

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR



OS JOGOS MAIS AGUARDADOS DE 2015



#03
FEV
2015



Abram alas para 2015!

Se 2014 não te satisfez, 2015 promete colocar todas as pendências da oitava geração em dia! Não acredita? Então confira nosso Top 10 de jogos mais esperados para esse novo ano. Também trazemos um balanço do que tem sido essa geração de videogames e voltamos no passado para comemorar os 30 anos de Tetris. Confira também tudo sobre Dragon Age: Inquisition, The Orde: 1886 e mais! – **Rafael Neves**

BLAST FROM THE PAST

Tetris: 30 anos de diversão,
vício e longevidade

04

PRÉVIA

The Order 1886
(PS4)

11

ANÁLISE

Just Dance 2015
(XBO)

16

TOP 10

Os jogos mais
aguardados de 2015

22

ANÁLISE

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

29

ESPECIAL

Balanço da oitava
geração até agora

38

BLAST FROM THE PAST

Diablo (PC)



ANÁLISE

The Crew
(PC/PS3/PS4/X360/XBO)



GAME BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETORES DE PAUTAS
João Pedro Meireles
Gabriel Vlatkovic
Ítalo Chianca
Alberto Canen

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Ricardo Ronda

REDAÇÃO
Gilson Peres
Ítalo Chianca
Leandro Fernandes
Rafael Neves
Robson Júnior

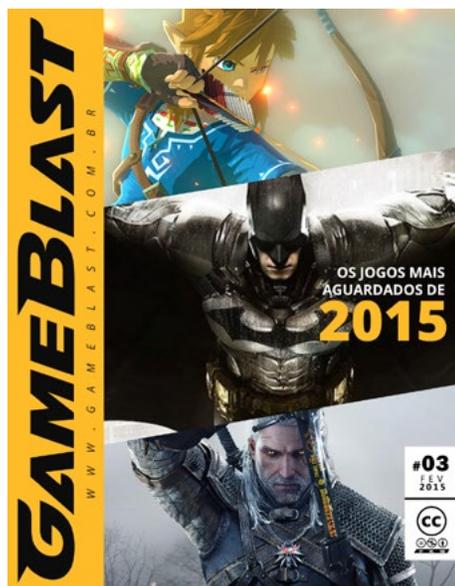
REVISÃO
Alberto Canen
Fábio Garcia
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Fábio Hamada
Leandro Fernandes
Letícia Fernandes
Maria Rita Pinheiro
Tiffany Silva

CAPA
Felipe Araujo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



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 Italo Chianca

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Tiffany B. Silva

30 ANOS DE DIVERSÃO, VÍCIO E LONGEVIDADE

Relembre um pouco da trajetória de sucesso de Tetris, jogo que há 30 anos conquista e vicia jogadores ao redor do espaço.

6 de junho de 1984. Esta é a data do nascimento de um clássico eterno, que ficaria marcado como ícone da cultura pop e símbolo dos videogames. Surgido na antiga União Soviética, hoje Rússia, Tetris dominou um mercado até então essencialmente japonês, tornando-se um vício extremamente rentável. Atingindo a marca de 70 milhões de cópias vendidas, sendo 35 milhões apenas para o GameBoy, recebeu, inclusive, status de obra imortal e conquistou jogadores de todas as idades, em todos os lugares do planeta, nos seus 30 anos de história.



Nasce um Sucesso

Desenvolvido pelo engenheiro em informática, Alexey Pajitnov, em parceria com Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov, no Centro de Computadores da Academia Russa das Ciências, Tetris ganhou o mundo e o espaço (leia mais sobre isso no box ao lado), tornando-se sinônimo de desafio e diversão. Baseado no quebra-cabeça Pentaminó, o jogo é uma versão melhorada para os computadores da época.

O título tem uma proposta aparentemente bastante simples, consistindo em empilhar os blocos (tetraminós) que descem a tela, de forma que eles completem linhas horizontais. Quando uma linha se forma, ela se desintegra, as camadas superiores descem, e o jogador ganha pontos. Quando a pilha de peças chega ao topo da tela, a partida se encerra e você recebe a sua pontuação final.

Misturando velocidade, desafio e diversão com uma trilha sonora de enlouquecer, o jogo virou febre e continua agradando a todo tipo de público, mesmo passadas três décadas desde o seu lançamento. Desafiador como poucos, o puzzle atrai pela sensação prazerosa de conquista a cada novo nível superado, e de surpresa e suspense pelas peças que caem, além da velocidade que aumenta assim que os níveis avançam.

Tão icônica quanto os tetraminós, a canção título do jogo, chamada de Korobeiniki (tradicional canção russa composta em 1861), tornou-se parte da cultura pop ocidental.



Outra canção clássica do jogo é o Tema C. O que poucos sabem é que, Assim como a canção título, ela também vem de tempos antigos. Trata-se do Minueto da Suite Francesa em Si menor, BWV 814, de Johan Sebastian Bach (1865-1750).

Vício espacial

A versão de Tetris para Game Boy foi o primeiro jogo a ser jogado no espaço. O feito ocorreu em 1993, na Estação Espacial MIR, onde o tijolão da Nintendo foi exaustivamente utilizado nos 196 dias a bordo da estação, dando mais de 3 mil voltas ao redor da Terra. Imagino que os astronautas devem ter pesadelos até hoje com a música tema do jogo.



Cadê o desafio?

30 anos depois de desenvolver um dos mais clássicos jogos eletrônicos de todos os tempos, o pai do Tetris hoje se diverte com os games atuais, mas sente falta do desafio do tempo da sua criação. Alexey Pajitnov diz que os jogos de hoje são superficiais: "Os desafios hoje são mais fáceis, mais simples de resolver, não profundos o suficiente para que você precise de uma hora para descobrir a solução de um único problema. É um pouco leve demais para meu gosto, mas eu acho bom, pois mais pessoas podem jogá-los".

Uma Mina de Ouro

Pajitnov e seus colegas perceberam o potencial do jogo bem antes dele ficar pronto. Durante o processo de desenvolvimento, ele e toda a equipe do centro de computação não conseguiam parar de jogar antes do programa final ficar pronto. Aos poucos, a febre foi se espalhando por outros setores do centro, através de cópias em disquete, e rapidamente se espalhou entre amigos e outros desenvolvedores. E foi justamente passando de mão em mão que o jogo chegou até pessoas

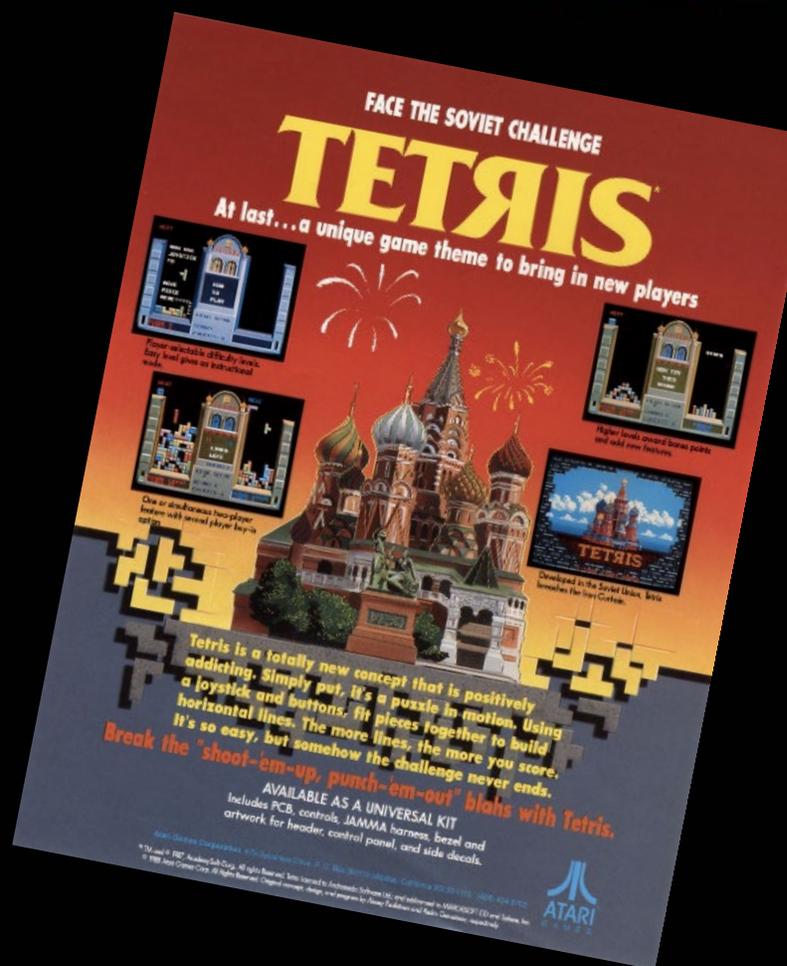
interessadas em comercializá-lo, mais precisamente em posse de Robert Stein, na Hungria. Foi lá que esse leigo em computadores que não gostava de jogos eletrônicos foi fisgado pela febre, passando horas jogando Tetris.

O jogo era/é tão viciante, que até mesmo os seus próprios desenvolvedores quase não finalizaram o título por causa das horas jogando durante o expediente.

Negociando os direitos do título, Stein editou, pela sua empresa, Andrômeda, o jogo para ser distribuído ao público norte-americano. Detentora dos direitos do game na América, a empresa passou a negociá-lo como se fosse sua criação, e, em 1988, Tetris chegava aos computadores da Europa e Estados Unidos, publicado pela Mirrorsoft e Spectrum Holobyte. Pouco tempo depois, o título foi sub licenciado para Atari, Sega e outras tantas empresas, tornando-se, desta forma, um sucesso global, desafiando o raciocínio de jogadores por toda parte.

Tetris foi um dos primeiros itens a ser exportado para vários países pela antiga União Soviética.

Se já não bastasse todo o desafio de raciocínio do jogo, ainda temos a busca desenfreada por bater recordes, ou pelo menos tentar alcançar a maior pontuação possível, seja contra um amigo, um conhecido ou, mais recentemente, nos rankings online. Mas todo esse esforço não é em vão. De acordo com uma pesquisa conduzida pelo Dr. Richard Haier, da Universidade da Califórnia, Tetris é um dos melhores jogos para treinar e desenvolver a mente. Segundo os estudos publicados, a atividade cerebral de quem experimenta o jogo de forma constante tende a ficar mais aguçada para tarefas que envolvem o pensamento crítico, a razão, a linguagem e o processamento de dados.

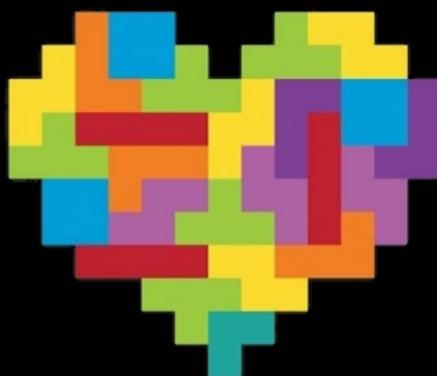


No Tijolão

Almejando causar grande impacto com seu novo videogame portátil, o então presidente da Nintendo norte-americana, Minoru Arakawa, sabia que era preciso um jogo convincente para o lançamento do Game Boy, algo que fosse capaz de prender a pessoa por horas e também divertisse em pequenos intervalos de tempo, funcionando como um passatempo. E o que poderia ser melhor do que Tetris? Nada, foi assim que deve ter pensado Arakawa. Em comissão (com a presença de Hiroshi Ymauchi), foi até a Rússia, onde participou de uma negociação perigosa e sigilosa, com pessoas de várias partes do mundo interessadas em publicar a nova sensação dos jogos. Contudo, a Nintendo venceu o "leilão" e publicou Tetris junto ao Game Boy, tornando-se um sucesso absoluto.



O título do jogo é baseado na combinação da palavra grega Tetra (quatro) e tênis, esporte favorito de Alexey Pajitnov.



Existem versões de Tetris também para smartphones e tablets, com mais de 425 milhões de downloads pagos.

Recomendado por especialistas

Em 2014, um grupo de psicólogos da Universidade de Plymouth, nos Estados Unidos, em pesquisas científicas com pessoas de várias idades, publicaram um estudo que defende que o desejo de consumir alimentos calóricos, bebidas alcoólicas e até cigarros, diminui ao jogar Tetris. Segundo os especialistas, a montagem das peças e a velocidade do jogo fazem com que os jogadores não tenham tempo nem de pensar em comida, muito menos em outros vícios. Agora não precisa mais procurar dietas malucas ou receitas mirabolantes. A solução pode estar bem mais próxima do que você imaginava.

Eterno Companheiro

Em 30 anos, Tetris esteve disponível em mais de 65 plataformas diferentes, com destaque para a produção da EA Mobile, vendendo mais de 100 milhões de unidades, seguida da versão para o GameBoy, com 30 milhões de cartuchos vendidos. O jogo segue desafiando mentes a raciocinar com cada vez mais velocidade e eficiência, servindo como terapia, passatempo ou mera diversão. Mesmo com os jogos se tornando cada vez mais realistas e elaborados, Tetris ainda tem seu espaço na jogatina de gamers de todas as idades. Não importa a versão, muito menos a plataforma, a montagem de peças seguirá firme e forte na vida de jogadores por muitas décadas, principalmente com as descobertas recentes sobre seus benefícios. Aproveite aquela horinha vaga no ônibus ou na fila do banco e relembre a história dos videogames com Tetris, você não vai mais querer parar. 

PS4

*por Rafael Neves**Revisão: Vitor Tibério**Diagramação: Leandro Fernandes*

THE ORDER

—
1886™

Anunciado na E3 2013, *The Order: 1886* foi um dos grandes chamarizes do PS4, e da oitava geração como um todo.... exceto pelo fato de não ter sido lançado ainda. Mas esse aspecto negativo está prestes a cair por terra, pois, no dia 20 de fevereiro, a espera por *The Order: 1886* terá terminado e nós poderemos nos unir aos Cavaleiros da Távola Redonda para trucidar criaturas meio humanas e meio animais. Premissa doida, hein? Mas, não se engane, *The Order 1886* pode ser um dos grandes jogos desta geração!

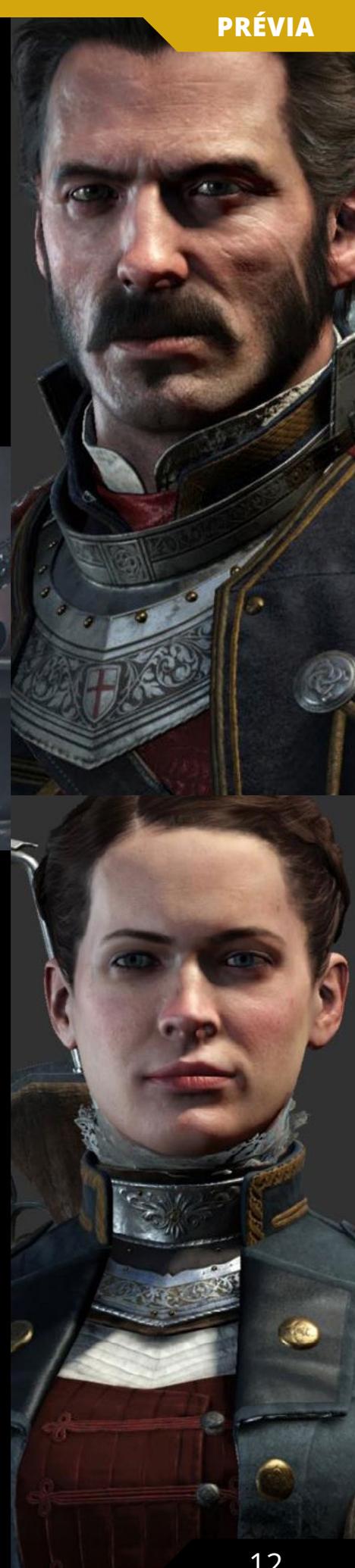
Porque com História tudo fica melhor

Assassin's Creed pode ter revivido a tendência a relacionar os jogos a acontecimentos e períodos históricos da humanidade, mas The Order: 1886 preferiu misturar isso a (muita) ficção, criando um estilo próprio e muito cativante. No enredo, os humanos e as criaturas meio humanas e meio animais estão em guerra há anos, pois a brutalidade destes seres compensa a vantagem numérica da raça humana. Mesmo os Cavaleiros da Távola Redonda, liderados por ninguém menos do que o Rei Artur, conseguem desbancar estes mestiços.



É apenas com a descoberta da Água Negra, que aumenta a expectativa de vida de quem a consome e aumenta a capacidade generativa, e com os avanços tecnológicos dos últimos séculos que os seres humanos conseguem virar o jogo. Ainda assim, estas criaturas animais continuam a representar uma ameaça, e muitas outras somam-se aos problemas da raça humana, como os conflitos causados pela desigualdade social.

E é neste período específico que o jogo se passa. Nele, temos um novo esquadrão de quatro cavaleiros, cada um herdando o nome de um dos guerreiros originais da Távola Redonda. O protagonista, por sua vez, é um desses cavaleiros, Sir. Galahad (ou Grayson, para os íntimos). Apesar de prometer ser um personagem complexo e profundo (e é bom que seja mesmo), Grayson contará com a ajuda de outros cavaleiros e personagens ajudantes. Isto, obviamente, faz-nos querer muito um modo multiplayer... mas ele, infelizmente, não foi confirmado.



Ação lhe espera!

Pelo que pudemos conferir de *The Order: 1886*, ele será um jogo de ação extremamente bem feito e belo. Pode não ser inovador e pode apostar num gênero que donos de PS4 já estão saturados desde o primeiro dia de vida do console, mas, ao contrário dos jogos lançados apressadamente e dos títulos da sétima geração relançados com algumas melhorias para a oitava, *The Order: 1886* parece querer provar ser o melhor da biblioteca do PS4 até agora.



Nos trailers e vídeos, vemos um jogo de ação em terceira pessoa que em alguns momentos nos faz suar frio com o terror e suspense que um *Resident Evil* atual jamais conseguiria proporcionar e, em outros, um tiroteio frenético e violento que também nenhum *Resident Evil* seria capaz de oferecer. Brincadeiras com a franquia da Capcom à parte, a aventura de *The Order: 1886* é muito bem construída, o que provavelmente fará valer a escolha por um jogo estritamente single player.

Os momentos de ação e suspense são recheados de pequenas cenas que, provando o quão fantásticos são os gráficos do jogo, transitam entre gameplay e cutscenes de maneira natural e dinâmica. Você terá de executar algumas ações também durante as partes cinematográficas, como apertar botões no momento certo. Será que perderemos excessivamente o controle sobre o personagem durante o jogo, como em *Beyond: Two Souls* (PS3)? Só o lançamento dirá!

Estilo é tudo

Talvez por não apostar em uma jogabilidade inovadora, o time da Ready at Dawn, desenvolvedora do jogo, construiu um estilo muito interessante para o universo e visual do jogo. A maneira como Londres é retratada no século XIX, após séculos de batalha entre humanos e criaturas animais, marcada por uma tensão social e combinando elementos de época com aparelhos contemporâneos merece bastante crédito. Por exemplo, os mesmos honrosos cavaleiros que protegem uma carruagem de madeira usam armas que disparam cargas elétricas e lança-chamas.

O estilo de The Order 1886 lembra um pouco Bioshock Infinite e o também recente Code Name S.T.E.A.M. (3DS), o que é um grande elogio. E ele não é apenas idealizado pela Ready to Dawn, como também foi muito bem materializado em visuais espetaculares. É claro que as diferenças entre os gráficos dos trailers e do jogo em si já nos desapontaram várias vezes em outros games (não fuja, Watch_Dogs), então ainda esperamos ver o resultado final.

Ainda assim, estamos falando do estúdio responsável pelas versões de PSP de God of War (como a de Ghost of Sparta) e que conta com a cooperação da SCE Santa Monica Studio, que é simplesmente um dos principais estúdios da Sony. Ou seja, a empresa japonesa não está de brincadeira com The Order 1886. Se, de fato, o jogo começou a ser construído em 2010, então não tem desculpa para não oferecer os visuais mais estonteantes que já ousamos ver no PS4.

Levante-se, cavaleiro

The Order: 1886 é facilmente a carta na manga do PS4 para este primeiro período de 2015. Apesar de ser um jogo aguardado para 2014, a espera por mais um ano parece trazer um ótimo fruto. Não é um jogo de ação revolucionário, mas tem tudo o que precisa para ser absolutamente divertido e interessante: visuais incríveis, estilo único, universo e história bem feitos e uma jogabilidade funcional. Estamos de olho em você, The Order 1886, pois não queremos um "sétima geração S", mas uma definitiva oitava geração... e, de quebra, exclusivo para PS4 para esfregar na cara de quem tem um Xbox One. **B**



The Order: 1886 (PS4)

Desenvolvedor Ready At Dawn e SCE Santa Monica

Gênero Ação

Lançamento 20 de fevereiro de 2015

Expectativa



4

XBO

*por Robson Júnior**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Maria Rita*

JUST DANCE 2015

Just Dance 2015 reitera o melhor de sua franquia

Em sua conferência da E3 2014, a Ubisoft surpreendeu a todos com o anúncio da introdução de Just Dance ao mundo dos smartphones. E ainda fez questão de inovar (pelo sexto ano consecutivo) com a promessa de mais um título para a série principal da franquia de dança para consoles de mesa. Just Dance 2015 foi recebido pelos fãs com comentários positivos e negativos, mas que podem ser resumidos em “mais um!(?)”. Mas o que traz de novo esta mais recente iteração da franquia?

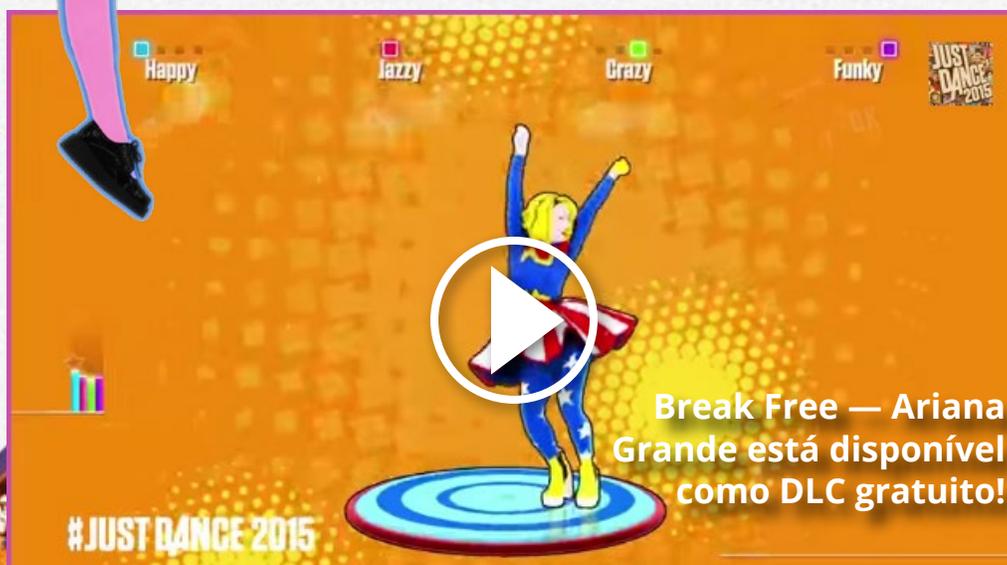
A fórmula da diversão

Aos poucos formamos a listas de músicas que ganhariam coreografias em Just Dance 2015. Temos canções indicadas ao Oscar, como **Let It Go — Disney's Frozen** e **Happy — Pharrel Williams**; grandes hits recentes, a exemplo de

Dark Horse — Katy Perry e **Summer — Calvin Harris**; e ainda músicas que nunca esperaríamos encontrar em alguma iteração da franquia (**Tetris — Dancing Bros.** que o diga); totalizando mais de 40 canções diferentes.



Esta é sua primeira vez jogando algum Just Dance? O jogo, em sua essência, é muito simples de entender: selecione uma música, uma coreografia e então dance o mais parecido possível ao dançarino que selecionar. Mas não basta imitá-los: seja o mais energético possível em seus movimentos! Esta é uma das franquias que mais bem utiliza o Kinect, afinal todos os seus movimentos são computados e avaliados pelo sensor da Microsoft.



Enquanto dança, é também possível cantar (a letra da música fica disponível para acompanhamento, caso ativada). Além de promover um desafio maior, você ganha pontos extras de Mojo, que podem ser trocados em algumas coreografias especiais e avatares para seu perfil.

Uma novidade do jogo é que, analogamente ao lançamento de Just Dance Now, é possível utilizar smartphones como no aplicativo, atuando como sensores de movimento para o Xbox One. Esta foi uma tentativa de trazer o título aos que não possuem o Kinect; funciona bem, mas não tanto quanto o sensor específico — afinal, nos consoles da Microsoft, o diferencial é o fato de se dançar livremente.



O poder da comunidade

Com o Just Dance 2015, um novo recurso surge: o **Community Remix**. Através deste, você pode fazer parte do jogo. Utilizando a câmera do Kinect, é possível gravar sua performance em alguma música especificada pela equipe de desenvolvimento e compartilhá-la online. Abre-se então um período de votação das melhores danças do mundo todo, e com elas é criado um remix.

Just Dance 2015 também traz um novo modo, o **Challenger Mode**. Pela primeira vez na franquia, é possível enfrentar outras pessoas online; no Xbox One, no máximo seis pessoas podem competir entre si. Um aspecto positivo do recurso é a não necessidade de todos atuarem em tempo real; você pode desafiar resultados antigos de outros jogadores ou mesmo compartilhar os seus online.

World Dance

Floor, introduzido em Just Dance 2014, permanece entre os recursos do jogo, sendo basicamente um modo online multiplayer em que todos dançam uma música selecionada aleatoriamente (às vezes por meio de votação). Infelizmente, este modo não foi aprimorado, estando basicamente igual ao do jogo anterior.



Você já deve ter cansado de ouvir Happy, mas já dançou?

A volta dos que (não) foram

Os **Dance Mashups**, presentes desde Just Dance 3, continuam trazendo passos de jogos anteriores aos mais recentes. A diferença é que, em Just Dance 2015, cada dança tem seu próprio tema: por exemplo, **Birthday — Katy Perry** ganhou um mashup baseado nas coreografias de músicas da cantora que já estiveram no jogo.

Aprimorado ao longo dos anos, o **Just Sweat**, modo que faz a contagem de calorias gastas pelos jogadores, continua na lista de recursos do jogo. **Non-Stop Shuffle**, deixado de lado nos últimos jogos da franquia, está de volta, tornando possível dançar todas as coreografias (que você aguentar, ao menos) sem parar.



A festa não pode acabar!

Just Dance 2015 chega a todos os consoles que utilizam sensores de movimento (Wii, Wii U, PS3, PS4, Xbox 360 e Xbox One), embora os consoles da Microsoft saiam na frente pela precisa detecção de movimentos. Infelizmente, isso não impede que ainda haja alguma confusão entre jogadores durante a jogatina.

Os gráficos do jogo estão melhores do que nunca, trazendo cenários espetaculares e coloridos. A câmera nas coreografias muda de ângulo periodicamente, dando novas perspectivas às danças. O repertório musical

do game engloba diversos gêneros, buscando agradar a todos os públicos. Just Dance mantém a velha fórmula de diversão descompromissada que faz sucesso desde 2009 com sua chegada ao Nintendo Wii.

Ligue o seu console, chame os amigos e Just Dance! 



✓ Prós

✗ Contras

- Lista de músicas diversificada,
- Danças divertidas e descompromissadas,
- Traz novos recursos, focando na comunidade,
- Cenários deslumbrantes e coloridos,
- É mais um Just Dance!

- Recursos já presentes na franquia não foram bem aprimorados,
- Eventuais problemas envolvendo troca de jogadores.

Just Dance 2015 (Xbox One)

Desenvolvedor Ubisoft

Gênero Dança

Lançamento 21 de Outubro de 2014

Nota **9.5**

por *Gilson Peres e Robson Júnior*

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Fábio Hamada*



Os jogos mais aguardados de 2015

Se o ano de 2014 pode ter recebido uma boa leva de jogos épicos, 2015 já está se superando com a promessa de um ano farto de excepcionais lançamentos. Franquias sendo revividas depois de vários anos em hiato, remakes aguardados por anos e surpresas anunciadas nas últimas conferências devem garantir algum lugar na sua estante de jogos!

10- Xenoblade Chronicles X (Wii U)

Xenoblade Chronicles chegou ao Wii com grande aceitação da crítica, recebendo notas altíssimas e se consagrando como um dos melhores jogos do console. Com o anúncio de uma sequência para o Wii U, os fãs da franquia Xeno não poderiam estar mais satisfeitos. Notícias ao longo de 2014 traziam informações sobre avanços em relação ao seu antecessor, como um mapa cinco vezes maior e jogabilidade online.

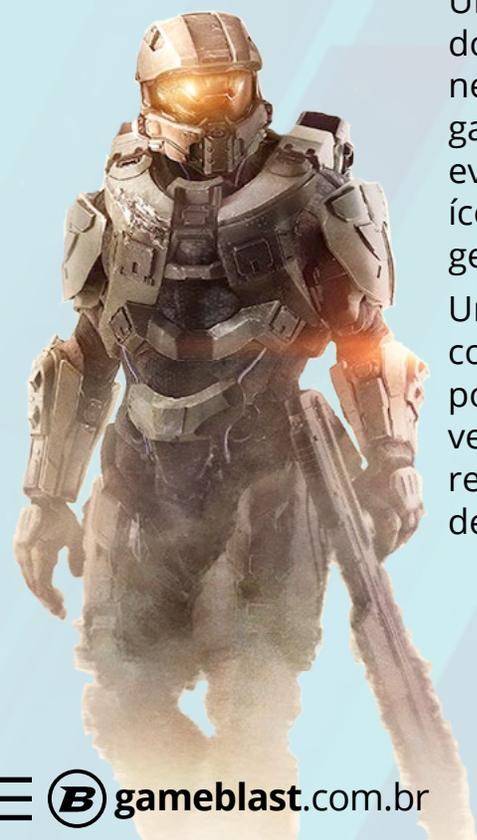
O jogo já está quase completamente finalizado; vamos aguardar por mais novidades a serem lançadas em breve, e, claro, esperamos que este título seja também uma grande adição ao acervo de jogos do Wii U.



9-Halo 5: Guardians (XBO)

Um novo jogo de uma das maiores franquias do Xbox até hoje não poderia deixar de entrar nessa lista. Halo 5: Guardians será o décimo game da franquia e dará continuação aos eventos finais de Halo 4 (X360). Masterchief, ícone da série e dos videogames em geral, retorna ao papel principal.

Um beta do jogo já foi divulgado e, mesmo com alguns problemas de conexão, podemos esperar que a sua versão final venha excelente e com todos os devidos reparos. Mais informações sobre ele devem surgir durante a E3 2015.



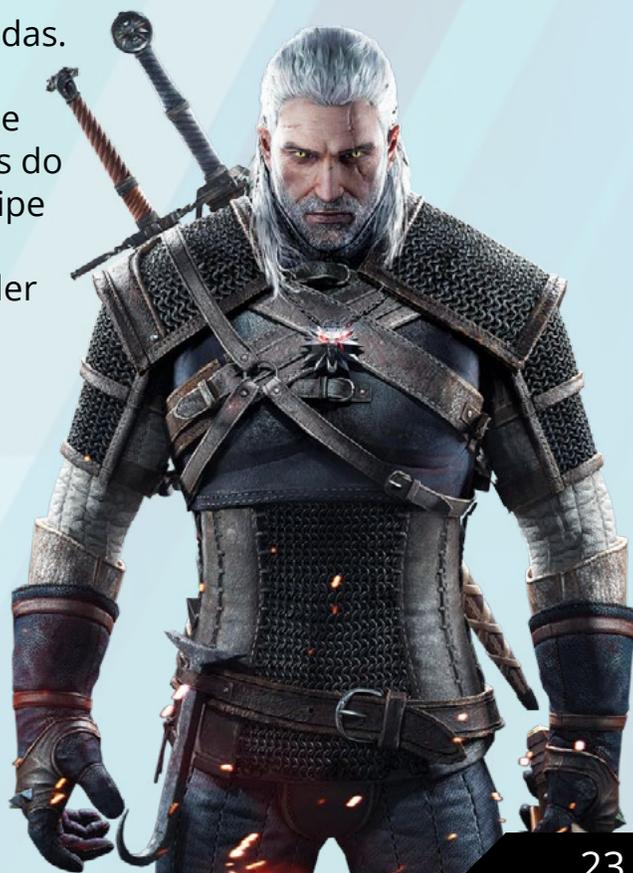
8- Batman: Arkham Knight (PS4/XBO/PC)



Marcando o fim de sua trilogia, Batman: Arkham Knight foi adiado do fim de 2014 para junho de 2015. A Rocksteady, produtora responsável pelo jogo, revelou detalhes que estão deixando os fãs do homem-morcego ansiosos pela nova iteração da série, como o Batmóvel sendo utilizável. Ainda não temos muitas revelações do enredo, embora algumas informações muito importantes possam ter vazado. Há grandes expectativas para este game, especialmente para um novo vilão de Batman que dá o nome deste título.

7- The Witcher 3: Wild Hunt (PS4/XBO/PC)

Uma das maiores revelações da E3 2014, sem dúvidas. Com um gameplay instigante e um mundo aberto de cair o queixo, o terceiro capítulo da franquia The Witcher promete ser um dos melhores Action-Rpgs do ano. Geralt retorna como protagonista, mas a equipe da Projekt Red garantiu que não será necessário jogar os títulos anteriores da franquia para entender o enredo do jogo, pois este será auto-explicativo. O game terá um mapa 30 vezes maior que o seu antecessor e é dito que ele será 20% maior que The Elder Scrolls V: Skyrim (Multi). Além disso, outras novidades como combate montado, combates marítimos e a nova habilidade witcher-sense são ótimas adições ao título.



6-Star Fox (Wii U)



Com a promessa de jogabilidade única na utilização do GamePad, o Star Fox para o Nintendo Wii U não poderia estar de fora do nosso Top 10! Passamos quase uma década sem nenhum jogo original da franquia, mas isso não abalou a confiança dos que já especulavam há muito tempo que Fox McCloud fizesse seu retorno em alto estilo.

Shigeru Miyamoto já revelou que este novo Star Fox será jogável na E3 2015, que ocorre no mês de junho em Los Angeles. Estaremos aguardando para ver a revolução de sua chegada definitiva à nova geração!

5- Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Multi)

Metal Gear Solid é uma das maiores franquias dos videogames e um título como esse não poderia ficar de fora da nossa lista. The Phantom Pain continuará a história dos eventos ocorridos em Ground Zeroes e contará com uma engine própria, a Fox Engine, da Kojima Productions.

Com um novo codenome (Venom Snake), o nosso protagonista seguirá para o Afeganistão durante a guerra soviética para buscar vingança pelos eventos ocorridos em Ground Zero. Mais um ótimo título para se esperar durante 2015.



4- The Legend of Zelda - Majora's Mask 3D (3DS)



Ele chegou! Finalmente um dos títulos mais sonhados pelos jogadores de 3DS desde o lançamento de The Legend of Zelda - Ocarina of Time 3D (3DS) foi oficializado e chegará ao portátil da Nintendo em 2015. Majora's Mask 3D trará gráficos melhorados em um motor semelhante ao utilizado em OoT. Recentemente foi divulgado que a Nintendo of America lançará uma edição de colecionador do título, que trará junto ao jogo uma estatueta de Skull Kid. Parece que todas as dicas e alfinetadas dos últimos anos sobre o game não eram, enfim, meras enrolações...



3- Final Fantasy XV (PS4/XBO)



Quando trata-se de Final Fantasy, apesar de termos muitas iterações na linha principal da franquia e spin-offs, sempre esperamos jogos incríveis – algo que foi intensificado com a espera de Final Fantasy XV! O jogo foi confirmado com este título durante a E3 2013, mas já está em desenvolvimento há muito mais tempo. Ainda com data de lançamento não confirmada, várias pistas estão passando a impressão de que 2015 é o ano!

A demo do jogo, denominada Final Fantasy XV: Episode Duscae deverá chegar com o lançamento de Final Fantasy Type-0 HD (PS4/XBO) em 17 de março deste ano, trazendo os primeiros momentos do jogo levemente alterados, garantindo assim que o fator épico do começo do game completo seja mantido intacto.

2- Uncharted 4: A Thief's End (PS4)

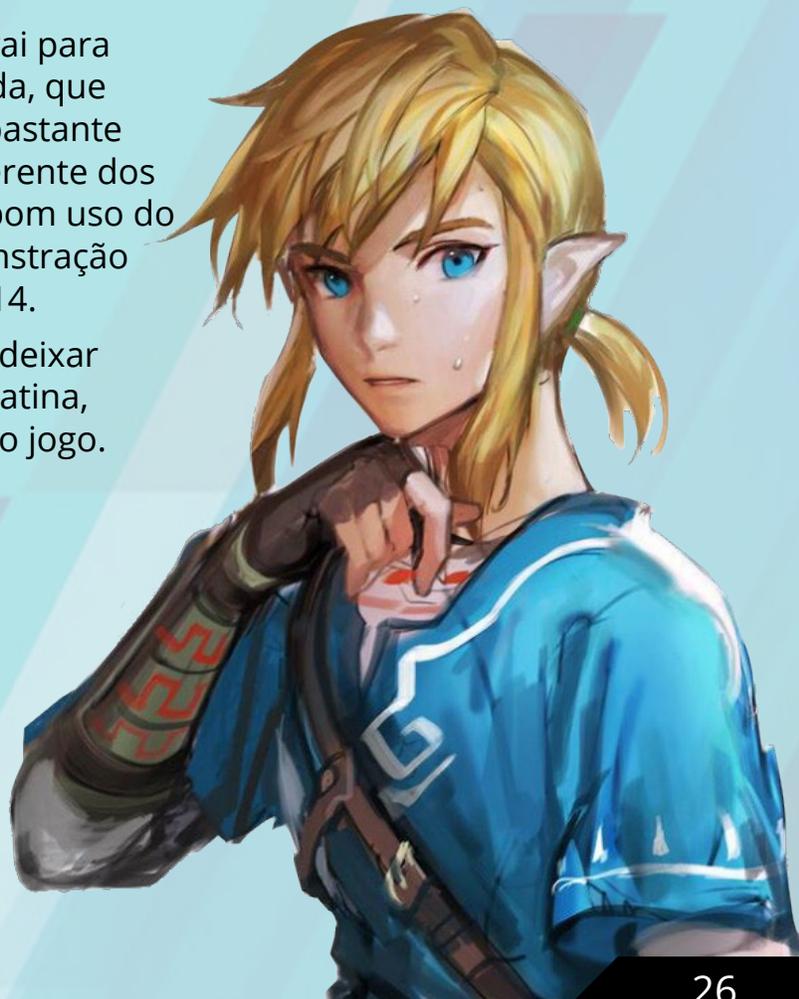


A Naughty Dog possui franquias fortíssimas e seus últimos jogos demonstram uma qualidade ímpar. Em 2014, junto com The Last of Us Remastered, o principal anúncio da empresa para o PS4 foi o quarto jogo da série de Nathan Drake, que chegará ao novo console da Sony ainda esse ano. No jogo, três anos se passam após os acontecimentos de Uncharted 3: Drake's Deception (PS3) e Nathan, mesmo aposentado, precisa embarcar em uma nova aventura para Madagascar, com o fim de resgatar um tesouro que vai salvar a vida da sua família. O problema é que dois rivais também estão atrás do tesouro e não deixarão a missão ser fácil. A Naughty Dogs já informou também que o jogo não se passará somente na ilha, o que nos leva a crer que outras paisagens e climas serão explorados.

1- The Legend of Zelda (Wii U)

E o prêmio de jogo mais esperado do ano vai para o novo título da franquia The Legend of Zelda, que sairá para o Wii U! O jogo trará novidades bastante interessantes, como um mundo aberto diferente dos demais. Também espera-se que traga um bom uso do GamePad do console, como visto na demonstração exibida durante o The Game Awards de 2014.

O sistema de sidequests também promete deixar o jogador com muitas tarefas durante a jogatina, fazendo-o até esquecer da linha principal do jogo. Embora ainda reserve bastantes mistérios em relação à jogabilidade, é um dos jogos praticamente obrigatórios para qualquer gamer que se preze adquirir em 2015!



Menção Honrosa - No Man's Sky (PS4/PC)



A menção honrosa dessa vez ficará para No Man's Sky, o indie game mais aguardado do ano. O jogo com tema espacial exibido inicialmente na E3 2014, trará uma mecânica de exploração nunca antes vista, com um "universo aberto" para se aventurar livremente. No ano passado, o diretor da Hello Games, Sean Murray, declarou que o game possuirá cerca de 18 quintilhões de planetas exploráveis, e será o primeiro jogo da história impossível de se visitar completamente por um único jogador durante a vida!

Vários outros jogos poderiam ser citados aqui, mas isso talvez poderia tirar um pouco da "glória" do Top 10. Vamos então ficar com essa lista, mas sabendo que cada jogador terá a sua própria lista dos mais desejados de 2015. E você, caro leitor? Já fez a sua? **B**



PC

PS3

PS4

X360

XBO

por *Leandro Fernandes**Revisão: Fábio Garcia*
Diagramação: Letícia FernandesThe background of the page is the cover art for Dragon Age: Inquisition (Multi). It features a central figure in ornate, dark armor with a glowing green gem on their chest, standing with one arm raised. The figure is set against a backdrop of a dark, gothic city with spires and towers, partially obscured by a thick, green, ethereal mist. In the upper portion of the image, several large, green, dragon-like creatures with glowing orange eyes are flying. The title "DRAGON AGE INQUISITION" is prominently displayed in the center, with "DRAGON AGE" in a smaller, serif font above "INQUISITION" in a large, stylized, metallic font with a green-to-yellow gradient.

DRAGON AGE INQUISITION

Dragon Age: Inquisition (Multi) revive e amplia o universo da franquia

Há uma tendência geral no mundo dos videogames atualmente de se estagnar, escolher um local confortável para repousar uma franquia bem sucedida e aproveitar a montanha de dinheiro que isso é capaz de trazer. Companhias criam franquias anuais, forçando equipes a trabalharem num ritmo desumano e que acabam resultando num produto final inacabado, cru.

Pois é, esqueça isso quando se trata da Bioware e de Dragon Age: Inquisition (Multi), um jogo enorme em todos os sentidos, que, em vez de manter-se numa fórmula repetitiva, resolveu reinventar a própria série num novo rumo, aproveitando lições aprendidas.

Dragon Age não é uma franquia popular, e é bom que isso seja dito. Procure notícias sobre o jogo em sites brasileiros (por exemplo, esta aqui) e leia os comentários. A maior parte das pessoas nunca teve contato com a série e está ouvindo falar pela primeira vez agora, com a repercussão positiva do jogo. Talvez isso ocorra pelo fato do primeiro jogo, Dragon Age: Origins (Multi), ter sido um RPG de nicho, daqueles que praticamente emulam uma experiência de RPG de mesa. Já Dragon Age II (Multi), embora mais acessível para um público geral, tinha alguns problemas que dividiram opiniões entre os fãs, que dirá entre quem não tinha contato com o universo...

Agora a série está conquistando a merecida atenção, e o melhor: sem tornar o jogo algo estranho para quem já conhecia Thedas.

Um mundo quebrado

Vamos do começo: o mundo de Dragon Age é, aparentemente, um típico mundo de fantasia medieval: há elfos, anões, magos e dragões. Mas é só aparente mesmo. Os magos são excluídos da sociedade. Os anões vivem no subsolo em sua grande parte, vivendo dos restos de um império literalmente soterrado. Os elfos se dividem entre aqueles que mantêm as tradições da raça, isolados no mundo selvagem, e outros que foram escravizados pelos humanos após uma guerra. E os dragões, bom... eles são dragões mesmo, a não ser que sejam aqui-demônios que iniciam eventos de destruição em massa chamados de Blights (ou Podridão, na esquisita tradução nacional).

Origins mostrou a mais recente Blight, apresentou o universo e deu ao jogador a chance de moldá-lo. Dragon Age II levou o macro para micro, centrando os acontecimentos em uma única cidade, cujo impacto atinge o mundo todo e dá o tom para o início de Dragon Age: Inquisition. É que no fim do jogo anterior, os magos se rebelaram contra os templários, a ordem apontada para mantê-los na linha. E no início de Inquisition ocorre um encontro entre as duas partes para alcançar a paz.

Ou ocorreria, se não tivesse surgido um buraco interdimensional no céu e matado todos que estavam no templo para as negociações, incluindo a Divina (o equivalente ao Papa da religião Andrastiana). Ao mesmo tempo, surge o (a) protagonista do jogo, de dentro de uma fenda interdimensional, sem saber o que aconteceu, mas carregando uma marca capaz de fechar ou abrir as tais fendas. Ufa.



Não entrarei nos pormenores da intrincada história do jogo, basta dizer que as peças se encaixam aos poucos e há um ritmo interessante de crescimento: a Inquisição começa pequena, com um objetivo claro. O personagem é meio arrastado pelos eventos, com a única motivação de limpar o próprio nome, e a partir de um certo momento, as coisas ganham uma nova proporção. Esse “primeiro ato” do jogo, que dura cerca de 10 horas, é essencial para que você valorize o que acontece a seguir.

A alma está nos personagens

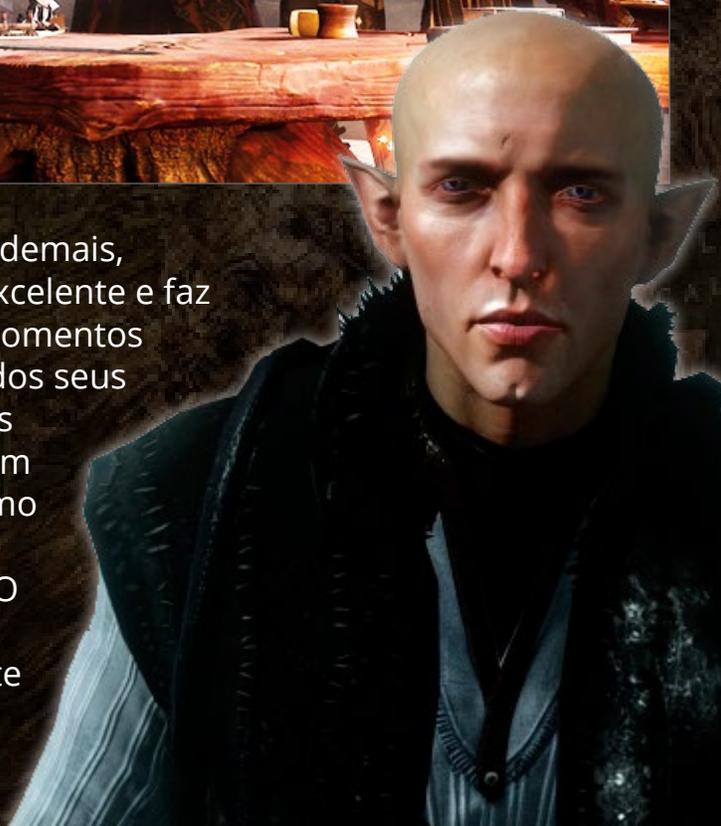
Mas vamos fugir dos spoilers e falar do jogo em si. Ao contrário de Dragon Age II, Inquisition te permite assumir o papel de um ou uma protagonista de diversas raças, e escolhendo entre três classes diferentes - duas delas com variações. É uma gama enorme de escolhas logo de cara e não foi surpresa para mim quando fiquei travado por mais de uma hora tentando decidir como seria minha primeira vez jogando. Uma vez decidido, não tem como alterar a aparência, voz ou classe do personagem.



Esse(a) protagonista tem um desenvolvimento surpreendentemente bom para um personagem que é criado pelo jogador. Cada raça tem um background, que influencia o jogo e traz missões específicas. Desenvolvimento de personagem, aliás, sempre foi um ponto forte da série e da Bioware, então não é surpresa nenhuma ver que cada personagem que se alia à Inquisição tem sua particularidade e opinião, valorizados pela dublagem incrível. Não é incomum que você se pegue quase tão apaixonado por um personagem quanto seu próprio protagonista e de repente veja que vocês têm uma opinião divergente, assim como teria com um amigo na vida real. Para fechar o pacote, a Bioware realmente se esforçou para fazer um jogo representativo: as mulheres têm seu espaço, desde a mais delicada até a mais feroz, incluindo uma lésbica. Há um mago homossexual, alguns personagens bissexuais e um personagem transsexual, incluindo uma discussão a respeito disso que é bem interessante e quebra barreiras num mundo tão “macho hetero branco cisgênero” como o dos games.



O roteiro do jogo, que poderia ser fraco e solto demais, considerando a natureza de mundo aberto, é excelente e faz tudo bem: desde os pequenos e impactantes momentos em que um personagem se desenvolve diante dos seus olhos até os grandes e épicos, incluindo castelos desmoronando. Importante nisso é o ritmo: é um jogo extremamente longo, mas graças a um ritmo bem equilibrado, é fácil chegar às 50h de jogo pensando: “não acredito que joguei tudo isso”. O fato de chegar no fim do jogo e se deparar com uma sequência de plot twists é bem interessante também, e o fim do jogo só deixa com vontade de ter logo DLCs e o próximo da série.



Lutas, loot e... dragões

É claro que se o jogo fosse problemático na jogabilidade essas horas se tornariam um martírio, independente do quão boa fosse a história. Mas houve melhorias em todos os sentidos. O jogo não é mais um RPG de nicho, a visão estratégica é totalmente opcional e dispensável em dificuldades menores, podendo ser jogado todo em “ação” mesmo, lembrando o estilo de Dragon Age II, só que melhorado e facilitando a vida



de quem gosta de pensar no que está fazendo, mas sem ter de parar a cada ação. Continuam havendo “combos”, que envolvem certos status causados por poderes que aumentam o dano de certos tipos de ataque, e isso facilita muito a vida.

Em relação a exploração, ao contrário dos jogos anteriores, não há uma grande dungeon que envolva uma missão, mas um grande (grande mesmo) pedaço do mundo que tem dungeons menores dentro dele, e toneladas de missões. O estilo é meio Skyrim (Multi): você vai andando por aí e descobrindo coisas, que iniciam missões. Desnecessário dizer que é perfeitamente possível passar das 100h de jogo e ainda não ter completado tudo.



Os dragões estão espalhados pelos mapas, alguns acessíveis bastando entrar em seus ninhos, outros escondidos e outros que precisam de uma quest para que possam ser caçados. As batalhas são bem longas e envolvem alguns dos momentos mais bonitos do jogo, com os dragões voando em círculos em torno do jogador.

Tirando selfies na sua viagem por Thedas

Aliás, beleza é algo contestável aqui. Se você vai jogar Inquisition na nova geração ou PC, vai se deparar com um jogo que te dá vontade de tirar fotos e postar no Facebook a cada dez minutos. Pelo menos foi o que eu fiquei fazendo no meu PlayStation 4 (admito, comprado por causa desse jogo). Os cenários são absolutamente lindos e é incrível que, em alguns mapas, seja possível ver um castelo ao longe que você realmente pode alcançar se for andando. Já na geração antiga o jogo parece até ultrapassado visualmente. A verdade é que a decisão de lançar Inquisition para PS3 e Xbox 360 é um tanto questionável, puramente comercial, já que a própria equipe deixou claro que o jogo foi desenvolvido para a nova geração. Coisas de transição.



De qualquer maneira, a parte visual do jogo só deixa a desejar (na nova geração) quando esbarra onde a Bioware sempre falhou: cabelos e interação, tanto entre personagens quanto com o cenário. Todo momento que envolve o toque entre dois personagens é estranho, e quando é necessário que peguem um objeto a coisa fica mais estranha ainda. Não estraga nada, é só algo que ainda pode melhorar muito.



Há um detalhe visual específico que chama muita atenção e merece elogios. No codex do jogo, o lugar onde são reunidas as informações sobre o universo e personagens, assim como na própria tela de seleção de personagens e nas telas de loading, são utilizadas cartas de tarô para representar esses elementos. Cada uma tem uma arte e cada arte tem sua peculiaridade. Pode parecer uma coisa boba, mas faz toda a diferença porque compõe a identidade visual do jogo e, bom, são realmente obras de arte bem bonitas e interessantes, do tipo que dá vontade de colecionar. Seria uma ótima ideia se a Bioware as produzisse fisicamente e comercializasse...

Ah, como esquecer da trilha sonora? Além da trilha incidental (aquela orquestrada que toca no fundo), o jogo tem um detalhe encantador: várias músicas que uma barda canta nas tavernas pelo mundo, que envolvem a história do jogo. São músicas excelentes e que me fizeram ficar parado nas tavernas ouvindo.

Bugs e patches

Quem começou a jogar no primeiro dia pós-lançamento se deparou com um jogo um pouco problemático, com direito a diálogos que não passavam, fazendo necessário sair do jogo e voltar, a voz do protagonista mudando do nada e missões que não se davam como concluídas mesmo quando se atingia o objetivo. Depois de dois patches, a grande maioria dos bugs sumiu, mas ficou claro que a equipe poderia ter se utilizado de mais algum tempo de desenvolvimento. Isso também se aplica a certos elementos que poderiam ser dinâmicos: em um determinado mapa, há um rio congelado. Seria fácil imaginar que você tem um jeito de descongelar o rio... mas não é o que acontece. Em compensação, num outro mapa, há uma vila alagada que você precisa drenar usando uma represa, o que transforma todo o ambiente. Uma pitadinha do que poderia ocorrer durante todo o jogo.



O jogo não é muito amigável com quem é novo no universo. Você pode jogar, pode até entender, mas a força de certas decisões, referências e, principalmente, a reta final do jogo, tudo isso perde o peso. Aliás, o final do jogo é um daqueles que deixa claro que isso é só um novo começo. Assim como Dragon Age II, o jogo termina num gancho e com uma sucessão de plot twists que são capazes de mudar tudo no universo da série... para quem já conhece. Para quem não conhece, é só um plot twist normal.



Bom, falei falei e não falei muita coisa. A verdade é que Dragon Age: Inquisition foi o primeiro jogo da nova geração que me fez ficar grudado no console (inFamous: Second Son me fez quase desligá-lo em alguns momentos) por horas, querer sair do trabalho mais cedo para jogar, tirar screenshots e postar no Facebook, enfim... foi a primeira vez que me senti orgulhoso por ter um videogame da nova geração. Como fã da Bioware de longa data, ver finalmente um reconhecimento como este é ótimo, ainda mais com um jogo tão certo, ainda que com poucos problemas, que de maneira alguma anulam as vitórias ali, incluindo a volta por cima da Bioware após as críticas a Dragon Age II e ao final de Mass Effect 3. **B**



✓ Prós

- Roteiro excelente, desde os momentos épicos até os intimistas;
- História intrincada e com bom ritmo;
- Jogabilidade equilibrada entre estratégia e ação;
- O multiplayer não tem relação com a história e pode ser completamente ignorado sem prejuízos;
- Um mundo enorme com toneladas de conteúdo.

✗ Contras

- Bugs numerosos, felizmente reduzidos pelos patches;
- Pouco acessível para recém-chegados ao universo;
- Modo multiplayer tão pobre e repetitivo que nem mereceu ser mencionado na análise;
- Sensação de que alguns elementos poderiam ter sido ainda mais explorados.

Dragon Age: Inquisition (Multi)

Desenvolvedor BioWare

Gênero RPG de Ação

Lançamento 18 de novembro de 2014

Nota **9.0**

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 Gilson Peres

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Aline Miki



Balanço da oitava geração até agora

Quem se lembra do mundo antes da oitava geração? Pois é, o tempo passa rápido e já estamos mergulhados na 8ª geração faz dois anos! Mas o que nós vivenciamos enquanto jogávamos o Wii U, o PS4 e o XBO até agora? Que gostinho tivemos da 8ª geração? Bom, é isso que vamos ver agora. Pois de **New Super Mario Bros. U (Wii U)** a **Dragon Age Inquisition (Multi)**, vamos dar uma olhada em tudo que já nos foi disponibilizado para fazermos aquilo que mais amamos: jogar.



O "campeão de vendas"

Desde o seu lançamento em 2013, o PlayStation 4 está se mantendo com folga no primeiro lugar do rank de vendas comparado aos outros dois consoles. Mas o que tivemos de justificativa para comprar um PS4 até então? Bom, para começar, o PS4 é o único que pode nos dar a experiência de jogar:



Driveclub: jogo de corrida da Evolution Studios que traz ótimas mecânicas de comunidades online mas falha na trilha sonora, inteligência artificial e jogabilidade.

Infamous: Second Son: primeiro grande título lançado para o console, traz gráficos belíssimos, jogabilidade fluida e mapa incrível, mesmo que com uma história rasa. Ainda possui o DLC **First Light**, que aumenta a diversão e conteúdo ao jogo.



Knack: o título que lançou o console da Sony agrada pelo enredo interessante, bons personagens e jogabilidade fluida. Porém, é repetitivo e linear demais.



LittleBigPlanet 3: O terceiro jogo da série é um dos melhores títulos exclusivos do console da Sony até o momento. Apresenta visual belíssimo, novos personagens e um criador de fases atualizado.



The Last of Us Remastered: O melhor jogo do PS3 remasterizado e relançado para o PS4, não tem como o resultado ser ruim! O melhor jogo do PS4 até então, pena ele não ser um título original do console, mas é um nome de peso para a coleção de qualquer um.



Killzone: Shadow Fall: Exclusivo de muito peso, o novo Killzone trás gráficos incríveis, multiplayer viciante e uma trilha sonora exemplar, mesmo que com alguns furos no roteiro. Pedida certa para os amantes de FPS.



Com essa coletânea de exclusivos muito bons, o PS4 atrai muito, mas não convence totalmente os amantes de jogos. O que lhe falta de exclusivos ele compensa com a gama imensa de third parties e um recurso até então pouco explorado, mas que garante diversão para os amantes do estilo *Old School*. Esse é o novo recurso **PlayStation Now**.

O PS Now é um serviço de Nuvem que garante um contato maior dos jogadores com o que é feito para os consoles da Sony através de vídeos de stream, conteúdos adicionais e o principal, a capacidade de pagar para jogar games do **PS1**, **PS2** e **PS3** no seu novo console de mesa. O recurso ainda está em fase beta, mas em breve poderemos desfrutar de todos os seus incrível recursos!

Quando falamos de *thirds*, o PS4 ganha disparado do Wii U, mas fica praticamente empatado com o XBO. O que precisamos dizer aqui é que mesmo com ótimos títulos de peso de empresas como a Rockstar, Bethesda, Bioware, EA e Ubisoft, praticamente nenhum dos títulos deixou de ser lançado para a geração passada, pelo menos nenhum dos grandes nomes, como **GTA V**, **Dragon Age: Inquisition** e **Middle-earth: Shadow of Mordor**.



O "eterno vice"

O novo console da Microsoft começou sua vida aos trancos e barrancos. Com grandes polêmicas antes do seu lançamento e uma E3 de lançamento com nada sobre jogos, o XBO foi acertando seus passos ao longo desse quase um ano e meio de vida. Mas o que temos realmente de interessante para desfrutar do terceiro Xbox lançado? Pra começar, os exclusivos:



Forza Motorsport 5: O simulador de corrida que surpreendeu muitos com seus gráficos absurdamente realistas, jogabilidade perfeita e vasta quantidade de conteúdo descritivo sobre carros.

Halo: The Master Chief Collection:

A chance única de jogar toda a franquia Halo em um único console é boa demais para ser ignorada. Com uma coleção de quatro jogos remasterizados, Master Chief Collection se tornou um dos vendedores do XBO, mesmo que traga alguns bugs. Porém, assim como The Last of Us no PS4, não é um jogo original.



Killer Instinct: O retorno de uma das maiores franquias de luta da década de 1990 causou muita insatisfação em alguns, pelo fato de se tornar exclusiva do XBO. Killer Instinct traz de volta o ritmo alucinante da franquia, com gráficos incríveis e músicas ótimas. Porém, a falta do modo Arcade e a compra separada de certos lutadores dão a impressão de experiência incompleta ao jogo.



Sunset Overdrive: A pérola escondida do XBO. Sunset Overdrive é divertido, alucinante e com horas e horas garantidas de multiplayer online. Um dos melhores jogos de 2014 e uma IP nova e exclusiva do novo console da Microsoft. Pedida certa para amantes de adrenalina e risadas.

Dead Rising 3: O novo capítulo da história apocalíptica de zumbis traz uma grande variedade de armas, modo cooperativo muito divertido e uma história simples com diversas missões paralelas interessantes. Mesmo com gráficos medianos e uma campanha relativamente curta, o jogo vale a pena.



Ryse: Son of Rome: O jogo que lançou o XBO deixa o queixo caído por conta dos seus gráficos, possui modo cooperativo válido e usa de forma interessante o Kinect, porém possui uma jogabilidade altamente repetitiva e é curto demais.

Forza Horizon 2: Com uma jogabilidade em mundo aberto e um mapa quase quatro vezes maior que o seu antecessor, Forza Horizon traz gráficos incríveis e jogabilidade excepcional, porém pode ser jogado também no X360.



Titanfall: O FPS da Microsoft que deu o que falar em 2014 agradou a muitos, mas também desapontou outros. Com ótimos gráficos, jogabilidade fluida e precisa e multiplayer ágil e épico, o jogo também deixa a desejar na variedade de armas, falta de modo single player e campanha multiplayer pouco interessante, além de, assim como Forza Horizon 2, poder ser jogado no X360.

Além dos jogos exclusivos, ele divide praticamente a mesma biblioteca do PS4 em relação a third parties. Incluindo o **Destiny**, **Alien: Isolation**, **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes** e **Just Dance 2015**. Porém, no que tange a seu periférico, nada de muito inovador foi feito utilizando o novo Kinect ainda. O que, inclusive, levou a empresa a começar a vender consoles sem a presença do aparelho. E mais uma vez o problema das thirds se repete: a maioria dos títulos foi lançado também para a geração anterior.



O "primo pobre"

O Wii U é outro console que começou tropeçando, e o pior, sem saber onde pisar. Com um início recheado de lançamentos da geração anterior como **Assassin's Creed III**, **Mass Effect 3 Special Edition** e **Injustice: Gods Among Us**, o console começou com um foco nos chamados "*hardcore gamers*", porém, aos poucos começou a perder o apoio das thirds, perdendo, inclusive, a exclusividade de títulos como **Ninja Gaiden 3: Razor's Edge** e **Rayman Legends**.

Com o abandono das empresas terceirizadas, a Nintendo voltou atrás com o seu foco, trazendo à tona aquilo que ela sempre teve de melhor: suas franquias exclusivas. E assim, a empresa conseguiu em dois anos a maior lista de exclusivos entre os três consoles, para compensar a falta de thirds. Na lista temos:



Pikmin 3: Uma das mais novas franquias do mestre Miyamoto recebeu seu terceiro capítulo para o Wii U com uma história principal bem divertida, ótimo fator replay e excelentes gráficos, mesmo com uma navegação um tanto confusa nos mapas do jogo.

New Super Mario Bros. U: O novo jogo da série New trouxe de volta a magia dos jogos clássicos do encanador. Mesmo que não convencendo sozinho a compra do novo aparelho da Nintendo, NSMBU traz ótimos desafios, grande fator replay e multiplayer divertidíssimo, mesmo com gráficos abaixo do esperado.





The Legend of Zelda: The Wind Waker HD: O remake do título de GC é tão espetacular quanto o original de 11 anos atrás, apresenta gráficos incríveis, jogabilidade excelente e recursos inovadores. Porém o jogo apresenta perdas consideráveis nas taxas de frames em situações pontuais da aventura.

Super Mario 3D World: O melhor Mario da série "World" é um exemplo de criatividade, gráficos e trilha sonora. Possui um multiplayer divertidíssimo e fator replay considerável. Infelizmente não aproveita tanto o principal atrativo do Wii U, o GamePad.



Mario Kart 8: O eleito "melhor jogo de corrida de 2014" é também o melhor e mais completo Mario Kart de todos, com diversas opções de personagens, colecionáveis, nível de dificuldade aprimorado, pistas belíssimas e gráficos estupendos. O jogo também possui um DLC pago já disponível com conteúdo considerável, outro DLC por vir e multiplayer local e online excelentes. Pena que, como a maioria dos jogos, não utilize direito o GamePad do Wii U.



New Super Luigi U: Inicialmente um DLC de NSMBU, o conteúdo ficou tão extenso que resolveram vendê-lo como um jogo separado do original. O título traz um nível de dificuldade bem maior do que o original e fases totalmente reformuladas, mesmo que aproveitando outros conteúdos do título original.



Hyrule Warriors: O Spin-off de Zelda aos moldes de Dynasty Warriors trouxe consigo uma jogabilidade fluida, grande quantidade de conteúdos extras, vários modos de jogo, belos gráficos e enredo sensacional. O problema fica por conta das quedas nas taxas de frames e da qualidade gráfica no modo multiplayer.





Donkey Kong Country Tropical Freeze: Outra incrível franquia que recebeu um incrível jogo na oitava geração. Tropical Freeze tem as fases mais bem construídas e desenhadas em anos com uma trilha sonora de arrepiar e conteúdo para horas e horas de replay, porém, é um dos jogos mais curtos da franquia do gorilão.

Super Smash Bros. for Wii U: Console de mesa da Nintendo sem Smash Bros.? Só se for NES ou SNES! Wii U tem, assim como o em Mario Kart, o melhor título da franquia, com personagens incríveis, incrível quantidade de itens e modos de jogo, conteúdo extra inacabável, multiplayer inovador com modo para 8 jogadores, modos online divertidíssimos e bom uso dos novos amiibo.



Captain Toad: Treasure Trucker: Algumas das fases mais bem elogiadas de Super Mario 3D World foram as de Captain Toad. Tamanho sucesso fez a Nintendo desenvolver um jogo próprio do personagem com dezenas de fases incríveis, nível de dificuldade considerável, diversos colecionáveis e belíssimo visual. Porém, mais uma vez o uso do GamePad não foi justificável.

Bayonetta 2: O mais belo, fluido e agitado hack 'n' slash em anos! Bayonetta 2 é, com certeza, um título que justifica a compra de um console. Gráficos estupendos, enredo impecável, controles instintivos e bem adaptados, fator replay fortíssimo, ótimo uso do GamePad (finalmente!), grande variedade de conteúdo e efeitos sonoros instigantes! Pena é não ter multiplayer local.



Além dos títulos próprios da Big N, alguns títulos de parceiros da empresa também são exclusivos do novo console, como **Lego City Undercover**, **Monster Hunter 3 Ultimate**, **The Wonderful 101** e **ZombiU**, todos ótimos títulos, mesmo que possuindo alguns defeitos. Vale a pena citar o ótimo uso do GamePad por parte de Wonderful 101 e ZombiU, exemplos até para a própria Nintendo.

Porém, mesmo com a grande quantidade de títulos exclusivos, é importante frisar a falta de grandes nomes como os já citados GTA, Shadow of Mordor, Dragon Age, assim como o abandono de franquias que anteriormente tiveram títulos lançados para o console, como Call of Duty: Advanced Warfare, Assassin's Creed Unity e Batman Arkham Knight, os quais marcam/marcarão presença nos novos consoles da Sony e Microsoft.



Bom, agora que sabemos os principais lançamentos exclusivos de cada plataforma, seus principais acertos e seus principais tropeços, vamos compará-las para saber a real situação dos três consoles. De início, temos um fato: vantagem de poder gráfico.

Não estamos falando aqui que os gráficos do Wii U são horríveis de forma alguma! Pelo contrário! Jogos como Wind Waker HD, Assassins Creed IV: Black Flag e Bayonetta 2 demonstram claramente os potenciais inexplorados do console da Nintendo. Entretanto, o PS4 e o XBO estão claramente um passo à frente neste quesito, com processadores mais potentes e qualidade gráfica melhor explorada.

Quando o fator é diversão, aí o Wii U ganha a frente, uma vez que é o único que traz realmente formas variadas de diversão se comparado aos outros dois, voltados principalmente a jogos de tiro (em primeira ou terceira pessoa), RPG e jogos de esporte. O console da Big N traz todos esses estilos em qualidade variada, mas também excelentes plataformas e títulos com foco muito grande em multiplayer local, o que garante uma vivência mais socialmente compartilhada dos seus jogos.

No quesito “uso de periféricos”, tanto XBO quanto Wii U se igualam por baixo, uma vez que os grandes trunfos de seus consoles (Kinect e GamePad) ainda não foram explorados da maneira que prometeram. Enquanto isso, o tão sonhado periférico do PS4, o **Morpheus**, ainda não saiu do papel, então nem pode ser levado em consideração. Dessa forma, ponto negativo para todos.

No quesito qualidade dos jogos, a Nintendo novamente ganha a frente, com títulos melhor acabados e com menos defeitos, se comparados aos grandes títulos das outras empresas. Comparando-se os títulos AAA, os da Nintendo foram sucesso de público e crítica, principalmente em 2014, enquanto que a Sony e Microsoft tiveram praticamente nada lançado, e os multiplataformas tiveram grandes títulos como *Dragon Age* e *Shadow of Mordor*, mas também tropeços feios como **The Elders Scrolls Online** e **Watch_Dogs**. Desta forma, no quesito “quantidade de jogos bem aceitos por público e crítica”, é ponto para o Wii U.

No final podemos resumir da seguinte forma: Wii U precisa de mais apoio das thirds e explorar melhor o seu controle principal; o XBO precisa de mais exclusivos e jogos que valorizem o uso do Kinect; por fim, o PS4 precisa dos seus exclusivos de peso de volta (sem ser remasterizações). As thirds, por sua vez, precisam lançar mais jogos exclusivos para a nova geração, para que esta se justifique como NOVA.

Mas não podemos deixar de elogiar todos também: Parabéns ao Wii U pelos seus excelentes jogos exclusivos, criatividade e melhor experiência multiplayer local; parabéns ao XBO por suas capacidades múltiplas como aparelho de entretenimento, grande apoio das thirdies e bons títulos exclusivos; e parabéns ao PS4 pelos melhores gráficos até então e ótimo apoio de thirds. Parabéns às três empresas, também, pelo excelente apoio que dão aos desenvolvedores independentes, que completam a experiência de jogo de muitos!

E vocês? Conseguem escolher um só? **B**



Revista Nintendo Blast 64

Kirby brilha com um novo estilo visual e conceito de mundo em Kirby and the Rainbow Curse!



Essa edição da Revista Nintendo Blast traz tudo sobre a bolota rosa que estreia o Wii U em 2015!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST