

ANÁLISE: DYING LIGHT

NOSSAS IMPRESSÕES SOBRE
O SURVIVAL HORROR

TOP 10: FINAL FANTASY

LISTAMOS OS DEZ MELHORES
JOGOS DA SÉRIE DE RPG

#04
MAR
2015



PRÉVIA
FINAL FANTASY EM TEMPOS DE GUERRA

A nova fantasia

Final Fantasy nos trouxe emoções, aventura e ação por décadas. E a Square Enix nos traz essa experiência mais uma vez (com um toque extra de ação) com Final Fantasy Type-0 HD para PS4 e Xbox One. E nós não apenas mergulhamos nesse mais novo título, mas também trazemos nossas expectativas para Final Fantasy XV, revisitamos Final Fantasy Tactics e listamos os dez melhores jogos da série. Fique por dentro também de Dying Light, Battlefield Hardline e muito mais! – **Rafael Neves**



PERFIL

Moogles **04**

BLAST FROM THE PAST

Final Fantasy Tactics **08**
(PS/PSP)

PRÉVIA

Final Fantasy Type-0 HD **13**
(PS4/XBO)

ANÁLISE

Dying Light **25**
(PC/PS4/XBO)

FUTURE BLAST

Final Fantasy XV **31**
(PS4/XBO)

MOBILE BLAST

Heroes of Might and Magic III e Skyward **39**

TOP 10

Melhores jogos de Final Fantasy **44**

ANALÓGICO

Quando games ultrapassam a tela **ONLINE**

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
Cássio B. Carmo
Gabriel Minossi
Ítalo Chianca
Manoel Siqueira Silva
Leandro Rizzardi
Pedro Vicente
Robson Júnior

REVISÃO
Alberto Canen
Leonardo Nazareth
Pedro Gusmão
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Gabriel Leles
Guilherme Kennio
Leandro Fernandes
Letícia Fernandes

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 Pedro Vicente

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Guilherme Kennio



MOOGLE

Pode ser difícil acreditar estando atento apenas aos dias atuais, mas Final Fantasy já foi uma série genial. Além de jogos com histórias sólidas e interessantes, personagens carismáticos, ambientações fantásticas e momentos para serem jogados com um lenço ao lado, a franquia conta com uma fauna característica e não menos carismática. **Os Moogles**, esses seres fofos meio morcego, meio coelho, apareceram pela primeira vez em Final Fantasy III (NES), e desde lá vêm dando as caras nos altos e baixos da icônica série de JRPG da Square Enix, outrora Squaresoft. Saiba um pouco mais sobre estes simpáticos “animais”, em algumas de suas aparições ao longo da franquia.

A dança em meio a um mundo moribundo

Depois de uma ausência em Final Fantasy IV e uma aparição em Final Fantasy V um pouco maior do que em sua estreia, os moogles têm um papel importante e recorrente na obra-prima **Final Fantasy VI**. Os pequeninos seres aparecem escondidos nas minas de Narshe, como se este fosse um último reduto possível para criaturas tão boas como eles em meio à um mundo em putrefação. Logo no início do jogo controla-se alguns moogles, enquanto Locke ajuda Terra.

ATENÇÃO: OS PRÓXIMOS PARÁGRAFOS CONTÉM SPOILERS DO JOGO!

Existe um moogle chamado Mog que é, inclusive, um personagem secreto do jogo. Após a destruição do mundo é sugerido que apenas Mog sobrou de sua raça, e o ser entra no grupo. Seu especial é a dança. Sua motivação é a tristeza e a solidão. Sua vida e seu carisma parecem desafiar toda a sofreguidão e tristeza deste jogo em que tudo que outrora fora sólido, enfim desmancha-se no ar. Resta apenas a esperança de sobreviver e defender o que resta no mundo.



Em dois grandes jogos, pouca importância

Em **Final Fantasy VII**, as aparições de nossos belos seres são um tanto reduzidas: existe uma matéria que habilita a summon Choco/Mog na qual um moogle cavalga um chocobo, existem jogos no Gold Saucer que se utilizam de suas figuras, e Cait Sith nos brinda com uma roupa de Moogle, e um limit break.

Já no romântico e viciante **Final Fantasy VIII**, além de serem citados em conversas mais ou menos aleatórias dentro do contexto do jogo, dá pra conseguir um GF chamado MiniMog utilizando o estranho periférico pocketstation lançado pela Sony. Claro, MiniMog também é um carta de Triple Triad, uma das melhores cartas para o começo do jogo, inclusive. Conseguida com o menino que fica correndo pelo Balamb Garden, foi muito importante para que este humilde redator rapelasse as cartas de Abyss Worm na cidade de Balamb, e utilizasse as magias Tornado, conseguidas com a habilidade de refino, no atributo força do Squall, rendendo uma bela quantia de força para o início da aventura.



O grande ato

Em Final Fantasy IX, embalado pelo ritmo da tragédia shakesperiana (ou seria de Lord Avon?). os moogles são protagonistas em várias cenas e nos deparamos a todo instante com os simpáticos voadores. Para começo de conversa, são eles que salvam o jogo ao escrever as memórias em um livro. É apenas chamando um deles com a flauta mágica que o jogador pode salvar no mapa do mundo e utilizar tendas para recuperar HP e MP. Além disso, estão presentes em dois grandes mini-games do título: a quest do Mognet central e a dos chocographs. Zidane e companhia entregam uma série de cartas para os vários moogles espalhados pelo mundo, cartas escritas pelos próprios moogles que contam de maneira diferente os acontecimentos do jogo. O grupo tem de fazer isto pois algo de errado aconteceu com a Mognet Central, (os correios). Na segunda, Choco, o chocobo, é a grande estrela, mas Mene, o guardião dos locais de escavação, é um moogle que te auxilia na busca.



Tudo que envolve os moogles é bem divertido e interessante em FFIIX. Abaixo, um pouco sobre os principais monstros do jogo:

- **Moguo:** o pequenino que responde o chamado da flauta para que o jogador salve jogo ou arme acampamento;
- **Mene:** Guardião dos locais de escavação dos chocographs;
 - **Artemicion:** o atrapalhado chefe da central Mognet;
- **Mog:** uma moogle dos muitos que acompanham Eiko em Madain Sari, a mais especial dentre eles. Possui uma ligação forte com a jovem summoner, além de um pom-pom não vermelho;
 - **Stiltzkin:** o mito, o desbravador moogle que anda por todo o mundo. Grande aventureiro que encontra Zidane e pede dinheiro em troca de uns itens para continuar sua jornada. Tá bom, ele tá fazendo um mochilão por Gaia.

Em Ivalice

Depois de reduzida aparição em **Final Fantasy X** (como uma arma da personagem Lulu), retornam diferentes em Final Fantasy XII, e nos outros jogos que se passam em Ivalice: Final Fantasy Tactics Advance e Final Fantasy Tactics A2. A maior mudança é estética, desta vez os moogles são mais próximos aos coelhos e usam roupas. É interessante ver a transformação dos moogles e acompanhar as guinadas, principalmente visuais, de um jogo para outro. Enfim, além desta diferença, os moogles estão presentes por toda a parte de Ivalice. Alguns, como Montblanc, são chefes de clãs, outros trabalham com as naves voadoras, e por aí vai. Na série Tactics Advance, figuram como uma das raças capaz de assumir diferentes profissões.



Viajante do tempo

Depois de ser quase esquecido em Final Fantasy XIII, no XIII-2 os moogles apresentam grande importância. Desta vez, Mog é um viajante do tempo que ajuda Serah e Noel em sua busca pela verdadeira história. Mog é o companheiro de todos os momentos, se transforma na arma que Serah empunha nas batalhas, ajuda nos quebra-cabeças e no caminho dos heróis. Além disso, aceita ser arremessado para pegar tesouros para o grupo.

Em um dos muitos mapas do jogo, Mog descobre de onde veio e para onde vai, após o jogador resolver uma série de distorções de tempo.



Nem só de Final Fantasy vivem nossos Moogles

Depois que a empresa se tornou Square Enix, nossos queridos seres alados invadiram outras franquias, chegando até à antiga concorrente Dragon Quest. Em Dragon Quest X, um Moogles foragido de Final Fantasy XIV: A Realm Reborn, é o contratante de uma pequena quest. Eles também dão as caras com frequência na série Mana, mas é em outra que sua aparição e importância é maior: Kingdom Hearts.

Além de vendedores e donos dos importantes synthesis shops, podem ser encontrados em diversos títulos e momentos da franquia. Uma das aparições mais legais é em Kingdom Hearts 385/2 Days, na qual um pequeno Moogles pode ser encontrado nos mundos Twilight Town e The World That Never Was vestindo as estilosas túnicas pretas dos membros da Organização XIII.

E de resto?

Participantes de diversos outros jogos e séries como Kingdom Hearts, Secret of Mana e Chocobo's Dungeon, os simpáticos e fofos animais alados foram escolhidos para fazer parte do logo de vinte e cinco anos da série Final Fantasy.

E como não poderia deixar de ser, os moogles também se transformaram em itens compráveis. Ao lado, alguns dos mais legais. **B**



PS

PSP

*por Italo Chianca**Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Leandro Fernandes*

Final Fantasy Tactics recriou o gênero tático com maestria no PS

Spin-off de uma das maiores séries dos videogames, Final Fantasy Tactics modificou uma fórmula de sucesso e revolucionou os jogos de estratégia na geração 32-bit

Desenvolvido pela lendária Squaresoft em 1997, Final Fantasy Tactics recriou a fórmula dos RPGs eletrônicos no PlayStation, originando um dos spin-off mais aclamados dos videogames. Combinando elementos temáticos da série principal com um sistema de combate original, o jogo marcou época durante a geração 32-bit.

Nasce um clássico

A série Final Fantasy já era um enorme sucesso na década de 1990, graças à notoriedade dos títulos lançados para NES e SNES. Seus jogos eram sinônimos de bons RPGs. Mas, pelo menos se tratando de RPGs táticos, outra empresa ditava as regras. A Quest, dos títulos Ogre Battle/Tactics Ogre, era dona do mercado e ameaçava o reinado da franquia.

Como forma de contra-atacar a bem sucedida série rival, a Square produziu, remodelando a forma dos títulos originais, um jogo revolucionário, trazendo elementos consagrados com uma nova mecânica voltada para a estratégia. Nascia assim, Final Fantasy Tactics, título que misturava o melhor dos RPGs com o novo sistema tático.

Jogando pelo rival

Fato interessante no desenvolvimento do jogo foi a mudança de funcionários da Quest — os mesmos que produziram Ogre Battle e Tactics Ogre — para a Square. Nomes conhecidos, como os diretores Yasumi Matsuno e Hiroshi Minagawa, o designer de personagens Akihiko Yoshida e o compositor Hitoshi Sakimoto, trocaram de “time”, deixando a antiga casa para produzir FFT.

Unindo as mecânicas inovadoras da série Ogre, com o universo fantástico da franquia Final Fantasy, Yasumi Matsuno ajudou a dar vida a um novo clássico.



Guerra dos Leões

A história se passa em torno da Lion War, uma sucessão da War of The Roses. A guerra inicia quando o rei Omdoria de Ivalice morre sem deixar sucessores ao trono. Para assumir o posto, estão dois nobres, o Príncipe Larg, o irmão da rainha Ruvelia, e o príncipe Goltana, o primo do rei. Os dois se tornam rivais. Quando Goltana coroa a filha adotiva do rei, Ovelia, Larg declara guerra em favor do seu candidato, Orinas, o filho mais novo do rei. Apesar das alianças políticas serem difíceis nesse período de violência, parece que Larg teve ajuda dos cavaleiros e da família real. Goltana teve suporte do senado e dos outros nobres. Com isso, estava feita a guerra.

Guerra sem fim

A trama se passa durante a chamada Lion War — guerra de sucessão que divide toda Ivalice (mundo do jogo). Conforme Ramza, personagem principal, avança na história, descobre mais a fundo sobre as verdades e mentiras de uma complexa rede de ligações entre o reino de Ivalice, a antiga guerra, os interesses da Igreja e sua própria família..



Abordando temas como política e religião, FFT demonstra ser um jogo maduro e profundo. Conspirações que envolvem o reino, uma Igreja corrupta e um poderoso Estado se cruzam com traições, mentiras e reviravoltas, mantendo o jogador preso pela teia que forma esta história.

A jornada segue os passos de dois guerreiros que estiveram envolvidos na Guerra dos Leões. Delita, responsável pelo fim dos confrontos pelo trono de Ivalice, e Ramza, o herói aprendiz de cavaleiro que assume a responsabilidade de descobrir os traidores que deram início à guerra e busca resgatar sua irmã Alma, a reencarnação da Deusa Ajora.

Ivalice

“Final Fantasy Tactics” foi o primeiro game a representar o mundo de Ivalice, que depois foi aproveitado em “Vagrant Story” e “Final Fantasy XII” (e em seus subprodutos, como “Revenant Wings”, para Nintendo DS).

Tática por turnos

Diferente do usual sistema por turnos da série, Final Fantasy Tactics utiliza uma mecânica de batalha mais voltada à estratégia. Os embates ocorrem em um mapa 3D, montado em um cenário quadricular e formado por pequenos blocos. Cada “quadrado” do mapa possui uma determinada altura que afeta tanto o alcance dos golpes e habilidades como a própria movimentação dos personagens, que por sua vez é baseada pela classe, equipamentos e habilidades, determinando sua eficiência no campo de jogo.



Ação e estratégia na medida

As batalhas são o grande atrativo do jogo. Era preciso muita estratégia para superar os inimigos, principalmente nos momentos finais da aventura. Por exemplo: Colocar arqueiros em pontos altos do mapa fazia com que eles conseguissem alcançar ataques mais distantes, ao passo em que reunir seus personagens em blocos era um chamariz para magias. Além disso, há a questão do tempo de carga das ações. Um inimigo pode muito bem sair da área de efeito de uma ação caso seu turno ocorra antes da ação tomar efeito — haja estratégia.

Mundo interligado

O mapa em FFT é bem objetivo e interligado. Nele, movimentamos nossa equipe por um tabuleiro com representações de montanhas, planícies e cidades. Esses pontos são ligados por linhas que indicam os caminhos que o jogador pode tomar. Cada vez que se passa por um ponto específico desse mapa, o jogador tem a chance de ter um encontro randômico, gerando batalhas ou cenas da história. Embora a liberdade do mapa seja reduzida, nos combates fugíamos da rotina dos jogos principais, podendo movimentar os personagens pelo cenário, explorando-o e se utilizando dele como estratégia de ataque. Para isso, basta mover seu esquadrão pelos blocos até chegar perto do inimigo, ou no caso dos poderes de longa distância, posicionar o inimigo na rota de colisão. Cada personagem possui suas próprias características.


No começo, os guerreiros que o jogador controla possuem poucos poderes. É que suas “profissões” (chamadas de job) ainda são básicas. Mas a medida que o personagem progride, mais opções são abertas. São ao todo 20 classes disponíveis em Final Fantasy Tactics. Cada uma possuía suas próprias habilidades, vantagens e desvantagens.

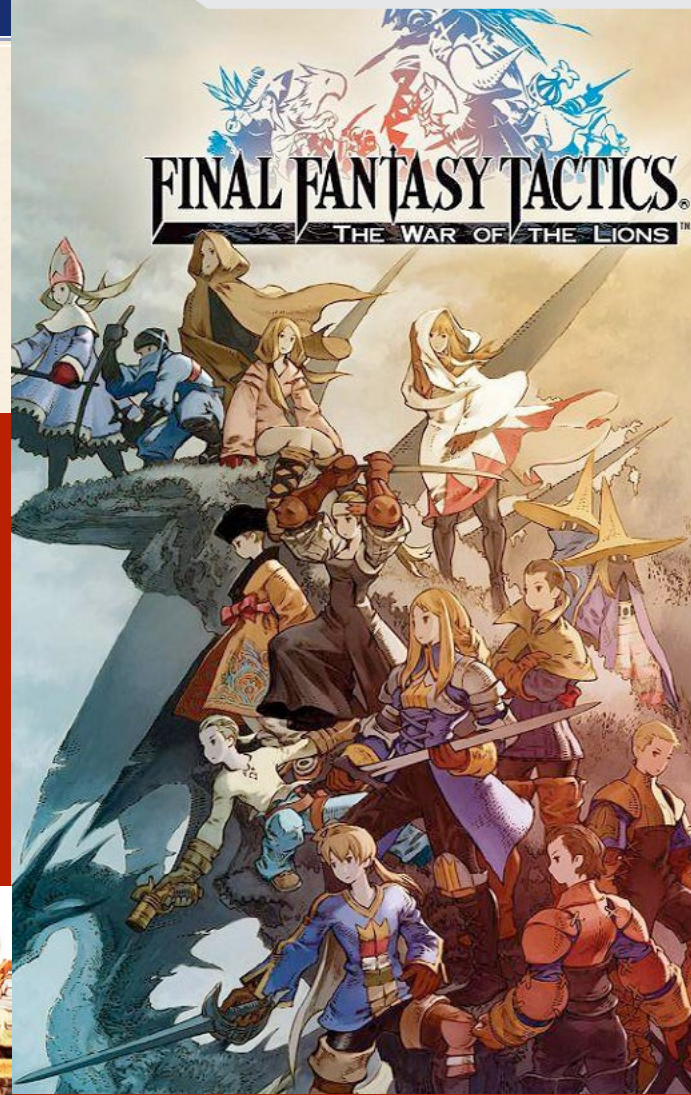
Coadjuvantes

Com exceção de poucos personagens, a grande maioria do seu time é composta por personagens secundários, sem real importância na história senão a de combater. Caso não esteja satisfeito com os genéricos, é possível criar seu próprio ajudante.



Tática por turnos

Com uma história bem elaborada, trama envolvente e sistema de batalha original, Final Fantasy Tactics prende o jogador durante as dezenas de horas de jogo. Surpreendente e enigmático, o jogo agrada fãs e não fãs de RPGs táticos, mesmo não estando ao alcance do público mais casual. Essa pérola do PS deixou sua marca na história dos videogames, e colaborou para o sucesso do gênero tático, estabelecendo padrões elevados para seus sucessores. Que tal tirar a poeira do seu PlayStation ou viajar por aí com seu PSP enquanto encara os desafios desse clássico. 



Tática na palma da mão

Final Fantasy Tactics recebeu um remake no PSP. Com o subtítulo de “The War of The Lions”, o título recebeu algumas melhorias, principalmente nos gráficos. Embora em momentos simples como no world-map ou em batalhas, ele continue o mesmo, em certas cenas, ou CGs, as imagens do jogo mostram uma evolução muito significativa, deixando de lado os bonecos pequenos e quadriculados para apresentar algo mais aprimorado.

PS4

XBO

*por Leandro Rizzardi**Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Gabriel Leles*

FINAL FANTASY 零式 HDTM

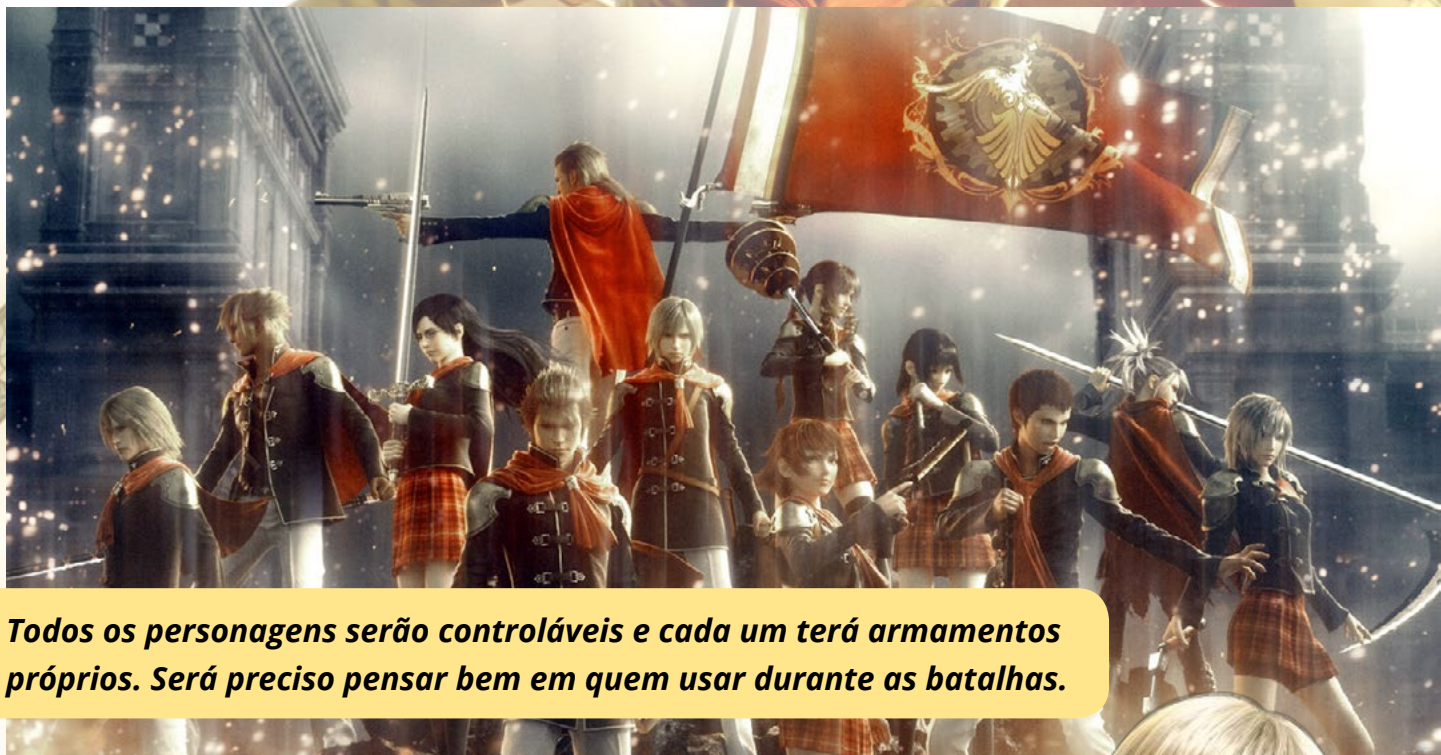
TYPE-0

Final Fantasy Type-0 HD tem novo visual na nova geração

Em um mundo onde Chocobos morrem, **Final Fantasy Type-0** mostra um novo tipo de jogabilidade envolvendo guerras, morte e longas e difíceis batalhas. Apesar de demorar mais de 4 anos para chegar no ocidente, Type-0 trará uma experiência ainda mais completa em sua versão para consoles.

A longa e difícil espera do Ocidente

Há 7 anos a Square Enix havia anunciado o seu mais novo jogo: Final Fantasy XIII. Finalmente veríamos o que a empresa seria capaz de fazer com uma franquia tão famosa por seus gráficos e narrativas envolventes em consoles com grande poderio de processamento, como o PlayStation 3 e o Xbox 360. Mas a aventura não pararia por aí, já que o universo criado para o jogo também estaria presente em alguns outros títulos como Final Fantasy Agito XIII e Final Fantasy Versus XIII.



Todos os personagens serão controláveis e cada um terá armamentos próprios. Será preciso pensar bem em quem usar durante as batalhas.

MUDANÇAS E MAIS MUDANÇAS

Apesar de não haver grande impacto nas vendas, já que sempre há público para os seus jogos, a empresa responsável por grandes títulos como Kingdom Hearts e o último Tomb Raider recebeu críticas pesadas de diversos jornalistas e especialistas por não trazer a essência de Final Fantasy em suas últimas franquias. Além disso, houve também um grande atraso no que diz respeito ao jogo Final Fantasy Versus XIII - que agora sabemos ter se tornado Final Fantasy XV.



Final Fantasy Agito XIII sofreu diversas modificações. Anteriormente anunciado para celulares e tablets, o game acabou sendo renomeado para Final Fantasy Type-0 e lançado para o Playstation Portable, mais conhecido como PSP. Porém, infelizmente o jogo não chegou nas Américas, sendo distribuído somente no Japão e sem qualquer previsão para que pudéssemos jogá-lo sem precisar traduzir textos em japonês.

Será possível movimentar os personagens durante as batalhas, então mesmo poderes enormes podem ser desviados pelos oponentes.



Há alguns anos, fãs resolveram solucionar o problema por conta própria iniciando um projeto de tradução do jogo para o inglês, sem nenhum retorno financeiro. Em diversos fóruns pela Internet, muitos jogadores e tradutores tentavam colaborar de alguma forma. Essa iniciativa acabou ganhando fama por muitos países, resultando em muitos entusiastas ansiosos pela liberação do arquivo final (que só poderia ser utilizado por quem desbloqueasse o console para rodar Homebrews).



Antes do pronunciamento da Square Enix sobre o caso, muitos chegaram a experimentar Final Fantasy Type-0 no PSP em inglês, porém apenas alguns dias após a divulgação da tradução, os criadores foram obrigados a retirar o arquivo da Internet, sob pena de multa por utilização indevida de propriedade intelectual e incentivo a pirataria. Diversos jogadores e admiradores da empresa criticaram a atitude e perceberam que jamais conseguiriam jogar de maneira leal. Foi então que uma versão em HD foi anunciada para PlayStation 4 e Xbox One, em inglês e com conteúdos extras e gráficos aprimorados - o que torna compreensível o ato de ir contra a tradução feita pelos fãs.



Inimigos maiores farão ser mais difícil acertar golpes críticos.



Os famosos Summons estão de volta e serão totalmente controláveis.

Chocobos morrendo, sangue e guerras políticas

Apesar de ser anunciado como uma expansão do universo de Final Fantasy XIII, Type-0 tem vida própria. Em um mundo cercado por guerras e disputas políticas, ele parece englobar temas mais sérios e adultos, com pouco espaço para os famosos momentos engraçados e sem sentido dos outros grandes nomes da série. Aliás, seria difícil dizer que ele é, de fato, outro Final Fantasy se não fosse a presença de alguns famosos ícones como Cactuars, Moogles e summons durante batalhas. Logo nos primeiros minutos do jogo é possível ver sangue, destruição e a morte de um Chocobo - percebemos que estamos diante de algo muito diferente do que víamos antes.



No início, Type-0 seria um jogo de RPG por cartas, para smartphones e tablets. Mesmo que elas apareçam, não devem interferir na jogabilidade.

JOGO JAPONÊS, DIFICULDADE JAPONESA

As batalhas são colocadas diante do jogador logo que o vídeo introdutório termina e a dificuldade do jogo de PSP parecia muito maior do que a que estamos acostumados em mercados americanos. Não há tempo para pensar: o tutorial simplesmente lhe diz suas opções, sem que haja tempo para entendê-las. Se não houver nenhum tipo de mudança, podemos esperar um game que certamente exigirá muitas habilidades do jogador para ser completado.



Será preciso prestar atenção na mira e nos movimentos dos inimigos para acertar os golpes na hora exata e causar mais dano.



É preciso tomar cuidado ao atacar. Não há qualquer tempo entre um ataque e outro, ou turnos como em tantos outros títulos. O sistema de combate chega a ser quase único, com elementos nunca antes vistos na franquia. Será possível atacar de duas diferentes maneiras: com armas diretas, que tiram vida do inimigo conforme o seu poder, ou com ataques letais, que matam o inimigo com um único movimento (para isso será necessário atingir o golpe em um momento específico, determinado pelas ações do oponente). O jogador precisará ficar atento às animações de cada ataque para entender quais as melhores táticas a serem utilizadas, tudo em tempo real; é possível dizer que Type-0 é um RPG de ação com elementos táticos.



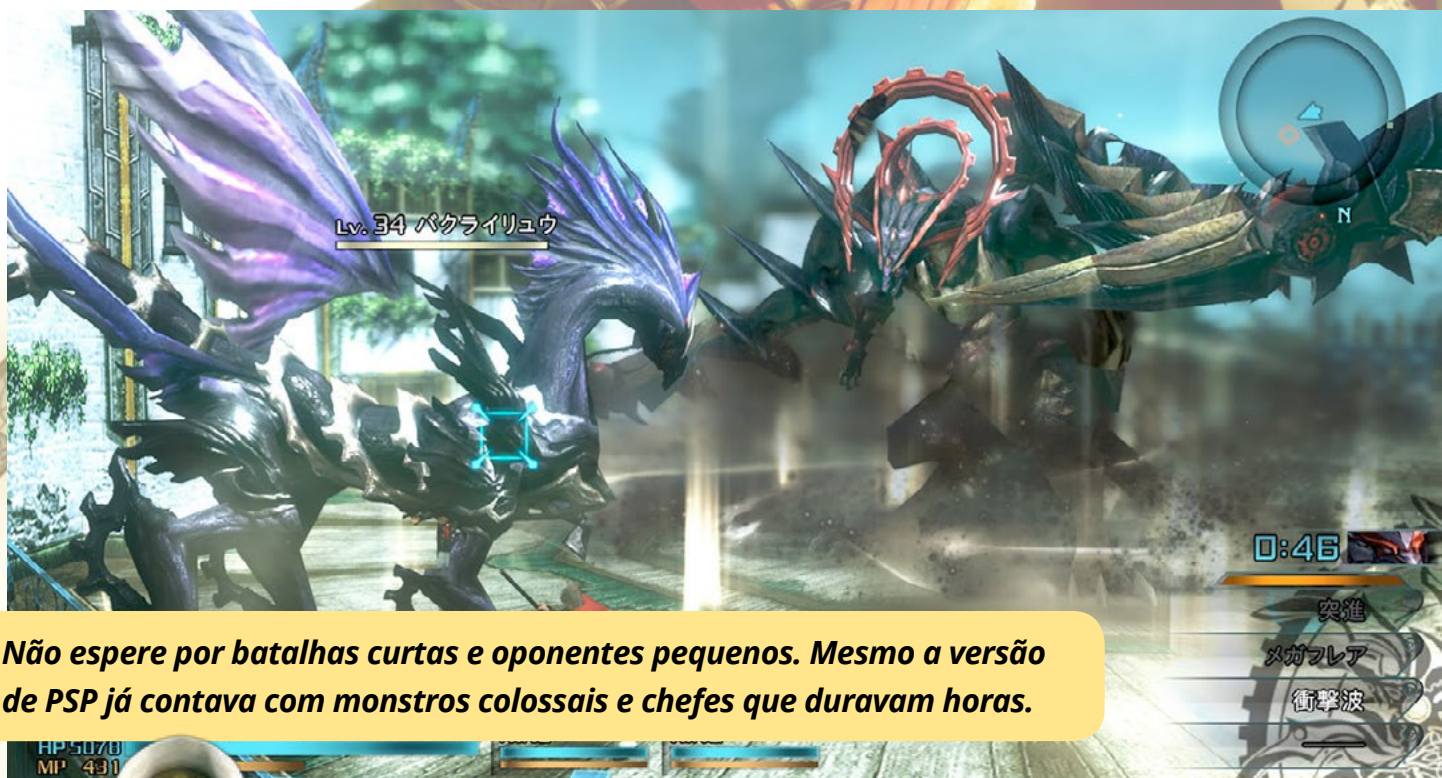
Os nomes de cada personagem lembram os de cartas de baralho. O jogo envolve questões políticas, então é de se esperar muita estratégia.

As escolhas serão muitas. Haverá cerca de quatorze personagens controláveis em grupos de três. Enquanto o jogador controla apenas um, os outros atacam e defendem de acordo com os movimentos dele, utilizando uma inteligência artificial própria. Como cada um tem uma arma diferente, é possível trocá-los diversas vezes, criando muitas possíveis estratégias. As magias também estão presentes em três formas: gelo, fogo e eletricidade, nas quais têm efeitos diferentes nos inimigos e prometem realismo - o fogo realmente queima, por exemplo. Será possível invocar um monstro para lutar ao seu lado (os famosos summons), sendo necessário sacrificar a própria vida para tal. Tudo isso parece confuso? Pois há muito mais a ser explorado.



Novo velho jogo, ou velho jogo novo?

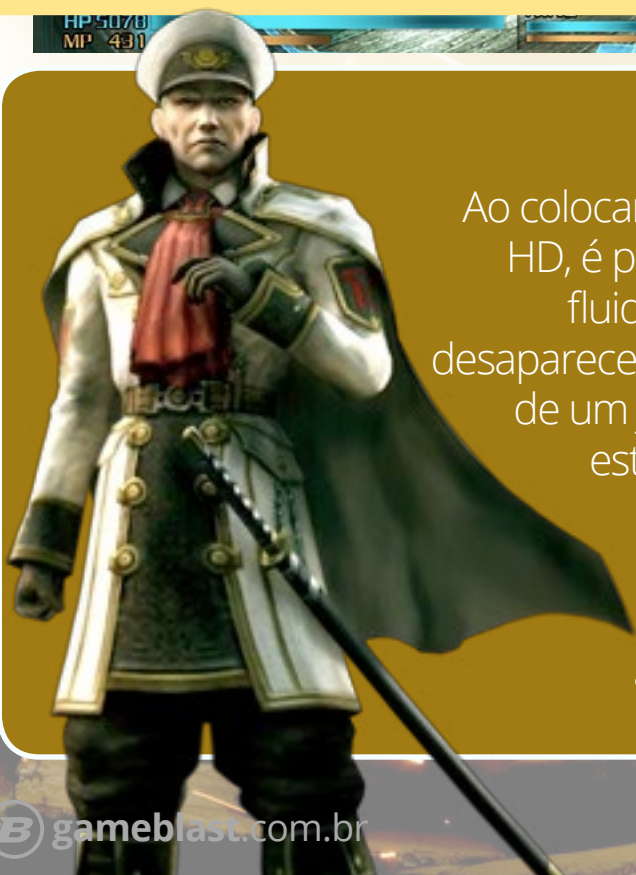
A escolha pelo PlayStation 4 e Xbox One não agradou a muitos. Seria possível que um jogo tão antigo conseguisse pertencer a uma linha de jogos para consoles atuais, que contam com gráficos cinematográficos, milhares de interações e narrativas aprofundadas? A partir de alguns vídeos liberados e impressões de jornalistas que tiveram acesso ao jogo, não é possível traçar uma resposta concreta.



Não espere por batalhas curtas e oponentes pequenos. Mesmo a versão de PSP já contava com monstros colossais e chefes que duravam horas.

NOVA APARÊNCIA, MESMO CONTEÚDO

Ao colocar o jogo lançado para PSP ao lado da versão em HD, é possível ver uma enorme evolução: ele está mais fluido, as animações são mais vivas e os serrilhados desapareceram. Mesmo assim, tudo parece muito distante de um jogo feito para a atual geração - ainda há rostos estáticos e texturas difíceis de compreender, além de limitações de interação e diversas telas de carregamento durante os cenários. A sensação é a de jogarmos um jogo de PSP em um grande console, o que não representa nenhum problema ao jogador que está ciente disso.



Os problemas de fazer um relançamento em HD costumam ser os mesmos. Eles valem um preço de jogo completo da atual geração? Oferecem conteúdo suficiente para justificar a sua compra? A Square Enix fez de tudo para que sim. Os primeiros jogadores a comprar o game em pré-venda receberão uma demonstração exclusiva de Final Fantasy XV. Há também a promessa de missões extras e conteúdos exclusivos. Em meio a tanta espera por um título para os novos consoles, parece ser uma boa opção.



Shiva está presente, e seus golpes de gelo realmente congelam os inimigos.



Será preciso defender os membros da equipe além de si mesmo.



Um jogo feito para os fãs

Diferentemente dos outros jogos da franquia, Final Fantasy Type-0 não é um jogo para qualquer um. É um título feito para o público oriental, que é acostumado a se divertir com conteúdos muito mais difíceis do que o ocidental. Por isso, um jogador que não conheça o game pode se equivocar na compra por acreditar ser um grande nome para a nova geração, com gráficos e jogabilidade muito diferentes do esperado.



Inimigos voadores não serão atingidos por armas de alcance curto. Será necessário usar armas de fogo ou magias para derrotá-los.



Aos verdadeiros fãs da Square Enix, este é um título que precisa ser jogado, e não há melhor oportunidade do que esta. Considerando o atual cenário onde muitos apreciam a grande dificuldade em jogos como Dark Souls, é possível que Type-0 torne-se um marco na história da empresa - ou seja esquecido por conta de seu relançamento atrasado. Seja como for, poderemos conferir tudo isso de perto a partir de março deste ano, quando poderá ser adquirido em diversas lojas por todo o mundo. **B**



As cenas em CG mostram expressões faciais superiores as do gameplay, trazendo todas as emoções nos momentos em que forem necessárias.

Final Fantasy Type-0 (PS4/XBO)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG

Lançamento 17 de março de 2015

Expectativa



4

BlasToy

Os paper toys do GameBlast

Grandes ícones do mundo dos games, para você imprimir, montar e enfeitar sua estante.

BLASToy
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

10 GRANDES ÍCONES DO MUNDO DOS GAME
PARA MONTAR E ENFEITAR A ESTANTE

BLASToy+
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS

EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR
R\$ 5,90

BAIXAR NO
 Google play

COMPRAR NO
 Google play

PC

PS4

XBO

por *Manoel Siqueira Silva*

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *Letícia Fernandes*

DYING LIGHT

GOOD NIGHT GOOD LUCK

Dying Light (Multi) mostra que ainda há espaço para novos jogos de zumbis no mercado

O novo clássico da Techland mostra que Zombies e Parkour formam uma combinação perfeita, ainda mais à luz do luar. Após o grande sucesso de Dead Island (Multi) em 2011, o mercado de games, que já estava repleto de jogos zumbi, tornou-se completamente saturado. Só na Steam, a loja virtual que possui um dos maiores acervos de jogos digitais do mundo, há mais de 312 títulos ligados a essa temática. Apesar disso, Dying Light consegue se sobressair, apresentando história e mecânicas originais.

Uma história nada convencional

A história do jogo se passa em Haram (ou Harram), uma das maiores e mais antigas cidades da Turquia. A cidade iria sediar os jogos olímpicos quando um misterioso vírus se espalhou pela cidade, transformando boa parte dos seus habitantes em uma espécie de zumbis. Devido ao incidente, o Ministro Nacional da Defesa declara estado de quarentena, abrangendo toda a cidade. A partir daí, a Organização de Assistência Mundial (GRE), uma espécie de ONU, começa a ajudar os sobreviventes que não foram capazes de evacuar, fornecendo cargas aéreas com suprimentos.



Nesse jogo você é Kyle Crane, uma espécie de agente secreto contratado pela GRE para se infiltrar em Haram fingindo ser mais um sobrevivente e recuperar um arquivo roubado por Kadim Suleiman, que está se utilizando desse trunfo para chantagear a GRE. Uma vez que a cidade está sendo fortemente

vigiada por militares, impedindo que qualquer coisa entre ou saia dela, o único modo de penetrar é pelo ar. Crane pula de paraquedas e, ao cair, é surpreendido por uma gangue de bandidos. Ele tenta se defender usando um revólver, o que só piora a situação, pois, apesar de ter conseguido afugentar os malfeitores, o barulho atrai vários zumbis para o local. Por sorte, ele é salvo por Jade Aldemir, que o leva para um refúgio de sobreviventes chamado A Torre.

Dying Light não é o novo Dead Island

No início de 2012, quando o desenvolvimento de Dying Light foi iniciado, na época muitos sites comentavam que o jogo seria de uma sequência de Dead Island. Posteriormente, os membros da Techland confirmaram que, pelo menos no início, tratava-se de fato de uma continuação. O que realmente ocorreu é que houve uma espécie de “divergência criativa” e a **Techland** não concordou com o rumo que o desenvolvimento do jogo estava tomando. Então a desenvolvedora decidiu dividir o trabalho com a **Deep Silver**, que passaria a ficar responsável pela verdadeira sequência de Dead Island, enquanto a Techland continuaria a desenvolver o jogo que depois foi chamado de Dying Light. Dead Island 2 foi anunciado na última E3 e prometido para o segundo trimestre de 2015.

Corra, Crane, corra!

Da mesma maneira que seu irmão mais velho, *Dead Island*, trata-se de um FPS em mundo aberto no qual você pode explorar qualquer lugar do jogo a qualquer momento. No total são dois enormes mapas: uma periferia — cheia de favelas, porto de pescadores e imóveis destruídos; e o centro da cidade — marcado por um forte comércio e casas luxuosas. Entretanto, diferente de seu irmão mais velho, você não consegue matar tudo o que vê pela frente. Matar um zumbi não é difícil, mas, a partir do segundo, seu trabalho já começa a ficar arriscado. Além do que, qualquer barulho pode atrair a atenção de ainda mais infectados, o que geralmente resulta em sua morte. E, para piorar ainda mais, a cada morte você perde pontos de habilidade, fazendo com que seu personagem progrida mais lentamente. À noite é ainda mais arriscado, pois os zumbis aumentam em número e velocidade, além de surgirem novos tipos de infectados, como os Voláteis que quando percebem a sua presença, lhe perseguem incessantemente e são quase impossíveis de serem mortos no começo do jogo.

De volta aos anos 90

Apesar dos gráficos serem ótimos, principalmente se comparado a jogos anteriores da desenvolvedora, algo no mínimo estranho acontece, o chamado “film grain effect”, que é uma espécie de pontinhos ou chuviscos presentes em toda a tela fazendo com que muitas vezes você ache que está jogando em uma TV de tubo dos anos 90. Qual a razão para utilização deste tipo de efeito? Será que isso faz parte da arte do jogo ou é apenas um recurso para esconder alguma imperfeição? Mesmo havendo diversas reclamações de jogadores, a Techland não se pronunciou sobre o caso.



Então o que fazer? É aí que entra o parkour! Logo no início Rahim irá lhe ensinar, através de um tutorial, as técnicas básicas de parkour, pois essa é a única forma de se movimentar de um lado para outro da cidade. Não há qualquer *fast travel*, veículos ou coisa do tipo, ou seja, você terá que se deslocar de um lugar para o outro usando suas “próprias pernas”. Nesse sentido, a jogabilidade é muito fluida, permitindo que você possa, de um jeito ou de outro, correr, escalar, pular, agarrar em praticamente qualquer edificação do jogo. E, muitas vezes, quando você pula e acha que não vai conseguir alcançar uma determinada plataforma, o jogo parece lhe ajudar dando um “empurrãozinho”.



Boa parte do sistema de craft, construção de armas e equipamentos, foi herdada de *Dead Island*, mas a novidade é que agora você pode não só usar *MODs*, como também pode melhorar seu armamento adicionando *Incrementos* em que cada arma é possível adicionar 3 incrementos. Os golpes que utilizam as pernas (chutes, pisões, voadoras, etc) também não são novidade, com exceção da voadora com os dois pés, muito famosa na luta livre.

O sistema de progressão do personagem foi feito de maneira bastante inteligente. Há três diferentes árvores de habilidade: Sobrevivente, Agilidade e Força. A primeira evolui de acordo com a frequência com que você é capaz de fugir de zumbis, passar a noite fora de uma zona de segurança e cumprir missões específicas. Enquanto a segunda avança conforme você utiliza seus movimentos de parkour (pular, agarrar, escalar, etc). E, finalmente, a terceira progride de acordo com a utilização de armas e a quantidade de zumbis que você mata.

Há ainda localizações chamadas de *Zonas de Quarentena* que são como um tipo mini-dungeons. Essas são consideradas as partes mais difíceis do jogo, pois se tratam de lugares fechados, escuros, repletos de infectados e armadilhas. Mas todo esse desafio não é colocado à toa, pois nas *Zonas de Quarentena* são onde, geralmente, podem ser encontrados os melhores equipamentos do jogo.

Problemas em Haram

Com o intuito de ser um jogo de mundo aberto que não deve nada aos concorrentes, *Dying Light* acaba abusando um pouco dos clichês. Há tirolesas espalhadas por todo cenário, zonas de segurança — casa e edifícios que devem ser conquistados para, posteriormente, servirem como seu refúgio, montes de lixo onde seu personagem pode cair sem se machucar. Enfim, fica difícil não fazer comparações com outros sand boxes.

Que venham os zumbis

Apesar do “film grain effect” e dos clichês, o jogo é excelente naquilo que ele se propõe: movimentar-se rapidamente em mundo aberto, utilizando-se de movimentos de parkour para evitar conflitos diretos. A história inicial, em que você é um agente secreto que se passa por sobrevivente, também é bastante original. Isto aliado a uma jogabilidade fluida, ritmo frenético de movimentação e mecânicas interessantes fazem com que, entre centenas de outros jogos com a mesma temática, *Dying Light* ganhe um grande destaque. **B**

Seja um Night Hunter

Além do modo cooperativo para 4 jogadores, ainda há um modo online, no qual você pode ser um dos zumbis, porém não se trata de um infectado comum, mas sim de um dos mais poderosos infectados do jogo, o Night Hunter. Esse zumbi possui uma grande velocidade, longos tentáculos e ainda pode soltar um urro estridente, que revela a localização dos outros jogadores aos infectados próximos.





✓ Prós

- Gráficos impressionantes;
- Sistema e mecânicas interessantes;
- Mundo Aberto com prédio e residências acessíveis internamente.

✗ Contras

- Poucas árvores de habilidades;
- Pouca variedade de zumbis;
- "Film grain effect".

Dying Light (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor Techland

Gênero Tiro em primeira pessoa / Survival horror

Lançamento 27 de janeiro de 2015

Nota **7.5**

PS4

XBO

*por Pedro Gusmão**Revisão: Leonardo Nazareth
Diagramação: Aline Miki*

**Será que a Square Enix
conseguirá corresponder
a todas as expectativas?**



Tido para muitos como um projeto abandonado da Square Enix, **Final Fantasy XV (PS4/XBO)**, primariamente conhecido como Final Fantasy Versus XIII, foi revelado na E3 2013 como um RPG de ação que virá para os consoles da nova geração prometendo ser a nova grande aposta da franquia.

Depois do alvoroço do anúncio, o terreno está extremamente fértil para suposições e assim como novas informações vão saindo, podemos entender e esperar muito mais desse novo título que promete fazer a diferença na oitava geração.

Nova geração, novo rumo

Dirigido inicialmente pelo famoso Tetsuya Nomura (conhecido por ser produtor de Kingdom Hearts), FFXV agora está sendo comandado pelo antes co-diretor Hajime Tabata, que já produziu entradas anteriores da franquia. Nomura, porém, ainda assina o design de personagens e a história, que ainda tem base na Fabula Nova Crystallis.

A troca de diretores pode ter feito muito bem para o desenvolvimento do jogo, Nomura tendo decidido os pontos cruciais da trama e seus personagens foi um ponto positivo, já que Tabata ao assumir controle da produção já tinha tudo o que precisava para tocar o projeto e fazer as adições necessárias. Como sabemos, Tabata tem um histórico de sucesso na franquia: o diretor produziu títulos aclamados como Final Fantasy Type-0 (PSP) e Crisis Core: Final Fantasy VII (PSP). O que o faz a escolha certa para assumir o controle do desenvolvimento do jogo.

Tudo que sabemos é que a história gira em torno de Noctis Lucis Caelum e seus companheiros enquanto tentam defender o cristal da cidade Lucis. Além de ser perceptível que a série voltou ao tema de cristais, uma guerra pela posse deles acontece e os heróis são envolvidos. Já que não foram divulgados muitos detalhes, podemos esperar que a história tenha uma trama mais clássica, ou seja, venha lá das premissas dos primeiros Final Fantasy, nos quais os personagens se incumbiam da tarefa de proteger os cristais de uma possível ameaça. Só isso já representa bastante para os fãs da série, há anos não vimos tramas focadas em cristais e esse pode ser um passo muito importante para o futuro da franquia, imagine só as possibilidades.



Explorando um mundo dinâmico e variado

Como foi mostrado recentemente em uma demonstração, graças a poderosa Luminous engine, o jogo terá clima dinâmico e é esperado que tenha um grande impacto na experiência ao explorar o mundo, dando uma noção de vida muito maior ao andar pelos cenários. Aliás, o grande foco de FFXV será a exploração e o motor gráfico terá um papel muito importante nisso. Segundo o diretor, o desenvolvimento do jogo teve muitas influências ocidentais, tal como o tamanho e detalhamento do relevo do mundo, resultando em enormes cidades e lugares para serem descobertos. FFXV terá ciclos de dia e noite, e alguns monstros só aparecerão em determinado momento do dia, sendo os noturnos mais agressivos e perigosos. E pra melhorar, o jogo possuirá uma fauna muito diversa, sendo comum encontrar animais durante a aventura. Já sobre dungeons, foi dito que boa parte delas serão opcionais e estarão em vários locais do mundo, incentivando a descoberta de cada centímetro do mapa.

Sabendo que o jogo terá sistema de dia e noite e até mesmo mudanças climáticas, como isso pode afetar a jogabilidade? Uma possibilidade é ter certos inimigos que ficam mais fracos de acordo com o clima: monstros envoltos em chama ficariam praticamente inofensivos no meio da chuva. Já se sabe que a aventura terá vários inimigos diferentes nos vastos cenários, quem sabe os monstros não se juntam em bandos durante a noite, tornando os combates ainda mais complicados? Sendo assim, o próprio jogador poderia escolher que tipo de desafio deseja de acordo com o horário do dia e clima.

Então será que finalmente teremos de volta os cenários enormes e cheios de segredos como os da pré-saga XIII? Creio que sim, pelo que foi divulgado até agora, o jogo terá uma gama muito maior de conteúdo opcional, tal como exploração e caça de alguns monstros selvagens. O que deixa tudo mais divertido e averte um pouco a nossa noção de linearidade. O sistema de dia e noite aliado ao de clima pode criar campos de batalha inimagináveis. Que tal lutar contra um Behemoth a noite sob uma chuva pesada? Épico.





Combate rápido e repleto de possibilidades

FFXV usará um sistema de batalha similar ao de **Kingdom Hearts**, com combates rápidos e interações dinâmicas entre personagens. Segundo Hajime Tabata o objetivo é manter uma ligação forte com a realidade, fazendo com que você sinta o peso do seu personagem durante a execução de certos movimentos, mas que ainda sim tenha uma jogabilidade rápida. Tabata também divulgou recentemente detalhes específicos, como a inclusão de defesa (se feita no momento certo apara o golpe), evasão, cover e dos tão conhecidos summons.

Noctis tem o poder de invocar suas armas e seus ataques e combos são baseados nisso. Dependendo das várias armas que o personagem estiver equipado, seus ataques e velocidade mudam, mantendo a habilidade apenas da arma principal. Além disso os combos são baseados nas armas que estiverem equipadas e estas podem ser trocadas livremente durante o combate. As habilidades são ditadas pela própria arma e não pela sua classe de arma, algumas podendo vir sem habilidade nenhuma. Noctis também pode usar suas armas para se teleportar pelo cenário e para criar barreiras. De acordo com informações divulgadas, os personagens também poderão usar partes do cenário como cover, seja para planejar melhor os encontros ou para recuperar a barra de vida.



Pelo que foi divulgado, já dá pra se ter uma boa noção da profundidade do sistema de batalha e o quão importante ele será para o jogo. Sem desmerecer o sistema de turnos das entradas mais clássicas da franquia, FFXV muda um aspecto muito importante e se torna praticamente um jogo de ação, o que não é necessariamente ruim. Na minha opinião isso é ótimo! Pois quem disse que jogos de ação se resumem a apertar apenas um botão? Só lembrar de jogos de luta por exemplo, que recompensam combos e sequências precisas de botões. Sem contar que a tendência é de dinamizar o jogo ainda mais. Já imaginaram as transições de batalha e o nível de foco que exigirá do jogador em lutas mais difíceis? Pois é, esperamos que FFXV possa proporcionar esse nível de dinamismo.

Possível sequência e recursos online

Em uma entrevista, Nomura disse também que a Square Enix estava considerando incluir elementos online no seu jogo, mas nada foi confirmado até o momento. E até que não seria uma má ideia, o grupo consiste de 4 personagens e ter todos os quatro controlados por jogadores seria extremamente interessante. Se a desenvolvedora estiver realmente pensando em um modo online, que seja por favor, para implementar um modo cooperativo.


Os diretores também mencionaram que o jogo seria uma parte de um grande épico, o que dá a entender que ele não será apenas um, ou seja, dá pra esperar no mínimo uma sequência para Final Fantasy XV, o que, se feito de forma adequada, pode deixar a trama não tão corrida e com espaço para ser contada de maneira mais tranquila. Entretanto, também podemos pensar o pior e já especular que essa não será uma boa ideia, levando em consideração as sequências de títulos anteriores da franquia — a recepção dessas continuações foi negativa na maioria dos casos. Se for realmente confirmado, basta aguardar e ver como a trama se desenrolará.



Aventura promissora

Todas essas novidades indicam que Final Fantasy XV possa finalmente agradar os fãs da franquia. As grandes mudanças geradas com base no foco da percepção do mundo pelo jogador são aspectos muito importantes que inspiraram revisões em todos os quesitos do jogo, desde sua exploração aos sistemas de combate e clima. Essas adições fazem com que a franquia possa voltar a ser referência em inovação no mundo dos RPGs, e não apenas viver da sombra de sua própria glória.

Não há data de lançamento ainda para o décimo quinto episódio da franquia, mas se tudo ocorrer como o esperado, é possível que o jogo tenha sua data de lançamento para o final de 2015 ou em algum momento de 2016. Foi especulado que ele também terá seu lançamento em PCs pela Steam, já que as entradas mais recentes da franquia foram a pouco tempo lançadas por lá.

Atualmente Final Fantasy XV está em desenvolvimento para os consoles PS4 e Xbox One e deverá ter sua data de lançamento anunciada em breve. 

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

HEROES III

MIGHT & MAGIC

HD EDITION

ANDROID

iOS

por *Gabriel Minossi*

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio

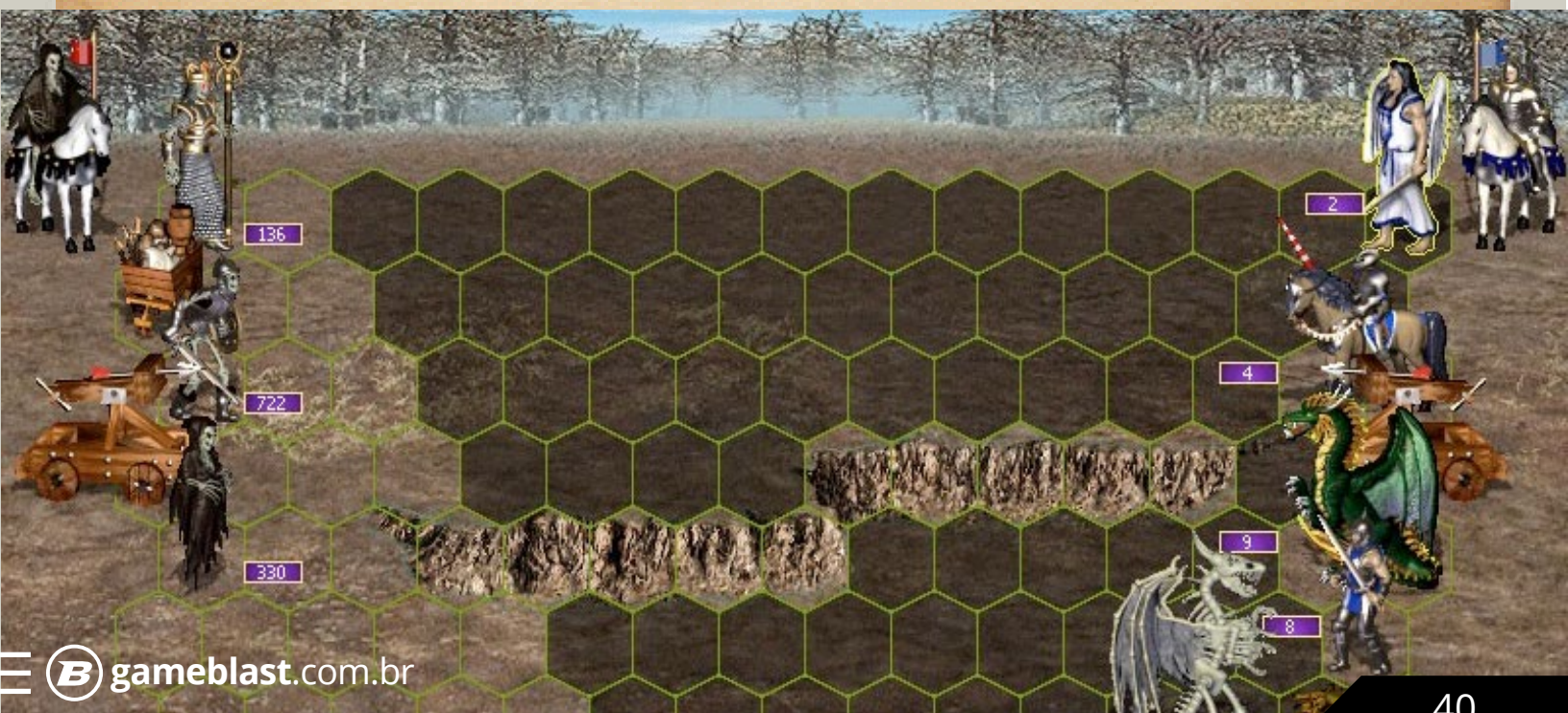
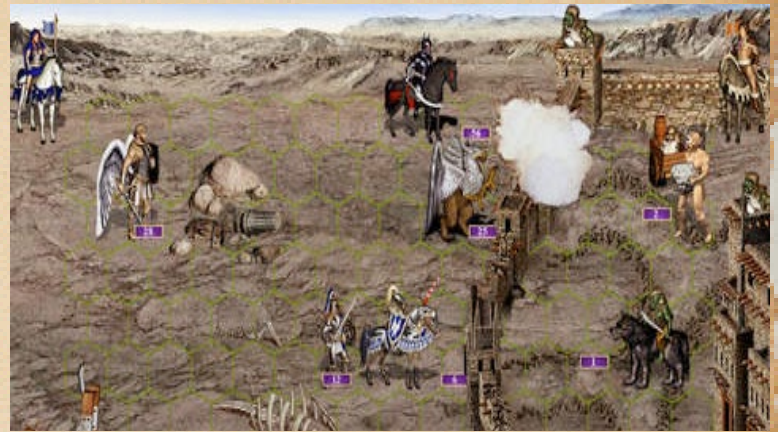
Reviva a origem dos jogos de estratégia com Heroes of Might and Magic III (Android/iOS)

A **Ubisoft** lançou para tablets o jogo **Heroes of Might and Magic III** (Android/iOS), um clássico da franquia. Para quem não conhece, é um jogo de estratégia por turnos onde você controla um reino e contrata heróis para sair e conquistar outros reinos e tesouros. Após o desaparecimento do rei Roland Ironfist de Enroth antes de *Might and Magic VI: The Mandate of Heaven*, sua esposa, a rainha Catherine, é deixada para governar o reino. Entretanto, seu pai, o rei Gryphonheart, é assassinado. Sem o seu amado Rei, o reino de Erathia cai para as forças obscuras de Nighon e Eeofol. A rainha Catherine volta para casa em Antagarich na tentativa de reanimar o povo de sua terra natal e levá-los contra o mal que tem devastado a sua nação. A parte legal deste jogo é a possibilidade de ver todos os lados da história, pois os reinos controlados pelo jogador mudam cada campanha.



Saindo para conquistar

A jogabilidade acontece por turnos, onde cada jogador manda seus mercenários contratados para explorar o mapa. Cada mercenário pode andar uma certa distância e neste trajeto pode encontrar tesouros, ajuda ou inimigos. A estratégia nesta parte acontece por saber o momento certo de ir muito além do castelo pois se seu mercenário morrer você pode mandar outro para matar o inimigo enfraquecido. Assim como na série Warcraft (PC/MAC), o cenário fica escuro nas partes não exploradas e vai abrindo ao longo da jornada. Quando um inimigo aparece aí a coisa muda de figura pois a jogabilidade muda para um jogo estilo tático. O jogador controla seu exército em um tabuleiro e o objetivo é destruir todo o exército inimigo. As unidades do exército são conseguidas ou por alistamento ou por meio do castelo e neste caso a jogabilidade muda de novo. No castelo você administra suas construções, exército, riquezas etc. Você pode, por exemplo, criar uma torre de magos para que seu mercenário aprenda feitiços novos ou quem sabe um hipódromo de justa para poder chamar cavaleiros com lanças. As possibilidades são grandes e a diversão é garantida.



Além dos gráficos em alta definição, a Ubisoft colocou à disposição sete cenários de campanha e oito facções para jogar. Originalmente o jogo possui três pacotes de expansão que não estão incluídos nessa versão: Heroes of Might and Magic III: Armageddon's Blade, Heroes of Might and Magic III: The Shadow of Death e Heroes Chronicles, além de uma expansão não-oficial feita por fãs intitulada Heroes of Might and Magic III: In the Wake of Gods. É considerado por muito fãs como o melhor jogo da série.

O jogo flui bem para tablets e todos os controles foram adaptados para telas de toque. Não que isso fosse muito difícil pois mudou apenas os cliques do mouse para o dedo. A parte mais legal é que pode-se jogar um multiplayer local passando o tablet de mão em mão. Quem jogava este jogo quando foi lançado em fevereiro de 1999 lembra de como era divertido juntar a galera pra um desafio por turnos. Agora resta torcer para que a Ubisoft lance as expansões e outros jogos da franquia para tablets. O ponto negativo fica por conta do preço, pois pelo mesmo valor pode-se comprar a edição completa lançada para computador com todas as expansões e o gerador de cenário. **B**



Obtenha **HEROES OF MIGHT AND MAGIC III** por USD 9.99 para iOS na [App Store](#) ou para Android na [Google Play Store](#).

Site oficial:

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



ANDROID

iOS

*por Robson Júnior**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Guilherme Kennio*

SKYWARD



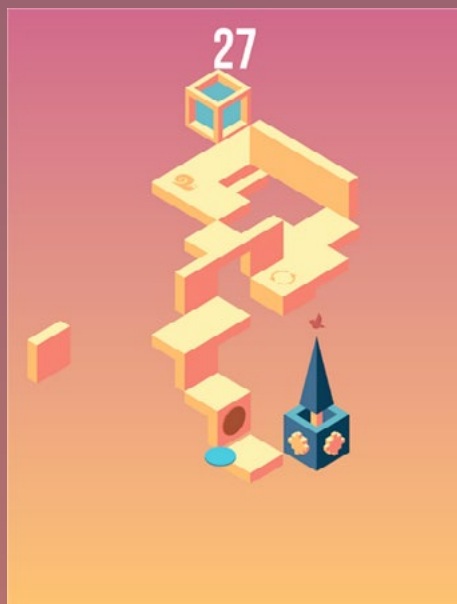
Em Skyward (Android/iOS), cada passo te deixa mais próximo do infinito objetivo

Novo jogo arcade da **Ketchapp**, **Skyward** é um simples mas com ótima jogabilidade. Consiste em avançar em direção ao céu, utilizando dois pontos, um deles estando fixo em uma plataforma e o outro girando ao seu redor, numa mecânica que se assemelha à de Duet, outro jogo mobile. Agilmente, o jogador deve fazer com que o ponto que está girando pare sobre uma outra plataforma para que assim se continue a aventura.

Os labirintos são baseados no trabalho de M. C. Escher, um artista que prezava construções geometricamente infinitas e impossíveis, algo já explorado em diversos jogos e mídia em geral. Isso é visto neste jogo pelo fato de que, à medida que se vai passando de plataforma, a pontuação aumenta com as que são deixadas para trás e desaparecem para aumentar o circuito mais à frente.

A cada recomeço, o sistema de construções com as plataformas é alterado. Algumas destas movem-se, outras são estáticas e há também especiais que podem ajudar ou não no prosseguimento da jornada: acelerando, retardando ou mudando o sentido do movimento rotatório.





Quando metas de pontuação são cumpridas, novos conjuntos de plataformas são adicionados às possibilidades de formação do cenário, fazendo com que o desafio torne-se menos enfadonho. O ritmo da jogatina não acelera perceptivelmente, mas desde o começo é necessário ser preciso nos toques para não perder todo o progresso.

Skyward tem um design minimalista, com elementos muito parecidos com os do famoso **Monument Valley**. A trilha sonora forma um par perfeito com os gráficos, baseada em uma melodia simples. O fator replay é bastante alto; afinal, quem não quer superar suas próprias expectativas a cada jogatina? Também é possível compartilhar os resultados no Facebook ou Twitter.

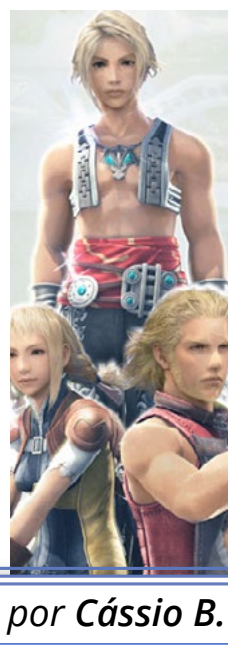
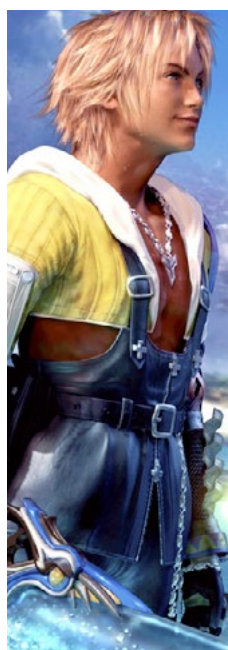
Voltado principalmente a um público mais casual dos dispositivos mobile, Skyward deixa a desejar apenas pela falta de um sistema de níveis – você está sempre correndo atrás do mesmo objetivo inacessível, que seria o topo da construção. Mesmo assim, é um jogo que promete tirar o jogador do tédio por algumas horas, com uma margem interessante de dificuldade. **B**

Obtenha **SKYWARD** para iOS gratuitamente na **App Store** ou para Android na **Google Play Store**.

Site oficial:

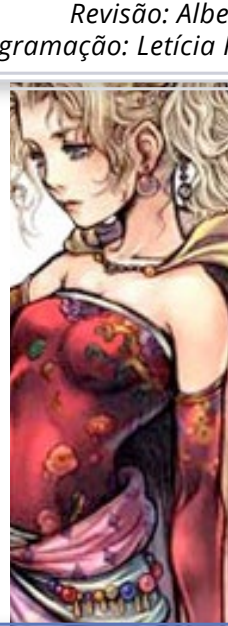
<http://www.ketchappstudio.com/>





por **Cássio B. Carmo**

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Letícia Fernandes



Melhores Final Fantasy já lançados

Falar sobre Final Fantasy como um todo é uma complexa tarefa, complexa e controversa quando, além de falar a respeito, classificamos os jogos em uma lista com os supostos melhores. Sendo esta uma das mais longas séries na história dos videogames, muitas vezes nos presenteou com jogos que, de alguma forma criativa, inovaram o conceito de RPGs.

Uma vez que a classificação será, inevitavelmente, injusta na visão de muitos leitores, ressalto o critério utilizado para a avaliação: a relação custo-benefício entre inovação no gênero roleplay e coragem de se distanciar dele em dados momentos.

Analisar uma franquia tão diversa não deixa de ser uma interessante revisão sobre a história dos jogos de videogame como um todo. Assim sendo, vamos em frente!

10 – Dissidia Final Fantasy (2008-2009 – PSP)

Começamos nossa lista com Dissidia, um polêmico jogo que surgiu em comemoração aos 20 anos da aclamada série.

A simples premissa do título serviu de desculpa perfeita para reunir personagens dos diferentes lançamentos passados: Cosmos e Chaos, respectivos deuses da harmonia e da discórdia, decidem batalhar, o que justifica o ato de tirar grandes guerreiros de seus respectivos mundos/épocas pra fazer o trabalho sujo, formando assim esse spin-off que é, falando de forma direta, apenas uma desculpa para rever seus personagens favoritos dos jogos de outrora.



De premissa simples mas execução excelente, Dissidia Final Fantasy tem todo um charme especial e garante diversão na palma de suas mãos.

9 – Final Fantasy X (2001 – PS2)

Quando FF-X foi lançado, a base de fãs da franquia se viu dividida. A primeira aparição da série no console de sexta geração da Sony impressionou desde o começo pelos gráficos e o fato de os personagens serem dublados, mas teve também um impacto inicial “dançante” que afastou muitos gamers mais conservadores, enquanto agradou novatos e veteranos de mente mais aberta.

Tudo aquilo que havia sido construído em nível de detalhamento do mundo e sistema de lutas era agora nivelado num equilíbrio que, para muitos, tornou inesquecivelmente imersiva a experiência de visitar Spira, palco deste jogo. Entretanto, o que colocou FF-X nesta lista não é algo relativo ao gameplay ou história propriamente dita. Os trunfos que renderam a nona colocação foram dois: o fato de ter sido o primeiro jogo de PS2 a atingir 2 milhões de cópias e, mais importante, ser o primeiro Final Fantasy a ganhar uma continuação direta, FF-X2.



8 - Final Fantasy XI (2002 - PC, PS2, XBOX)

Final Fantasy XI foi o primeiro título da série a ser dedicado para a então emergente base de jogadores de MMO. Foi também um excelente exemplo do gênero, permanecendo já mais de uma década em funcionamento e tendo, em 2012, assumido o cargo de Final Fantasy mais rentável já criado.

Aqui temos um job system remanescente do antigo FF-III, no que pode ser comumente chamado de sistema de "raças". A coisa toda foi bem calibrada, com revisões de tempos em tempos e, se para muitos a franquia não deveria ter ido pro mundo virtual usando um número — houve discussão de que o título mais correto seria "Final Fantasy Online" — a posteridade mostrou que a experiência foi válida o suficiente para ser repetida em novos títulos.



7 - Final Fantasy Tactics (1997 - PSX)



Tactics é um Final Fantasy que nasceu diferente. Numa época em que polígonos eram sinônimo de avanço tecnológico, FF-T deu aquela nadada contra a maré e, para muitos, caiu como um refresco no gênero que, segundo previam, logo chegaria a uma estagnação.

Estamos falando de um RPG de estratégia com visão isométrica, gráficos 2D no melhor equilíbrio pixel-art/peças de cenário

pré-renderizadas, o que, se hoje é tido como bacana por ser retrô, em meados da década de 90 chegava a causar nojo em gamers hardcore.

Em suma, Tactics foi um excelente jogo de em seu nicho, com ambientação familiar aos jogadores de Final Fantasy, trilha sonora encantadora e, contrariando expectativas dos mais pessimistas, tudo foi embalado numa história profunda o bastante para rivalizar com as mais bem trabalhadas versões "tradicionais" da franquia.

6 - Final Fantasy XII (2006 - PS2)



Um dos grandes divisores de águas na série, FF-XII teve a ousadia de acabar com as lutas em turnos, o que certamente atraiu um novo público, mas não agradou a todos os antigos fãs.

As inovações na verdade são muitas, contudo, o que fez com que o jogo, controverso

ou não, ganhasse sua própria legião de fãs, foi exatamente a já aclamada excelência com que qualquer a franquia costuma ser desenvolvida.

Os gráficos estão mais polidos, a jogabilidade mais dinâmica e o mundo, bastante amplo, continua diverso, cheio de locais para explorar e side-quests que enriquecem a experiência.

5 - Final Fantasy IX (1999 - PSX)

Final Fantasy IX soube espremer o máximo da potência do 32-bit da Sony. Avaliar sua história, trilha sonora e sistema de luta – fatores de ambientação – não é tarefa fácil. Para muitos foi o melhor RPG de toda uma época. Para outros foi simplesmente um jogo muito bem-feito, mas que talvez não tivesse o ambiente mais familiar para um tempo em que RPGs tradicionais se tornavam cada vez menos medievais. FF-IX agradou principalmente por seus CGs exuberantes, a volta de moogles e a inovação dos “Active Time Events”, aonde a história era acompanhada em paralelo na visão de outro grupo ou personagem.



4 - Final Fantasy (1987 - NES)



Diz a lenda que o primeiro Final Fantasy levou a palavra “Final” em seu título pois esperava-se que fosse o último lançamento da Square antes que a softhouse abrisse uma possível falência. Verdade ou não, todo um legado que moldou a empresa, assim como a indústria dos games, nasceu deste singelo título para Nintendinho.

Final Fantasy é um RPG com jogabilidade bem dosada, história interessante — dada a época — mesmo que bastante simples frente a seus sucessores. Ainda assim,

resistiu bem à prova do tempo, sendo plenamente jogável até hoje.

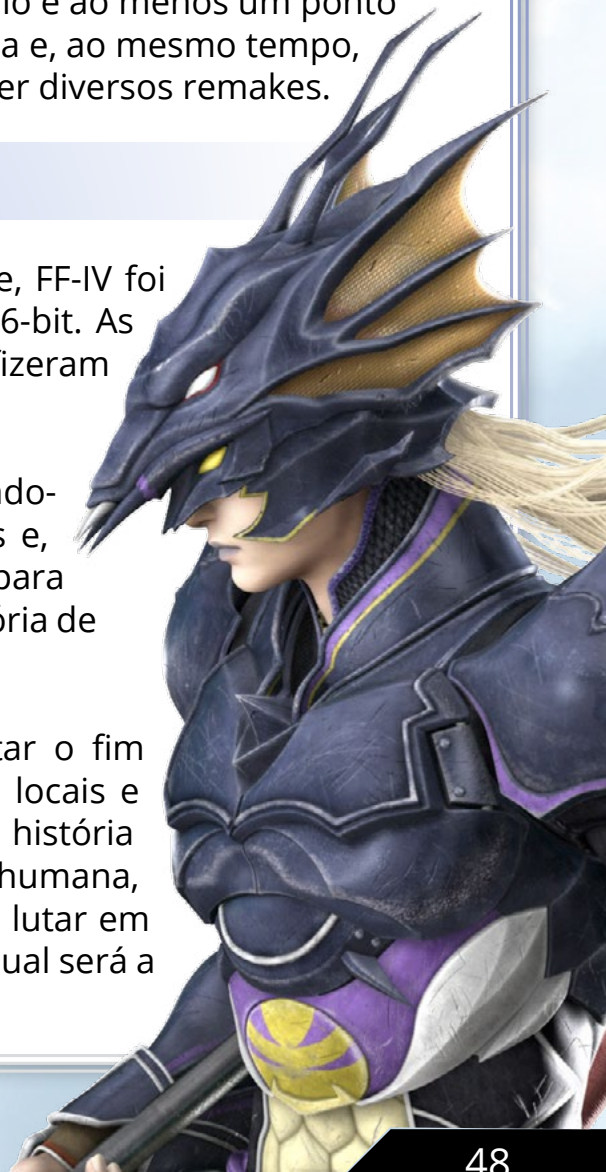
Não foi o mais inovador dos RPGs. Não teve a melhor história mesmo quando era lançamento, mas o critério aqui é o devido equilíbrio e ao menos um ponto inédito. No caso, o trunfo foi salvar a Square da falência e, ao mesmo tempo, ser um RPG bem dosado o bastante a ponto de merecer diversos remakes.


3 - Final Fantasy IV (1991 - SNES)

Também conhecido como Final Fantasy II no Ocidente, FF-IV foi a primeira incarnation da série em uma plataforma 16-bit. As inovações gráficas e sonoras do Super Nintendo se fizeram notadas em todo seu esplendor.

Aqui alguns preceitos sólidos foram quebrados, trazendo-nos pela primeira vez personagens com classes fixas e, desta forma, atrelando características mais marcantes para a personalidade de cada um, o que acarretou uma história de profundidade sem precedentes na série.

Seguir Cecil, nosso protagonista, na busca para evitar o fim do mundo, desvendando intrigas em níveis pessoais, locais e globais, certamente cativou muitos jogadores, numa história bastante memorável, dramática e, por que não dizer, humana, no sentido de apelar não apenas ao nosso instinto de lutar em infundáveis confrontos, mas de querer também saber qual será a próxima virada no plot.





2 - Final Fantasy VII (1997 - PSX)

Muitos leitores já estão com pedras nas mãos por verem FF-VII em segunda colocação e não chegando ao primeiro lugar na lista. O fato é que, sim, o título é excelente e, exatamente por isso, vamos nos ater a tudo o que ele tem de bom por hora.

Cenários pré-renderizados ricos em detalhes, personagens poligonais que mais pareciam papercraft de sucrilhos, mas que, ainda assim, eram surpreendentes, trilha sonora marcante, história épica num mundo de repressão, vilão memorável, personagens secundários cativantes, plot twist... Final Fantasy VII tinha tudo e apresentava tudo de forma inovadora. Realmente inovadora! Não há como explicar para quem não viveu a época o quão rica foi a experiência deste jogo. A coisa marcou geração e tudo o que existiu depois seguiu o norte definido aqui.

O salto para a terceira dimensão - completa nas cenas de luta - veio na época certa, quando o mundo ainda não sabia direito o que esperar de RPGs 3D e todos ainda estavam muito ocupados digerindo as inovações poligonais apresentadas em Mario 64. FF-VII é um dos mais sólidos RPGs em seu gênero até hoje e foi muito difícil não colocá-lo em primeiro lugar nesta lista.



1 - Final Fantasy VI - (1994 - Super Nintendo)



Citando minhas próprias palavras, FF-VI tinha tudo e apresentava tudo de forma inovadora. Realmente inovadora... E, veja bem, fazia isso em apenas duas dimensões! Então o que o tornou único o bastante para liderar nosso Top-10?

Ficou claro até aqui que, via de regra, o primeiro e o último Final Fantasy lançados para cada geração de consoles costumam trazer uma grande inovação ou o ápice do conhecimento acerca desta(s) inovação(ões), quando os desenvolvedores aprendiam por fim

a tirar o maior proveito possível de determinado console. FF-VI foi um dos jogos de características audiovisuais mais belas no Super Nintendo.

Considerada por muitos inigualável até hoje, a trama levou os jogadores a encararem personagens realmente marcantes, muitos que, mais tarde, se tornaram clichês, mas que foram "a" origem dos clichês que representam. Você realmente sente raiva de um vilão, afeto por alguns dos muitos protagonistas e, até mesmo, não quer jogar com aqueles que fogem ao estilo de personagem de sua preferência, ainda assim chegando, ao longo do jogo, a se importar com eles.

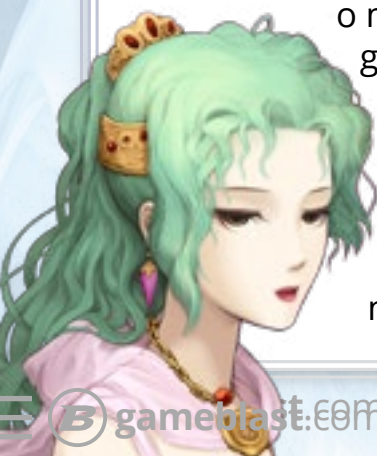
Se, no momento certo, você visitar o lugar certo com o personagem certo pode pegar uma das diversas cut-scenes, muitas vezes opcionais mas que enriquecem muito a jogatina.



É uma história consideravelmente dramática, envolvente na medida certa - o que é bastante - mas que nunca nos afasta demais de lutas desafiadoras, em cenários exóticos e variados e com trilha sonora épica.

Parece simples o bastante para você se desafiar a jogar e entender em primeira mão o motivo de um simples RPG de 16-Bit roubar a colocação de jogos de "n" gerações posteriores. Garantia de entretenimento da melhor qualidade.

Nenhuma lista é definitiva e muitos Final Fantasy ainda virão pela frente. O que não deixa dúvidas é que cada um dos jogos dessa lista são, além de excelentes, marcos históricos na história dos videogames. **B**



Revista Nintendo Blast 65

Você tem 72 horas para viver essa incrível e sinistra jornada por Termina em *Zelda: Majora's Mask 3D*



Trazemos também tudo sobre Code Name S.T.E.A.M., New Nintendo 3DS XL e as apostas da equipe quanto a Fire Emblem X Shin Megami Tensei.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST