento da série The Legend of Zelda — e também de Dynasty Warriors, da Koei Tecmo —, *Hyrule Warriors* foi um dos melhores jogos do gênero hack and slash de 2014. O game é quase que completamente centrado em combate, utilizando personagens nativos de Hyrule para partir para a ação, e amplamente elogiado por suas referências à série The Legend of Zelda.

7



DRAGON AGE INQUISITION

Embora considerado o melhor jogo do ano pelo The Game Awards, **Dragon Age: Inquisition** ocupa nossa sétima posição. Excelente RPG, funde a experiência de seus dois antecessores trazendo duas formas de combate e evolui o conceito da franquia Dragon Age, trazendo também um ótimo modo multiplayer pela primeira vez.

6

RAYMAN Legends

Rayman Legends trouxe uma incrível experiência para fãs de platformers em 2013, considerado um dos melhores de todos os tempos em seu gênero. Quando lançado para PlayStation 4 e Xbox One no começo de 2014, a história permaneceu a mesma. Sequência do também muito elogiado Rayman Origins, Legends é praticamente obrigatório para um fã de jogos de plataforma.

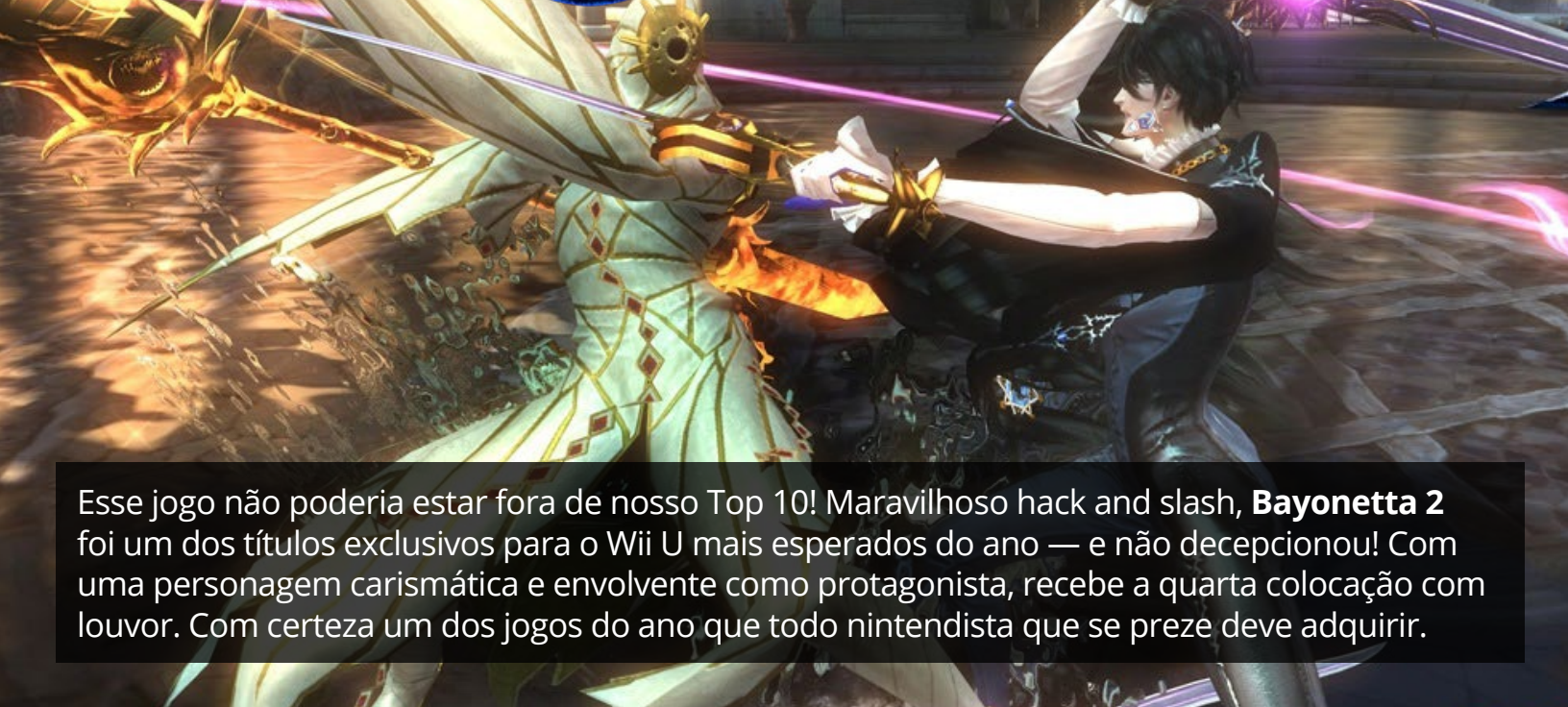
5

MIDDLE-EARTH SHADOW OF MORDOR

As histórias escritas por Tolkien continuam rendendo adaptações ao cinema mas também jogos incríveis. Shadow of Mordor, cuja história encaixa-se entre os eventos ocorridos em O Hobbit e O Senhor dos Anéis, é um jogo de RPG de ação com mundo aberto. Reconhecido como um dos melhores jogos baseados nas lendas da série O Senhor dos Anéis, é o título que abre nosso Top 5.

4

BAYONETTA 2



Esse jogo não poderia estar fora de nosso Top 10! Maravilhoso hack and slash, **Bayonetta 2** foi um dos títulos exclusivos para o Wii U mais esperados do ano — e não decepcionou! Com uma personagem carismática e envolvente como protagonista, recebe a quarta colocação com louvor. Com certeza um dos jogos do ano que todo nintendista que se preze deve adquirir.

3

grand theft auto V



GTA V foi lançado originalmente em 2013 para PlayStation 3 e Xbox 360. Entretanto, ganhou versões para PlayStation 4 e Xbox One na metade de novembro de 2014, trazendo gráficos deslumbrantes em 1080p (e compatíveis com 4K quando sair para PC em janeiro de 2015!). As novas versões trazem ainda itens exclusivos e novas opções na jogatina. O jogo, em todas as plataformas, foi recebido com notas praticamente máximas por quase todos os críticos. Uma verdadeira obra-prima da **Rockstar** que merece abrir nosso Top 3!

2

SUPER SMASH BROS.™

for
Wii U



Acho que não precisamos mais comentar sobre a excelência com a qual este jogo chegou ao Wii U. Depois de seis anos sem nenhum jogo da franquia, **Super Smash Bros. for Wii U** vem com cara de jogo definitivo conquistar uma vaga na sua prateleira, trazendo os amiibo para aumentar a diversão (o mesmo vale para as suas dívidas bancárias) e mais personagens que nunca. Por pouco não o elegemos como melhor jogo do ano!


1

MARIO KART



E o grande vencedor do nosso Game of the Year é... **Mario Kart 8!** Este jogo foi o que ganhou em mais categorias de nossa premiação. É inquestionável: Mario Kart é bom para jogar sozinho e superar seus próprios recordes ou mesmo para proporcionar horas e horas de jogatina com amigos e família. Sem contar nos seus gráficos lindos e trilha sonora nostálgica. Tem todo o mérito para ser o melhor jogo de 2014!



E assim, encerramos nosso Top 10 e a premiação do GameBlast Awards 2014. Agradecemos pela atenção, e até o ano que vem! 

PC

MAC

*por Gabriel Simonetti**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio*

RETROSPECTIVA

LEAGUE of LEGENDS®

The background of the page is a vibrant, golden-hued illustration of a League of Legends battle scene. In the center, the game's title 'LEAGUE of LEGENDS' is prominently displayed in a stylized, metallic font. The 'of' is smaller and positioned between 'LEAGUE' and 'LEGENDS'. The background art shows various champions in combat, with a large, detailed champion in the foreground wearing ornate armor and holding a sword. The overall atmosphere is one of intense action and fantasy.

Apesar de ter sido lançado no Brasil no começo de 2013, foi em 2014 que League of Legends concretizou de vez a sua popularidade entre os jogadores brasileiros. Com sua jogabilidade frenética, requerimentos de hardware modestos, ser um jogo multiplayer extremamente divertido e totalmente em português, LoL tornou-se um fenômeno comparável ao que Counter Strike foi em meados dos anos 2000 nas lan houses.

E, com o final de 2014, foi encerrada também a quarta temporada competitiva do jogo. Os ranks estão travados até o início da quinta temporada, que acontecerá em meados de fevereiro e março de 2015. Então, vamos aproveitar esse tempo de pré-temporada para fazer uma retrospectiva dos maiores acontecimentos do ano de 2014 em League of Legends.

Janeiro

O ano começou devagar e com poucas mudanças. Em janeiro houve a celebração do Festival Lunar, uma tradição baseada no calendário lunar asiático. Com esse evento vieram novas skins temáticas para os campeões Diana, Riven e Tryndamere (bem como o retorno de skins do Festival Lunar de anos anteriores) e ícones de invocador. O mês terminou com o rework dos campeões Xerath e Skarner, que receberam atualizações em seus kits para torná-los mais divertidos e competitivos.



Trilhe o caminho do guerreiro!

Fevereiro

Outro mês devagar, que teve apenas um patch. Fevereiro contou com o lançamento de um novo campeão: Vel'koz, o Olho do Vazio. Uma criatura monstruosa, que lembra um grande olho cercado de tentáculos, Vel'koz é um mago que usa raios oculares e o poder do Vazio para destruir seus inimigos.



Março

Além de trazer a atualização do visual do campeão Heimerdinger e o rework do herói Kassadin, o mês de março trouxe uma das adições mais esperadas ao jogo: o Formador de Equipes. Com esse novo modo de seleção de personagens, os jogadores escolhem antecipadamente os seu campeão e função, e o sistema faz o pareamento levando essas escolhas em consideração. Foi uma melhoria sob o modo tradicional de seleção, em que todos precisam escolher simultaneamente — o que faz com que quase sempre alguém faça o sacrifício de ajudar o time escolhendo um campeão que não é o seu favorito.

Abril

O mês de abril foi composto basicamente de mudanças de gameplay. Não houve o lançamento de campeões novos, mas alguns itens foram adicionados: Cintilação Etérea e Ídolo Proibido, itens para o earlygame de magos e suportes; e a Labareda Selvagem, um poderoso item para campeões da selva (que foi removido posteriormente). Além disso, os campeões Gragas e Rengar passaram por reworks para torná-los mais úteis nas lutas em equipe.



Maio

Braum, o Coração de Freljord, foi liberado no começo do mês. Um resiliente suporte, Braum é poderoso na ofensiva e um colosso na defensiva, sendo capaz de proteger seus aliados de ataques letais usando seu poderoso escudo. Maio também foi marcado por mudanças nos campeões mais antigos, como Soraka, Blitzcrank e Cho'Gath; e por alterações no mapa 3x3 Twisted Treeline.

Junho

Teve Copa sim! E no League of Legends, junho foi um mês para comemorar esse grande evento esportivo, liberando skins de futebol para os campeões Alistar, Gragas, Lucian, Maokai e Twisted Fate. Além disso, os vencedores do Campeonato Mundial de 2013, o time SK Telecom T1, foram homenageados com skins temáticas para os campeões que eles usaram nas finais: Jax, Lee Sin, Vayne, Zed e Zyra. Finalmente, novos itens lendários foram adicionados e foi a vez da campeã Nidalee passar por um rework.



Esse time não vai levar de 7 a 1!

Julho

Este mês foi marcado por mudanças de equilíbrio com o propósito de preparar o game para o Campeonato Mundial que começaria em agosto. Entre as várias pequenas alterações, as mais marcantes foram as mudanças no kit de um dos mais poderosos atiradores, Lucian, e o rework da campeã Sona. Finalmente, julho também foi marcado por várias alterações nos retratos dos campeões: dezenas de artes foram substituídas por versões mais bem trabalhadas, unificando ainda mais o estilo artístico do jogo.

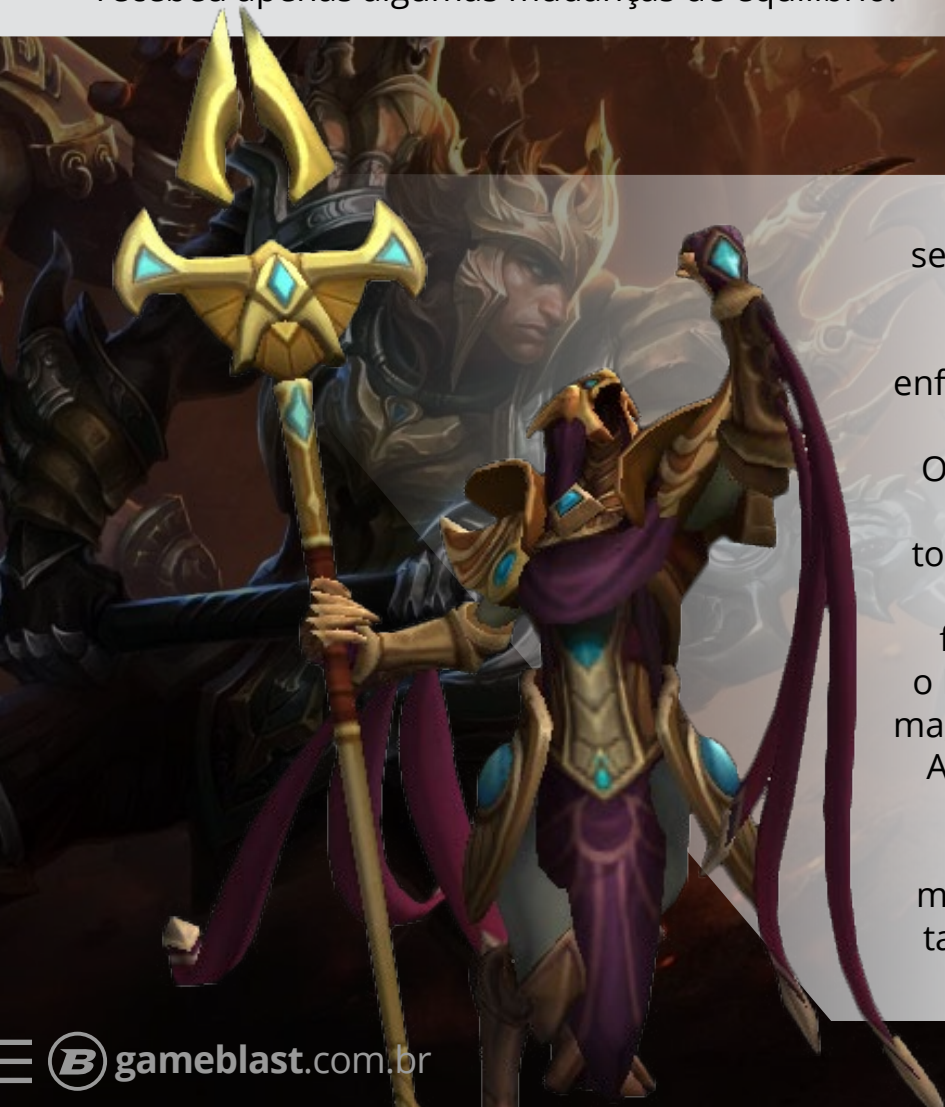
Agosto

O início do Campeonato Mundial de 2014 abriu o mês de agosto, que teve um novo campeão liberado: Gnar, o Yordle Pré-Histórico. Gnar aparenta ser apenas um pequeno yordle fofinho, mas durante o combate ele é capaz de se transformar em uma fera terrível com ataques poderosíssimos. Fora a adição de Gnar, agosto foi um mês parado: o jogo recebeu apenas algumas mudanças de equilíbrio.



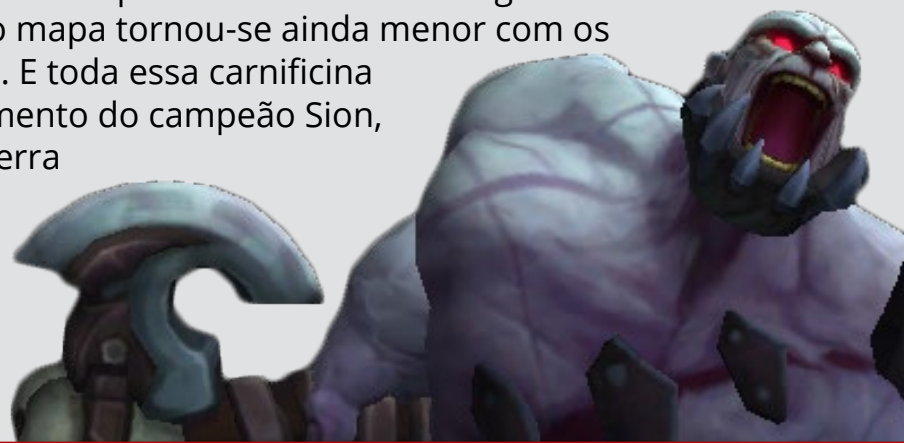
Setembro

Grandes mudanças vieram em setembro: o evento de Shurima trouxe várias adições ao game. No novo modo de jogo Ascensão, os times se enfrentam em uma arena para derrotar o Ascendente, um monstro colossal. O campeão que derrota esse monstro absorve os seus poderes e ascende, tornando-se uma ameaça muito maior e mais poderosa. E com esse modo, foi liberado também o campeão Azir, o Imperador das Areias, um híbrido de mago e atirador. Outrora um rei mortal, Azir retornou como um ascendente, e é capaz de comandar soldados para realizar os seus comandos. Além do massivo evento de Shurima, setembro também ficou marcado pelos reworks dos campeões Soraka e Viktor.



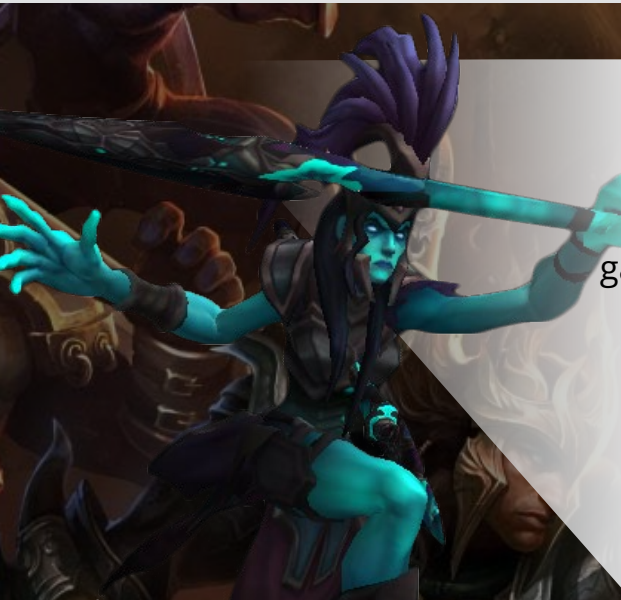
Outubro

O Tormento (evento de Halloween) chegou e com ele veio o modo que foi o ápice da zueira no ano de 2014: O modo Hexakill no mapa Twisted Treeline. Originalmente projeto para confrontos 3x3, o pequeno mapa tornou-se ainda menor com os sangrentos e impiedosos combates 6x6. E toda essa carnificina foi o momento propício para o relançamento do campeão Sion, um bárbaro morto-vivo sedento por guerra e sangue. Outubro também marcou o final do Campeonato Mundial: O time Samsung White consagrou-se campeão mundial ao vencer o Star Horn Royal Club por 3-1, levando para casa um dos troféus mais cobiçados do mundo dos e-sports.



Novembro

As maiores mudanças já feitas em League of Legends começaram em novembro, após o final da temporada competitiva. O mapa principal, Summoner's Rift, foi completamente refeito, tanto visualmente quanto em gameplay. O visual novo do mapa deixa de lado o enorme contraste das cores fortes, tornando o ambiente mais neutro, focado no mais importante: os campeões. As maiores alterações ficaram na selva: todos os monstros foram alterados por modelos mais intimidadores e com mais animações. Com o novo mapa, veio uma nova campeã: Kalista, a Lança da Vingança. Sendo um espírito imortal, Kalista é capaz de criar um vínculo permanente com um aliado e usá-lo em combate.



**Diferente em visual e em gameplay,
este é o novo Summoner's Rift**

Dezembro

O tradicional evento de inverno, a Friaca, trouxe um novo modo de jogo: A Lenda do Rei Poro. Similar a uma guerra de bolas de neve, os jogadores podem arremessar poros (pequenos bichinhos fofinhos) uns nos outros; ao acertar campeões oponente dez vezes, o jogador pode invocar o Rei Poro, uma versão colossal dos pequenos poros. Dezembro também trouxe um novo campeão ao League of Legends: Rek'sai, a Escavadora do Vazio. Uma monstruosa predadora, Rek'sai é capaz de criar túneis e se esconder debaixo da terra, emboscando e devorando suas presas.



E chegamos ao fim!

2014 foi, sem dúvida alguma, o ano que trouxe mais mudanças ao League of Legends. Durante todos os cinco anos de trajetória, são notáveis as melhorias trazidas, que tornaram o jogo mais maduro e coeso. As maiores mudanças do ano foram bem recentes; não sabemos ainda o potencial que elas podem trazer ao jogo nos próximos meses. O que será que essas mudanças trarão para o LoL em 2015, e quais novas mudanças virão por aí? Só o tempo dirá!

Revista Nintendo Blast 63

Quem diria que Toad finalmente estrelaria seu próprio jogo no Wii U, hein?



#63
JAN
2015



Trazemos também as Análises de Persona Q, Super Smash Bros. for Wii U e Pokémon Omega Ruby & Alpha Sapphire!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST