

**GAMEBLAST**

WWW.GAMEBLAST.COM.BR



## **BLOODBORNE**

*SERÁ BLOODBORNE O EXCLUSIVO DEFINITIVO DO PS4?*

## **WORMS**

*20 ANOS DE EXPLOSÕES E TIROS COM AS MINHOCAS MAIS BEM HUMORADAS!*

**#05**  
A B R  
2015



# **MORTAL KOMBAT X**

*A PANCADARA SANGUINOLENTA ESTÁ DE VOLTA!*

# Fatality!

Brutalidade, lutadores excêntricos e inovações estão na mistura que resultou em Mortal Kombat X, o mais novo título da série de luta mais violenta já feita e que recebe uma matéria especial nessa edição. E nós não só matamos brutalmente a saudade da franquia com um resumo de toda a sua trajetória, como também nos aventuramos pelos últimos grandes lançamentos do mundo dos games, como Bloodborne e The Order: 1886. Venha conosco nesse misto de nostalgia e novidades! – **Rafael Neves**


**ESPECIAL**

 20 anos de Worms **04**
**ESPECIAL**

 Project CARS  
(PC/PS4/WiiU/XBO) **13**
**ESPECIAL**

 O cenário competitivo  
dos jogos no Brasil **23**
**PRÉVIA**

 Mortal Kombat X  
(PC/PS3/PS4/X360/XBO) **30**
**ANÁLISE**

 The Order:1886  
(PS4) **37**
**ESPECIAL**

 Bloodborne  
(PS4) **47**
**ESPECIAL**

 A Trajetória da série  
Mortal Kombat **54**
**MOBILE BLAST**

 Chain Chronicle e Evoland  
(Android/iOS) **47**

## 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**  
Gabriel Minossi  
Ítalo Chianca  
Leandro Rizzardi  
Pedro Vicente  
Renan Pinheiro  
Robson Júnior

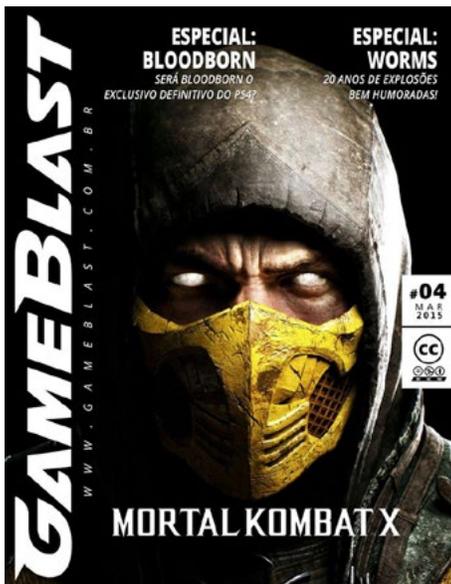
**REVISÃO**  
Alberto Canen  
Vitor Tibério  
Jaime Ninice  
José Carlos Alves

**DIAGRAMAÇÃO**  
Aline Miki  
Fábio Hamada  
Gabriel Leles  
Ítalo Lourenço  
Leandro Fernandes  
Letícia Fernandes  
Tiffany Silva

**CAPA**  
Felipe Araujo

## Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

POR S. CARLOS

FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**  
DA REVISTA  
GAMEBLAST!

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

**ASSINAR!**

# WORMS

por Ítalo Chianca

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Tiffany B. Silva

Segura essa! Worms completa 20 anos de disputas cheias de diversão e humor!

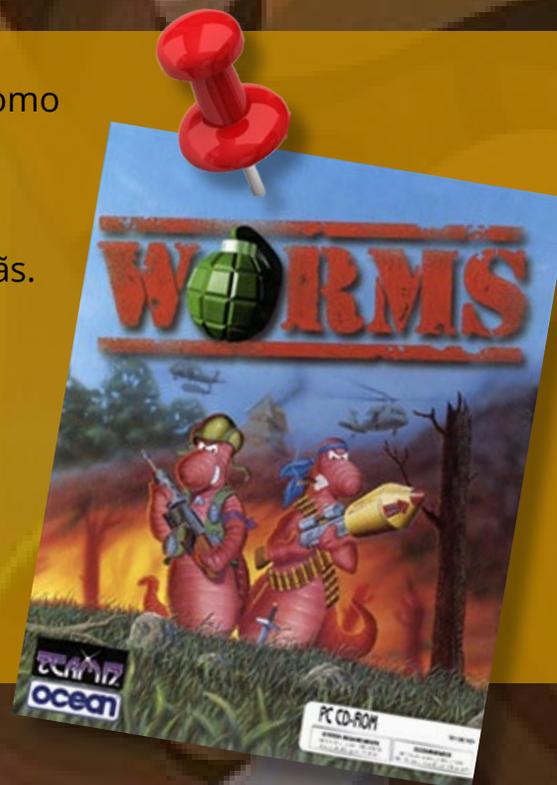


Este ano as minhocas assassinas completam 20 anos de pancadaria e tiroteio. Percorrendo uma longa trajetória desde seu nascimento nos computadores, Worms permanece relevante até hoje. Unindo estratégia, ação e doses extremas de humor, a série cativou jogadores pela simplicidade e diversão dos combates. Fosse sozinho durante as missões, ou entre vários amigos disputando uma partida explosiva no multiplayer local, sua ideia de que as minhocas são inofensivas jamais será a mesma depois de conhecer esse time.

## Time de anelídeos perigosos

Fundada em 1990, a Team 17 Digital Limited, ou Team 17, como é mais conhecida, é a responsável pelo desenvolvimento de uma das séries mais queridas e aclamadas dos videogames: Worms. A franquia acumula sucesso e títulos de extrema qualidade, criando um novo estilo de jogo e uma legião de fãs.

Criado para os sistemas Amiga, Worms nasceu de um acordo entre o Team 17 e a Ocean Software. Lançado em 1995 para várias plataformas (Amiga, PC MS-DOS, Apple Macintosh, PlayStation, Super Nintendo, Game Boy, Atari Jaguar, Sega Mega Drive/Genesis e Sega Saturn), a primeira aventura das minhocas guerreiras marcaria para sempre as páginas da história dos videogames.



## Origem

### União de sucesso

A Team 17 é o resultado da fusão entre um grupo de desenvolvedores, chamados de Team 7, e a empresa 17-bit. Combinados, deram vida à nova empresa e publicaram em 1991 Full Contact para o Amiga. Após o sucesso da primeira produção, a equipe passou a desenvolver mais jogos para a plataforma, como Alien Breed, Assassin Project-X e Body Blows.

Fruto da mente de Andy Davidson, Worms foi pensado inicialmente como um jogo dos Lemmings, que misturaria o universo dos pequenos seres com um programa do "Jack, o Estripador" (que Andy produzia para o Amiga). Foi nessa mistura que surgiu Lemartillery, protótipo de Worms feito para diversão de Andy e seus amigos, em 1993.

A reação positiva dos jogadores que testavam o jogo encorajou Andy a seguir com o projeto. Sabendo que não poderia utilizar os personagens Lemmings comercialmente, ele mudou os protagonistas para minhocas e o nome do jogo para Wormage (possivelmente uma referência ao Total Carnage). Mais tarde, em Londres, na tradicional feira "Trade Show European Computer", em 1994, Andy encontrou Martyn Brown, produtor da Team 17, e juntos decidiram publicar Worms — nomeado assim por trazer minhocas no lugar dos Lemmings.

## Filho de um homem só

Worms era um projeto de um cara só. Andy Davidson programou o jogo para participar de um campeonato de uma revista especializada em Amiga. Na época ele não venceu. Mas logo depois encontrou a parceria certa para publicar o jogo

## Ancestral Primata

Você sabe a origem das minhocas? Acredite, são os gorilas. Pelo menos é assim em Worms. A mecânica da série é inspirada no jogo Gorilla, produzido pela Qbasic e distribuído junto de algumas versões do DOS e do Windows (MS-DOS 5, Windows 3.1x, Windows 95/98 e Windows NT 4.0). Nele, cada jogador controlava um gorila que deveria, digitando o ângulo e a força que seria utilizada para jogar uma banana explosiva, destruir o adversário do lado oposto, antes que o mesmo o fizesse.

## Estilo inconfundível

Dona de um estilo único e irreverente, Worms é uma série que mistura elementos de vários gêneros, como estratégia, ação e aventura, dando vida ao seu próprio universo. Em cada título, o jogador controla um esquadrão de minhocas fortemente armadas, com o objetivo de destruir, ou fazer desistir, o time adversário.

A diversão é garantida sozinho ou em grupo. Mas é justamente no modo cooperativo que a franquia faz sucesso. Dividindo o controle na mesma sala ou através de conexão com a internet, a mecânica por turnos permite que vários jogadores participem dos duelos. É só escolher o time e mandar ver.

A premissa do jogo é simples. Eliminar todas as minhocas adversárias. Para isso, o jogador pode utilizar um vasto (e exótico) arsenal para zerar o HP inimigo ou fazer o adversário se render. De armas normais, como bazucas, espingardas e metralhadoras, até ovelhas explosivas, bombas de bananas e hadoukens, sem esquecer do poder devastador do dedo e da famosa corda ninja. Não espere menos do que muita diversão e partidas avassaladoras em qualquer um dos títulos.



A diversão é garantida sozinho ou em grupo. Mas é justamente no modo cooperativo que a franquia faz sucesso. Dividindo o controle na mesma sala ou através de conexão com a internet, a mecânica por turnos permite que vários jogadores participem dos duelos. É só escolher o time e mandar ver.

A premissa do jogo é simples. Eliminar todas as minhocas adversárias. Para isso, o jogador pode utilizar um vasto (e exótico) arsenal para zerar o HP inimigo ou fazer o adversário se render. De armas normais, como bazucas, espingardas e metralhadoras, até ovelhas explosivas, bombas de bananas e hadoukens, sem esquecer do poder devastador do dedo e da famosa corda ninja. Não espere menos do que muita diversão e partidas avassaladoras em qualquer um dos títulos.



**A história de ação, aventura, diversão e muito desafio foi escrita em páginas de todas as cores e todos os tipos. Relembre os principais jogos que fizeram de Worms uma das melhores franquias dos videogames.**



## 1ª Geração: o surgimento da febre de minhocas

Lançado em 1995 para Amiga, Amiga CD32, Macintosh, PC/DOS, Mega Drive, Jaguar, PlayStation, Saturn, SNES e Game Boy, o primeiro jogo das minhocas mais famosas do mundo dos videogames (será que o Jim Minhoca não fez parte desse time?) causou estrago entre jogadores e críticos, pegos de surpresa pelo jeito novo e divertido do título.

O jogo se passa num campo bidimensional. Nele, jogadores controlam um time de quatro minhocas com o objetivo de matar todos os membros da equipe adversária dentro de um tempo limitado por rodada. Em cada fase, que dura entre 45 e 100 segundos, um jogador pode mover a minhoca selecionada e utilizar uma ou mais das armas e ferramentas disponíveis, além de vigas, brocas e maçaricos.

O sucesso não demorou e outros títulos foram lançados logo em seguida, como Worms Reinforcements (1995), Worms & Reinforcements United (1996) e Worms: The Director's Cut (1997).



### Minhocas medrosas?

Além de poderosas armas, ainda existem as ferramentas. Com elas, o jogador pode criar pontes, proteções e esconderijos. Elas são muito importantes para a estratégia do jogo. Terror das partidas competitivas, ainda tinha a maldita ferramenta de escavação, que servia para que o jogador escavasse o cenário para se esconder dos ataques e permanecesse lá, esperando o tiroteio acabar.



## 2ª Geração: anos de minhocas douradas

Após o sucesso estrondoso dos primeiros títulos da série, a segunda metade da década de 1990 seria palco dos anos dourados para a franquia. Tudo começou com Worms 2 (1997 — PC), que aumentou a variedade de armas e trouxe gráficos em estilo cartoon (mantidos pelo resto da série). Logo em seguida vieram os clássicos Worms Armageddon (1999 — DC/GBC/N64/PS/PC) e Worms World Party (2001 — PC/DC/PS/GBA/N-Gage).

O foco da segunda geração era a simplicidade e a diversão. Pegar o controle e disputar uma partida entre amigos ou enfrentar os desafios dos modos solos não exigia muito treino ou horas de aprendizado. Os comandos principais eram simples, e somente aos poucos é que o jogador se aventurava por manobras mais complexas e estratégias mais elaboradas, como atravessar o cenário com a corda ninja e entender a física do vento para acertar um inimigo a distância.



### Com a galera

Escolher o time, nomear as minhocas com nomes engraçados e convidar os amigos para uma rodada de Worms é algo difícil de esquecer para quem experimentou a sensação de disputar partidas no PC ou no PS (no meu caso). Até hoje não seguro um sorriso quando lembro dos gritinhos das minhocas nas várias línguas (o jogo era dublado em diversos idiomas). Com direito até a customização de cenários (nada comum no período entre a 4ª e 5ª geração), nunca foi tão divertido explodir seus amigos.

## Com a galera

Escolher o time, nomear as minhocas com nomes engraçados e convidar os amigos para uma rodada de Worms é algo difícil de esquecer para quem experimentou a sensação de disputar partidas no PC ou no PS (no meu caso). Até hoje não seguro um sorriso quando lembro dos gritinhos das minhocas nas várias línguas (o jogo era dublado em diversos idiomas). Com direito até a customização de cenários (nada comum no período entre a 4ª e 5ª geração), nunca foi tão divertido explodir seus amigos.

Some isso a enorme popularidade dos consoles e locadoras durante as décadas de 1990 e 2000, e temos um sucesso absoluto de público, gerando torneios internos e muita competitividade entre os amantes de uma boa disputa com controles. Worms fez a alegria da garotada durante anos em diferentes consoles. Foram tempos de glória e milhões de cópias vendidas para o Team 17.

## Do tempo das locadoras

Nem só de Winning Eleven e Street Fighter viviam os campeonatos nas locadoras da minha querida cidade. Durante o auge do primeiro PlayStation, a febre entre os jogadores hardcores era Worms Armageddon. Disputas de até quatro jogadores animavam as tardes de sábado na locadora do Tadeu. Era bazukada e bomba santa para todo lado. Aos gritos desesperados de minhocas mortas e provocações hilárias entre os pequenos anelídeos — todos em português, vale lembrar —, a galera lotava as cadeiras do lugar para acompanhar as disputas.

## 3ª Geração: as minhocas ganham vida em três dimensões

A segunda metade da década de 2000 marcou a transição da série para os jogos tridimensionais. As minhocas ganharam mais vida e as disputas ficaram mais interativas. Além de frequentarem todos os tipos de dispositivos. Indo dos portáteis, passando pelos smartphones até os consoles de última geração, as minhocas invadiram geral.

Lançado em 2003 para PC, e mais tarde para consoles da geração 6ª geração, Worms 3D seguiu a onda das conversões em três dimensões. Porém, a jogabilidade sofreu bastante com essa transição, perdendo precisão e o lado divertido de se mover (mesmo lentamente) pelos campos de jogo. Até acertar o inimigo ficou mais complicado nessa nova fase.

O modelito moderno não agradou muito aos antigos jogadores, mesmo com a excelente qualidade dos títulos, e Worms deixou de ser um série de peso no mercado de jogos nos últimos anos. Perdeu-se a simplicidade entre tantas novidades e o público se afastou das disputas entre vermes em 3D.

Contudo, mesmo com a queda de popularidade dos últimos títulos, a série ainda é amada e cultuada por jogadores. Prova disso é que a versão de Worms 2 Armageddon ainda é jogada online no mundo todo, mantendo viva a história de uma franquia que revolucionou o mercado de jogos e fez a alegria de muitos jogadores nesses 20 anos de história.



## Jogos da série principal

Worms (1995 — Amiga/CD32/GB/MD/Jaguar/  
 Mac/PC (DOS)/PS/Saturn/SNES)  
 Worms Reinforcements (1996 — Amiga/CD32/GB/  
 MD/Jaguar/Mac/PC (DOS)/PS/Saturn/SNES)  
 Worms: The Director's Cut (1997 — Amiga)  
 Worms 2 (1997 — PC)  
 Worms Armageddon (1999 —  
 PC/DC/PS/N64/GBC/BeOS)  
 Worms World Party (2001 — PC/DC/PS/GBA/N-Gage/Windows Mobile)  
 Worms 3D (2003 — PS2/GC/PC/OSX/XB)  
 Worms Forts: Under Siege (2004 — PC/XB/PS2)  
 Worms 4: Mayhem (2005 — PC/PS2/XB)  
 Worms: Open Warfare (2006 — NDS/PSP)  
 Worms (2007 — XBA/PSN/iOS/Symbian)  
 Worms: Open Warfare 2 (2007 — PSP/NDS)  
 Worms: A Space Oddity (2008 — Wii)  
 Worms 2: Armageddon (2009 —  
 XBA/PSN/iOS/Android)  
 Worms: Reloaded (2010 —  
 PC/MacOSX/GNU/Linux)  
 Worms: Battle Islands (2010 — PSP/Wii)  
 Worms: Ultimate Mayhem (2011 — PC/X360/PSN)  
 Worms: Revolution (2012 — PS3/PSV/PC/X360/OSX)  
 Worms for Facebook (2012 — Facebook)  
 Worms 3 (2013 — iOS/Android/MacOS X)  
 Worms: Clan Wars (2013 — PC/MacOSX/Linux)  
 Worms Battlegrounds (2014 — PS4/XBO)

## Spin-offs

Addiction Pinball (1999 — PC/PS)  
 Onlineworms (2001 — PC)  
 Worms Blast (2002 — PC/PS2/GC/GBA/MacOSX)  
 Worms Golf (2004 — Mobile phone)  
 Worms Crazy Golf (2011 — PC/Mac/iOS/PS3) **B**



PC

PS4

WiiU

XBO

*por Leandro Rizzardi**Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Gabriel Leles*

# PROJECT CARS™



**Project CARS  
transformará seu sofá em  
um carro de corrida**

*Após anos de espera, Project CARS finalmente será lançado, e promete trazer um novo grau de realismo aos jogos simuladores de corridas. Contando com suporte aos novos óculos de realidade virtual e gráficos espetaculares, milhares de jogadores ao redor do mundo poderão sentir-se dentro de veículos que apenas milionários e profissionais da área conseguem ter acesso.*

## Cheiro de carro novo

A porta é aberta e o meu novo carro aparece. Tudo ainda brilha, e aquela sensação de adrenalina se espalha por todo o meu corpo. Com a chave na mão, abro a porta e sento em frente ao volante. Coloco minhas luvas e verifico a distância do banco até os pedais, coloco o cinto de segurança e ajusto os espelhos para não correr o risco de um acidente. Ligo o motor e um som altíssimo se espalha pelo ambiente. Coloco o pé no acelerador e piso com força, sentindo o peso do veículo nos braços. É quando sinto algo escalando minhas pernas e subindo no meu colo. Rapidamente tiro os óculos de realidade virtual e faço carinho no meu gato, que não pertence ao universo em que sou piloto de corrida profissional.



*O nível de detalhe de cada carro é impressionante. Até mesmo os seus interiores receberam cuidados especiais, fazendo com que tragam sensações diferentes entre si.*



## ELIMINADOS NA RETA FINAL

No início, o jogo teve seu anúncio para quase todas as plataformas da geração anterior e atual, o que incluiria o PlayStation 3 e Xbox 360. Além de atrasos — que levaram o jogo a ser confirmado somente para maio de 2015 — as duas versões citadas foram canceladas e a de Wii U continua sem previsão de lançamento. Há também o fato de a qualidade visual sofrer muitas alterações perceptíveis, o que fez com que a equipe precisasse de mais tempo para deixar todos os consoles com gráficos semelhantes. Felizmente, tudo parece ter se resolvido.

É este o tipo de experiência que **Project CARS** quer trazer ao mercado. Quando foi anunciado pela primeira vez, com data de lançamento prevista para novembro de 2014, muitos jogadores ao redor do mundo sentiram a ansiedade de colocar as mãos em um simulador de corridas extremamente realista e que fosse feito por quem entendesse do assunto — durante todo o desenvolvimento, a **Bandai Namco** fez questão de ter diversos pilotos e fãs opinando e interferindo.

*Haverá diversos modos de corrida, incluindo karts e rally — cada um com pistas e dificuldades próprias.*



## Gráficos são importantes

Project CARS é lindo. Tão lindo que fica difícil saber se o que estamos vendo é real ou se faz parte do jogo. Ao menos isso é o que a desenvolvedora quer mostrar ao jogador, em todos os anúncios e propagandas que já divulgaram. Boa parte dos vídeos tenta comparar filmagens do mundo real com corridas do game, e mesmo sendo fácil saber qual é qual, eles impressionam.



*As mudanças climáticas afetarão a maneira que o jogador deverá dirigir. Como tudo pode mudar inesperadamente, é preciso prever as situações e se preparar para enfrentar neve e chuva em um dia inicialmente ensolarado.*

A parte mais difícil de trazer uma proposta realista para um jogo é a de colocá-lo em diversos consoles, já que cada um tem hardwares únicos. Como já é esperado, a versão que terá mais detalhes visuais é a de PC, que rodará em 1080p e 60fps, com gráficos superiores às restantes. Pudemos testar a versão de PlayStation 4, em um evento fechado da Bandai Namco, e vimos que ainda há muito a ser melhorado, e muitas texturas não parecem pertencer à geração atual; o jogo Driveclub, exclusivo para o console, garante visual mais detalhado e animações mais realistas, e mesmo com tantos problemas, causa uma melhor primeira impressão.



*A visão interior mostra o poder da nova geração: até o tecido da roupa do piloto parece real. Resta saber se nos consoles isso será mantido.*

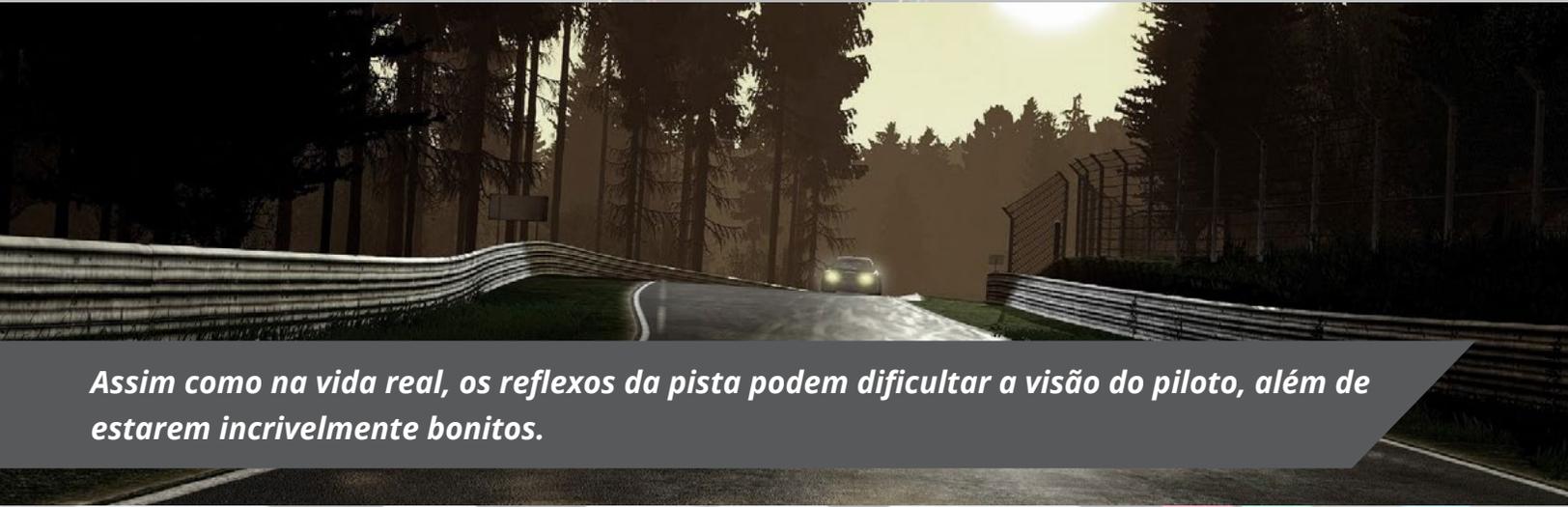
Mas, felizmente, nenhum jogo bom é feito apenas de belos gráficos. Project CARS parece trazer muito conteúdo e métodos de jogo interessantes. Os jogadores que tiverem a possibilidade de comprar o volante e os pedais encontrarão uma aventura infinitamente melhor e mais aprofundada, já que as forças exercidas no carro são fielmente reproduzidas — é até difícil manter o carro em linha reta, ao perder o controle do veículo. Há também um modo de visão diferente, que nunca foi usada em outro jogo, que trará maior dificuldade e deixará tudo ainda mais fidedigno.

## A VISÃO DE UM PILOTO

A visão de dentro do capacete terá efeitos reais, como ficar embaçada por conta da respiração do piloto, sujeiras deixadas por outros carros e até mesmo pequenas rachaduras. Em corridas com chuva e em períodos noturnos, a sensação será tão realista que apenas os mais experientes deverão arriscar algumas posições para sentirem-se verdadeiros pilotos.

## O caminho para o sucesso

Nos anos 1980, no Brasil, o sonho de muitas crianças era se tornar alguém parecido ao Ayrton Senna, enquanto jogavam Enduro em seus Ataris e imaginavam-se dentro de carros de corrida. Hoje, muitos anos depois, vários jogos oferecem simuladores que trazem propostas semelhantes, e Project CARS não fica de fora dessa.



*Assim como na vida real, os reflexos da pista podem dificultar a visão do piloto, além de estarem incrivelmente bonitos.*

Ao jogar o modo "Carreira", o jogador criará o seu próprio piloto, com nome e país próprios, além de outras características. A partir de então ele terá à disposição dezenas de eventos para correr e vivenciar a evolução de seu personagem, com situações que aconteceriam na vida real de um profissional. Haverá até um Hall da Fama, que só será desbloqueado quando objetivos históricos (realizados na vida real por ícones da corrida) forem completados. Mesmo sendo possível pular as primeiras fases e ir direto para as grandes corridas, é sempre legal evoluir junto à história de um game.



*Dentro do carro é possível olhar ao redor e ver todos os detalhes. Ainda não houve demonstrações com os óculos de realidade virtual, mas já é possível imaginar a imersão que eles proporcionarão nestes momentos.*

Ao jogar conectado à internet, será possível participar de eventos mundiais. Partidas rápidas podem ser feitas, com jogadores escolhidos aleatoriamente, mas também haverá um calendário com corridas em dias específicos. Para poder participar o jogador deverá estar acima de um nível específico, de modo a não ser muito superior ou inferior aos demais competidores. Apesar de não termos nenhuma confirmação, acreditamos que muitos desses eventos desbloqueiem conteúdos extras e exclusivos aos vencedores. Sempre haverá coisas para fazer!

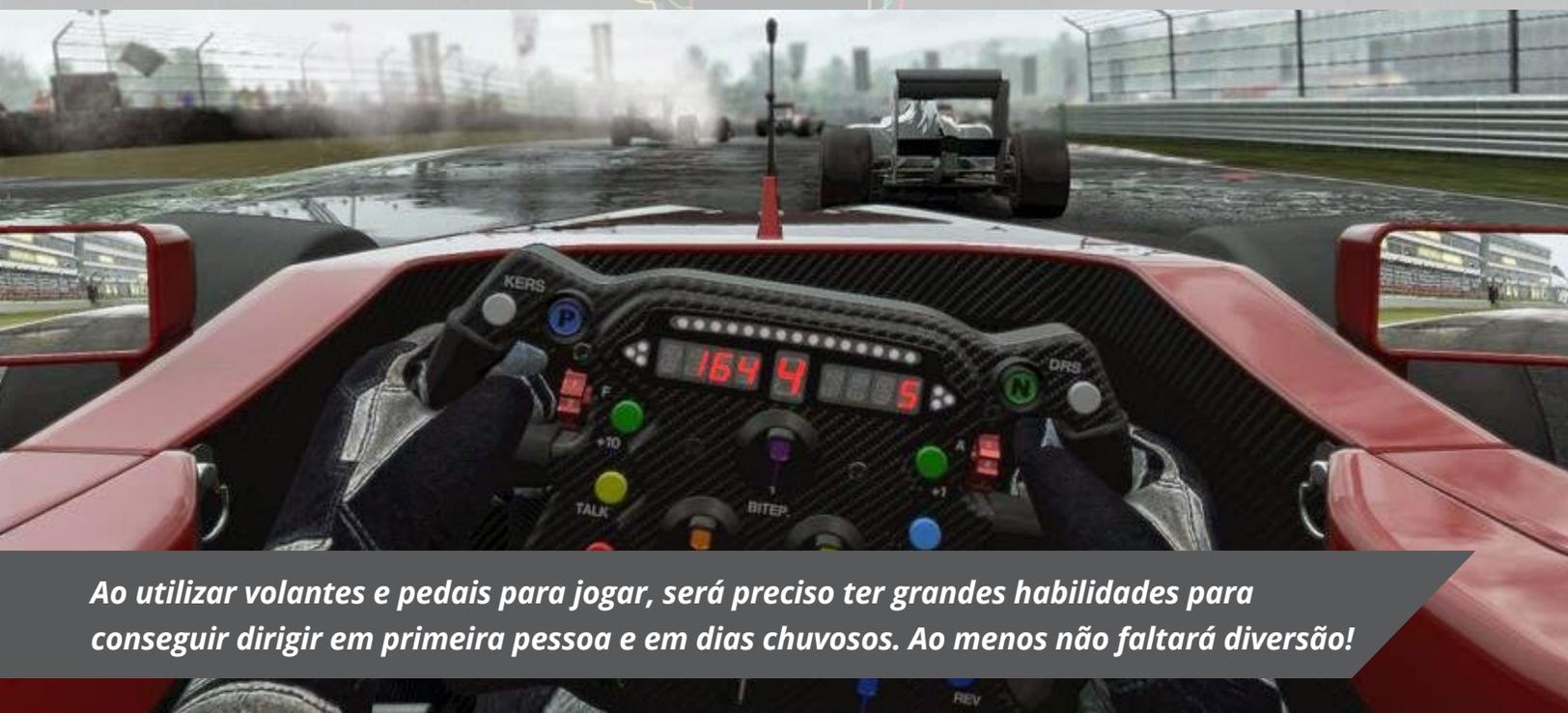


## SÓ NÃO CORRE QUEM NÃO QUER

O símbolo de Project CARS não foi feito sem significado: as quatro barras que estão ao lado do nome representam os quatro modos de jogo: Carreira, Solo, Online e Driver Network. Em cada um deles haverá conteúdos exclusivos e diferentes maneiras de se divertir. Um dos diferenciais do jogo é que todas as pistas e carros já estarão desbloqueados, então não será preciso passar horas dirigindo fuscas para conseguir pilotar na Fórmula 1.

## De jogador a piloto

Tudo o que foi dito até agora pode ser empolgante, mas seria possível que estivéssemos falando de mais um jogo da série Gran Turismo. Project CARS traz uma carta na manga para que isso não ocorra: suporte à realidade virtual. Já em seu lançamento, as versões para PC terão funcionalidade com o Oculus Rift, e no PlayStation 4 os jogadores usarão o Morpheus para literalmente entrar nos carros.



*Ao utilizar volantes e pedais para jogar, será preciso ter grandes habilidades para conseguir dirigir em primeira pessoa e em dias chuvosos. Ao menos não faltará diversão!*





*O jogador terá acesso a uma garagem, onde poderá passar horas apenas observando os seus carros. Será possível olhar ao redor e aproximar, para não perder nenhum detalhe.*

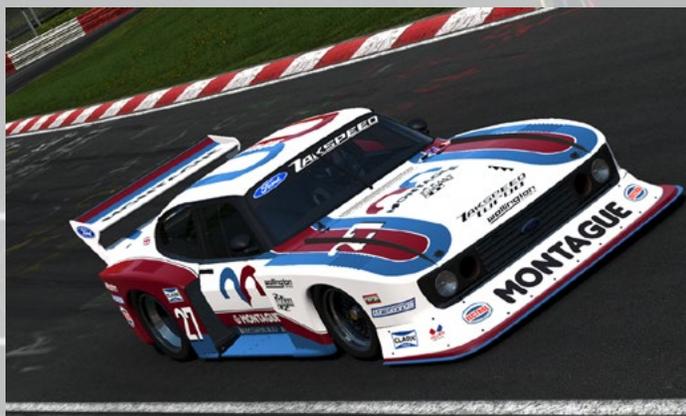
É então que a nova câmera, com visão de dentro dos capacetes, faz sentido: os óculos ocupam grande parte da cabeça do jogador, que deverá se sentir utilizando um capacete real. Além disso, cada carro (mais de 70) recebeu tratamentos especiais, reagindo de maneiras individuais e com pesos diferentes — tudo isso será ainda mais perceptível ao jogador que estiver se sentindo dentro do automóvel. Mescle tudo isso aos efeitos de chuva e névoa, e as batidas serão inevitáveis.

## CARROS DE TITÂNIO

Bater o carro pode ser um pouco frustrante. Assim como no concorrente Gran Turismo, os danos físicos em um veículo não são realistas, acontecendo em pequena escala. É meio estranho em um espaço tão realista encontrar elementos que não fazem parte da realidade, principalmente quando essa era a imagem que a produtora tentou vender desde o começo. Ao menos o carro pode quebrar, já que internamente os danos acontecem: basta algumas batidas para que a velocidade e direção do carro alterem.

## Aperte os cintos

**Project CARS** parece ser um grande jogo. Mesmo que haja diferenças visuais entre as versões, há conteúdo suficiente para entreter por muito tempo. Ainda assim, a experiência completa pode acabar saindo um pouco cara: jogar com o óculos de realidade virtual, volante e pedais será algo para poucos em nosso país.



Após tantos anos com diversos simuladores de carros, talvez não haja grande diferença ao jogar apenas com um controle comum, mas enquanto não há algo similar em muitos consoles, ele pode preencher uma lacuna ainda existente na geração atual. Resta, apenas, a curiosidade em torno da versão de Wii U, que além de não ter previsão de lançamento, teve pouca informação divulgada. Fica, também, a torcida por um óculos de realidade virtual da Nintendo, já que mais divertido do que sentirmo-nos em carros reais é entrar em karts que atiram bananas. **B**

*Project Cars sofreu outro atraso enquanto esta revista era feita, mas mesmo largando na última posição, o jogo tem tudo para ser um dos grandes lançamentos do ano.*



*por Gabriel Minossi**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Fábio Hamada*

# O cenário competitivo dos jogos eletrônicos no Brasil

Qualquer jogo que apresenta uma pontuação é passível de se tornar objeto de disputas, e eventualmente campeonatos. Videogames não são diferentes pois além de terem uma pontuação, existem a habilidade e a coordenação motora. Cada movimento é pensado em prol da vitória e cada ação visa a derrota de seus oponentes, sejam eles humanos ou virtuais. Visto isso vamos ver como está o cenário competitivo dos jogos eletrônicos no Brasil.

## DAS LOCADORAS PARA O MUNDO

A competição no Brasil começou a tomar forma com as locadoras de vídeos (e de videogames), que possuíam vários consoles para alugar e por consequência todo o material para um torneio. Não eram raros os campeonatos de fim de semana, em que varios clientes da casa se reuniam para consagrar um “campeão”. O prêmio não era milionário, muitas vezes se resumindo a horas gratuitas na locadora. Obviamente que o amadorismo nesses casos era evidente. Os campeonatos no começo eram, na maioria dos casos, divididos em duas categorias: Jogos de luta, quase sempre Street Fighter (SNES), ou Jogos de futebol, que aí valia qualquer um, mas a preferência era o Super Star Soccer (SNES). Aliás, jogos de futebol sempre foram uma paixão nacional garantindo uma maior divulgação dos títulos e por consequência de seus campeonatos. Jogar com um controle na mão satisfazia as necessidades, pois o número de botões ainda era limitado, porém...



Nova década, mais botões... e um mouse. Durante a primeira década deste século, começaram a surgir as lan houses e aí a coisa começou a ficar interessante. Agora não eram consoles e sim máquinas turbinadas e com gráficos ultra-realistas, aptas a rodar Starcraft, Warcraft 2 (depois o 3) e Counter Strike. Existia o grupinho hipster que se reunia para jogar Unreal ou até mesmo o já antigo Quake, não que fossem ruins, veja bem, inclusive foram revolucionários no quesito gráfico, no caso do primeiro, e jogabilidade, no segundo. Até pode-se dizer que essa dupla ajudou a criar o alicerce dos jogos atuais de tiro.



Nessa época a internet ainda funcionava de forma muito lenta, com conexões discadas e caras, que o pessoal esperava até a meia-noite para poder se conectar ao custo de uma ligação local até as 6 horas da manhã.

Na lan house não, tudo acontecia em rede e funcionava de forma instantânea. Nesta época modificações faziam a cabeça da galera, podiam inclusive transformar um jogo de estratégia em um cenário competitivo onde apenas os heróis do jogo fossem usados. Assim foi o caso do Defense of the Ancients, ou se preferir DotA, que era uma modificação do excelente Warcraft 3. Grupos se reuniam para fechar a casa e jogar durante a noite toda e nessa época começaram a surgir os primeiros pro-players (jogadores profissionais de videogame) e ligas eram formadas. Um exemplo foi a LND (Liga Nacional de DotA), que tinha uma linha bastante rígida de treinamento, porém, assim como diversos times, sejam eles de esportes físicos ou virtuais, este grupo começou organizando eventos e torneios para divulgar o e-Sport no Brasil (ok, naquela época não usavam esse termo, mas já nascia uma tendência).



## DO AMADORISMO À SOFISTICAÇÃO

Não preciso dizer que a internet teve um grande papel no aumento do e-Sport no Brasil. Com a diminuição do custo das assinaturas e a expansão das bandas largas, agora todos podiam ter uma internet de alta velocidade. Este foi o fim das lan houses? não exatamente, pois com o êxodo de pessoas voltando para suas casas, as lan houses que sobraram viraram centro de treinamento e divulgação (e quando não, arena de campeonatos) dos melhores jogadores.

Campeonatos mundiais já aconteciam em diversas partes do mundo, com uma maior concentração em países asiáticos, onde o esporte é levado muito mais a sério. O Brasil, apesar do crescimento no setor, não tinha uma infraestrutura condizente e não era lucrativo aos olhos mundiais, porém, uma empresa resolveu tornar a coisa mais interessante.



A Electronic Arts com seu tradicional Fifa Soccer (Multi) e a Konami com seu Pro Evolution Soccer (Multi) já organizavam campeonatos em feiras e convenções aqui no Brasil. Apesar da premiação vultuosa, geralmente é com a intenção de divulgar o jogo que reside o interesse nesse caso. Foi com uma proposta inovadora que a Riot Games com seu League of Legends (PC) aparece no cenário mundial.

## DA SOFISTICAÇÃO AO PROFISSIONALISMO

Outros mobs já existiam, porém a Riot resolveu investir em campeonatos online e nos países emergentes, vendo neles uma chance de ganhar mais dinheiro. Dando suporte aos jogadores, formando uma comunidade forte, incentivando as lan houses a fazer torneios regionais, criando uma liga, ou seja, construindo um cenário especializado, deu suporte ao e-Sport como uma forma legítima de esporte. Outras empresas entraram no clima e deram origem à ligas internacionais, campeonatos sofisticados e prêmios milionários. E o Brasil está no meio disso com ótimas equipes e jogadores bastante competentes.



Torneios ao estilo ESWC (veja box) já começam a aparecer por todo o Brasil movimentando milhões de reais e fazendo a alegria dos jogadores apaixonados. Ainda falta muito para o Brasil chegar ao nível de países mais tradicionais na área, mas podemos perceber que estamos no caminho certo para sermos uma potência nesse setor.



Apesar de um início tímido, empresas têm investido forte na qualificação e desenvolvimento da área no Brasil. A cultura nerd mostrou-se bastante lucrativa e uma organização se fazia necessária. Nesse cenário surgem nomes como a BSOG (Brazilian Series of Gaming) que investe em campeonatos em diversas áreas, como Counter-Strike: Global Offensive, Battlefield 4, Street Fighter e Call of Duty.



Já que a presença física não é necessária, pois a maioria dos jogos são online, fica fácil a criação de grupos ou inserção de times em campeonatos maiores. Hoje nomes de equipes como a KaBuM.TD ou a CNB são reconhecidas mundialmente pelas conquistas alcançadas tanto aqui como no exterior.



A Electronic Sports World Cup, ou ESWC, é uma empresa que desde 2003 vem investindo e sofisticando os campeonatos eletrônicos. Seja introduzindo uma plateia, cadeiras confortáveis para o público e telões para acompanhar melhor o confronto, cada torneio é tratado como um show não devendo nada a campeonatos milionários como o UFC, por exemplo.

## E OS CONSOLES MORRERAM NESSA HISTÓRIA?

Nem tudo são PCs. Existe ainda certos núcleos irreduzíveis, e mesmo que discretos vale a menção honrosa. Estou falando dos grupos de jogadores de Pokémon, que ainda fazem campeonatos tanto de Trading Card Games quanto dos jogos do Nintendo 3DS. As cartas de Pokémon quase foram extintas durante uma época, porém a COPAG (uma das mais antigas fabricante de cartas) resolveu investir na ideia e comprou a marca. O mais legal é que comprando o booster você ainda consegue cartas para jogar online no jogo oficial. Já os campeonatos de Pokémon no 3DS ocorrem geralmente online ou em eventos isolados como reuniões do StreetPass (sistema que troca informações entre plataformas) ou convenções de animes.



E nós do Gameblast temos a Liga Pokémon Blast!! Organizamos eventos e campeonatos com excelentes prêmios!! para participar é só se cadastrar no Fórum Nintendo Blast.

Aliás, cartas são de uma certa forma históricas aqui no Brasil, pois além de ter um grupo firme de jogadores de Magic: The Gathering, com uma forte representação em torneios pelo mundo, ainda conta com casas especializadas que garantem suporte aos jogadores.

## E ACABOU POR AÍ?

Não poderia deixar de falar do jogo que foi chegando de mansinho, mas hoje já é considerado o quarto maior título em torneios ao redor do mundo. Falo de Heartstone (PC, Tablets), da Blizzard, trading card game que já conta com uma legião de fãs, inclusive no Brasil. Com uma boa frequência acontecem encontros com o Estalajadeiro (assim denominados os locais onde a Blizzard oferece campeonatos locais) em diversas capitais do Brasil. Isso sem contar a qualidade da localização do jogo para território brasileiro. Algo que torna o jogo mais interessante é o fato de, nos encontros com o Estalajadeiro, você pode levar seu tablet para jogar com as outras pessoas e ainda trocar uma ideia ao vivo com o pessoal. **B**

# 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**

EDIÇÃO COMUM  
**GRÁTIS**

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

**BLASToy+**  
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR  
**R\$ 5,90**

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014  
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS

BAIXAR NO  
 Google play

COMPRAR NO  
 Google play

*por Renan Pinheiro**Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Leandro Fernandes*

PC

PS3

PS4

X360

XBO



# MORTAL KOMBAT™ X

## O torneio mais sangrento da história do Mortal Kombat está chegando

Novatos, novos modos e muita, mas muita violência. Chegou o momento de mais um torneio Mortal Kombat. Existem diversos fatores para um jogo se popularizar e ficar na memória das pessoas. Por vezes a idéia original fracassa e o improviso em cima da hora dá a luz à idéia do sucesso.

A franquia *Mortal Kombat* nasceu quando as intenções dos criadores, Ed Boon e John Tobias, era de fazer um jogo baseado no filme *O Grande Dragão Branco* (1988), estrelado pelo belga Jean-Claude Van Damme, ator de filmes de ação eternizado por seus chutes e espacates que desafiam a física.

Como o licenciamento não deu certo, eles partiram para outras ideias, mantendo o foco em artes marciais e a ideia de ter Van Damme de alguma forma. Nasceu assim o jogo *Mortal Kombat*, criado por dois desenvolvedores, um técnico para os efeitos especiais e outro técnico para o áudio, e o que ficou como marca registrada: sprites de atores reais.



## O destino da Terra em suas mãos

A premissa é a clássica salvação da Terra por meio de um torneio. Os guerreiros de Outworld contra os representantes da Terra. Quem vencer o torneio dez vezes consecutivas ganha a paz na Terra ou a invasão de Outworld ao nosso mundo.

Para nos defender, Raiden, o Deus do Trovão e protetor da Terra, recruta Liu Kang, um monge Shaolin, para manter a nossa série de vitórias e defender a última conquista que veio por meio de outro Shaolin, Kung Lao.

Juntam-se a eles os oficiais Jax Briggs e Sonia Blade, que investigam o envolvimento do clã Black Dragon, liderados nessa operação pelo rival da oficial, Kano. O último terráqueo recrutado foi o ator de filmes de ação, Johnny Cage, que viu no torneio a oportunidade perfeita para mostrar que não é uma farsa.

Do outro lado, os guerreiros de Outworld são liderados pelo feiticeiro Shang Tsung, que tem

Apesar de não contar com Jean Claude, a equipe deu um jeito de garantir sua presença. O personagem Johnny Cage é seu cameo, inspirado no filme *Bloodsport*, mesmo sem o licenciamento, o personagem herdou as características do personagem Frank Dux. Ser ator de ação e as iniciais de seu nome, foram retirada do ator, enquanto o golpe mais famoso de Cage, foi inspirado em Frank Dux que realiza abertura das pernas para acertar os países baixos em uma de suas lutas

a habilidade de roubar a alma dos adversários e se transformar na vítima. Seus liderados são os ninjas Scorpion, que consegue manipular o fogo e transitar entre o inferno e o plano normal, e seu rival o Lin Kuei Sub-Zero, que controla o gelo. Junto deles ainda temos Goro, o homem dragão de quatro braços, que é guarda-costas do feiticeiro.



## **Voltando no tempo**

Muitos jogos vieram e a simples história foi ganhando extensões e reviravoltas até chegarmos ao final de Mortal Kombat Armageddon (Multi) e seu desfecho ser utilizado de ligação direta com o reboot de Mortal Kombat em 2011. Raiden do presente consegue enviar uma mensagem para o Raiden do passado, nos tempos do primeiro jogo, para ele tentar evitar a catástrofe que estava a sua realidade.

Enquanto tenta entender a mensagem, os eventos originais vão sofrendo algumas alterações e tudo o que conhecemos no decorrer das últimas décadas sofre uma mudança gigante. Ao mesmo tempo que dá um jeito na linha da estória que ia ficando cada vez mais confusa, criou-se dúvidas com o final e o que teríamos na sequência.

## Está aberta a décima temporada de Fatality

Jogo novo, plataformas novas e novos personagens para a sequência. A principal novidade fica por conta de vermos os personagens seguindo suas vidas fora do torneio, e assim teremos alguns filhos em ação enquanto um novo enredo se funde à alguns eventos da época entre Mortal Kombat 4 (Multi) e Deadly Alliance (Multi).

Algumas mecânicas do passado estão retornando para turbinar o jogo como os estilos de luta, que existiam do Deadly Alliance ao Deception (Multi). Violência ainda maior para os Fatalities e o retorno dos Brutalities, que a NetherRealm Studios promete mais de 100 combinações. Há ainda rumor de resgatarmos os Babalities também, restando apenas os Friendships para termos todos os elementos clássicos da série. *Toasty!*

VARIATIONS



## Vamos entender melhor as novidades

Cada personagem terá três opções de estilo para usar na luta. Scorpion, por exemplo, usa o Ninjitsu para lutar com as katanas, Hellfire para utilizar mais suas habilidades com as chamas e Inferno para permitir-lhe a invocação de criatura para auxiliá-lo.

Os Brutality foram a grande sensação de Mortal Kombat 3 (Multi). Ganharam ainda mais vida (ou geraram mais mortes) com Ultimate Mortal Kombat 3 (Multi) e Mortal Kombat Trilogy (Multi). No passado tínhamos de realizar um combo extenso para sair a finalização que, ao término, explodia o rival. Nota para quantas partes do corpo existiam como dois tórax. Na nova versão, o Brutality será mais simples em comando e cinemática, sendo apenas uma sequência de poucos golpes para matar.

O novo modo Factions surpreende por ser multiplataforma. Isso mesmo, seus resultados serão compartilhados entre todas as versões, porém, você enfrenta apenas rivais da sua plataforma. A disputa fica entre as facções, que disputam, jogador contra jogador, durante uma semana. O vencedor recebe prêmios e pode até desbloquear um Fatality exclusivo da facção.



### FACTION WAR

2 DAYS 14 HOURS REMAINING



Vamos conhecer os lutadores confirmados para ingressar no torneio

**Cassie Cage:** filha de Sonya Blade com Johnny Cage, ela também é membro da Special Forces assim como sua mãe e em terra brasileira será dublada pela cantora Pitty.

**D'Vorah:** outra estreiante na série. Possui um visual misterioso além de ter insetos voando ao seu redor, além do seu corpo ter partes de alguns insetos.

**Ermac:** o erro que deu vida a um personagem não é novato na série, mas sua abordagem sim. Ermac não é o ninja que você conheceu, e sim a reunião de todas as versões em um só. Seria ele o novo Khamaleon?

**Ferra e Torr:** isso mesmo, dois personagens em um. O gigante Torr carrega sua amiga Ferra nas costas. Toda movimentação é do gigante, com alguns golpes específicos para pequena personagem.

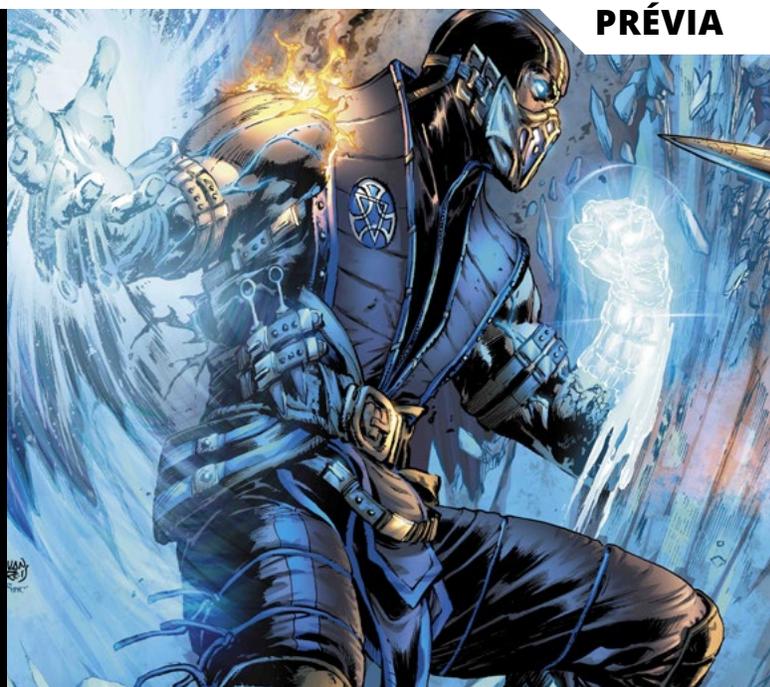
**Goro:** o mais famoso membro da raça dos shokan, está volta para você que realizar a compra no período de pré-venda. Goro é um dos sub-chefes mais famosos da série, e estava presente no primeiro filme da franquia.

**Jacqueline Briggs:** outro membro da Special Force, como o sobrenome entrega é filha de Jax Briggs, veterano da série, enquanto sua filha debuta nos games.

**Kano:** cada vez mais cibernética, Kano continua aparecendo no torneio querendo mais poder para suas ambições, e tirar Sonya do seu caminho, e agora Cassie também.

**Kitana:** a princesa de Outworld retorna e agora funde ao seu estilo de luta, o estilo de sua amiga Jade.

**Kotal Khan:** outro novato na série e chega logo com respeito. Herdeiro de Shao Khan, Kotal é o novo imperador de Outworld e assim como seu visual, suas pretensões não estão para brincadeiras.



Boa parte do que está por vir ganhou vida na HQ Mortal Kombat X, que além de ressuscitar a série para o formato, aproveita o jogo de 2011 para seguir suas narrativas e vermos os filhos dos personagens principais em ação, como Cassie Cage.



**Kung Jin:** primeiro personagem a utilizar um arco, após as flechas espirituais do índio Nightwolf, Kung Jin é decendente de Kung Lao, e está ao lado de Cassie Cage, por mais que demonstre desconforto com seu comando.



**Kung Lao:** o antigo campeão voltou, e seu retorno pode estar no enredo já que na recapitulação do enredo, o monge Shaolin havia sido derrotado por Shao Khan.



**Mileena:** se antes uma suposta disputa de atenção, tornava Mileena perigosa, o que dizer agora que ela perdeu seu direito ao trono para Kotal Khan? A ninja rosa meio katakan está ainda mais furiosa para concretizar sua ambição.



**Scorpion:** o que dizer de um dos ninjas mais famosos da série? Se ainda existe Sub-Zero, existe vingança para Scorpion que ao longo dos anos, foi ganhando um ar mais heróico.



**Quan Chi:** o necromante está de volta para continuar seu plano. Será que teremos novamente a Aliança Mortal?



**Raiden:** o guardião da Terra não pode ficar de fora, se há uma edição do torneio para acontecer e como dito anteriormente, se os rumos levarem novamente a Aliança Mortal, Raiden faz parte, restando apenas o retorno de Shang Tsung.



**Reptile:** o ninja réptil está de volta e suas intenções ainda é um mistério junto com a trama.

**Sub-Zero:** se temos Scorpion, temos Sub-Zero e é outro personagem cuja ressuição é um enigma.

**Takeshi Takeda:** filho de Kenshi, o jovem faz parte do grupo de Cassie e seu pai, apareceu em um dos trailer do jogo, porém, sem confirmação de presença junto ao filho.

**Johnny Cage:** o ator está de volta e sua confirmação na série, foi o maior equivoco da produtora que deixou escapar o nome de Cage em uma entrevista.

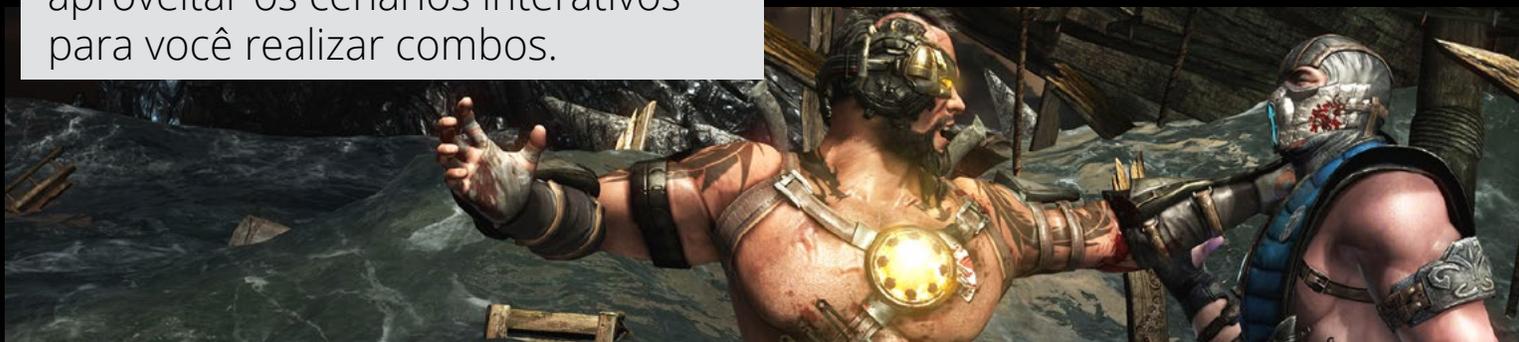
## Finish him!

Com seu lançamento, Mortal Kombat X promete revolucionar a franquia, dando realmente uma vida nova ao apontar que os antigos rumos terão apenas alguns pontos reaproveitados, para vermos um novo desfecho e, principalmente, muita gente nova chegando e querendo seu espaço para finalizar o próximo. Podemos aguardar ainda mais violência no Fatality, uma boa variedade no combo do Brutality, além de torcer para a NetherRealm Studios deixar o jogo mais agradável nos dois extremos, o casual e principalmente no competitivo, onde a tradição de jogabilidade um pouco travada aliada à falta de balanceamento fez a comunidade ver Injustice assumir o posto de Mortal Kombat. E falando em Injustice, o novo MK vai aproveitar os cenários interativos para você realizar combos.

Mortal Kombat vem forte para manter seu posto e ir além. Muitas novidades dentro e fora do jogo, com direito a um fighting pad customizado e multi geração. Isso é um bom sinal para o lado competitivo, demonstrando que podemos ter um apoio maior da produtora nesse aspecto e enfim vermos competições dignas de ótimas lutas e show de fatalidades.

O poder gráfico não é importante em jogos de luta, mas em Mortal Kombat isso significa excelentes animações das fatalidades. Os vídeos divulgados até agora nos deixaram uma boa sensação. Que o resultado final tenha mais execuções como as realizadas por Scorpion.

Mortal Kombat X está sendo desenvolvido pelo NetherRealm Studios para a nova geração e PC, enquanto a High Voltage Software é responsável pela versão para a sétima geração. O jogo também contará com versão mobile disponível para iOS e Android. **B**



Mortal Kombat X (PC/PS3/PS4/XB360/XBO)

**Desenvolvedor** NetherRealm Studios

**Gênero** Luta

**Lançamento** 14 de abril de 2015

Expectativa



4

PS4

por *Leandro Rizzardi**Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Aline Miki*

## The Order: 1886 traz experiência cinematográfica interativa

Com poucas informações desde o seu anúncio, **The Order: 1886** parece ser o primeiro grande jogo para a nova geração da Sony. Em alguns vídeos divulgados, era possível ver uma enorme evolução gráfica e expressões faciais que poderiam se igualar a muitos filmes de animação, algo ainda não visto nos games.

Prometendo jogabilidade semelhante a **Gears of War**, o jogo será lançado no dia **20 de fevereiro** no mundo todo, mas já vem recebendo críticas negativas por quem o testou no ano passado. Por conta da grande campanha publicitária da Sony, a esperança era a de que o jogo provasse que estavam errados. Graças a ela recebemos uma cópia antecipada, e deixamos aqui a nossa opinião.



## Um início conturbado

Ao iniciar o jogo no PlayStation 4, já sentimos um pequeno descuido. Pode parecer um detalhe, mas gostamos de jogar com o áudio original e legendas em português, o que não é possível. *The Order: 1886* obriga o jogador a utilizar áudio e legenda na mesma língua, e ainda utiliza letras extremamente pequenas (uma tortura aos que não têm visão perfeita). Logo no começo, somos colocados perante um longo vídeo de abertura com elementos em **Quick Time Event**. Não há segredo — basta apertar os botões no momento correto para que a história prossiga, ou o jogador é obrigado a voltar ao último momento salvo pelo console.

Um fato é inegável: *The Order: 1886* tem os melhores gráficos já vistos no console da Sony, talvez até na geração atual. Os elementos de luz e sombra são extremamente realistas, dando a sensação de serem fotos em diversos momentos. É uma pena que, devido à linearidade exagerada do jogo, seja impossível interagir com os elementos do cenário, limitando o jogador a apenas apreciar os arredores. A proporção da imagem, como já anunciada pelos desenvolvedores, corta um pouco as partes superior e inferior, assim como já é feito em alguns filmes atuais. Mesmo sabendo que isso foi feito para aumentar as visões laterais, vimo-nos irritados várias vezes por não utilizarmos toda a tela da televisão.

A cidade de Londres foi fielmente refeita, e parece ser real em diversos momentos.

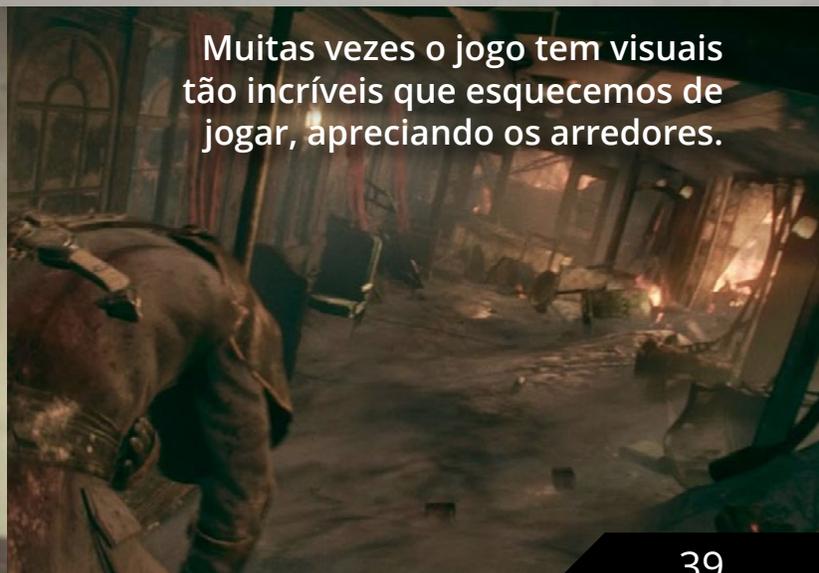


As animações, que haviam sido criticadas por muitos websites e revistas, parecem ter recebido um enorme tratamento. Não há problemas sérios, e tudo parece muito fluido. Alguns personagens têm, de fato, os mesmos movimentos, mas isso não incomoda quando são apenas alguns em meio a tantos. Aliás, parece que a equipe queria mostrar do que eram capazes visualmente: os poucos objetos que sofrem interação são lindos, mas quase nunca têm utilidade. O jogador se verá pegando cachimbos, bonecos e até mesmo armas, e poderá examinar tudo de pertinho... sem ganhar nada por isso.

Um dos (poucos) objetos que podem ser examinados parece familiar.



Muitas vezes o jogo tem visuais tão incríveis que esquecemos de jogar, apreciando os arredores.



## Entre vídeos, há jogo!

Nenhum game se sustenta com gráficos maravilhosos, então, a **Ready at Dawn** se concentrou em criar uma narrativa única. Infelizmente, a maneira que encontraram para fazer isso envolve transformar o jogador em espectador: quase metade do jogo é preenchido por vídeos (em tempo real, o que realmente impressiona) sem qualquer tipo de interação. Há diversos jogos que fazem isso, como **Metal Gear Solid 4**, mas é preciso que nos identifiquemos com a história e personagens ao ponto de pegarmos a pipoca e aproveitarmos o momento. *The Order: 1886* falha neste quesito. Com personagens nada cativantes e que pouco mudam, o tédio toma conta várias vezes e é impossível pular as cenas. Somente após o oitavo capítulo, começamos a nos interessar pela trama.



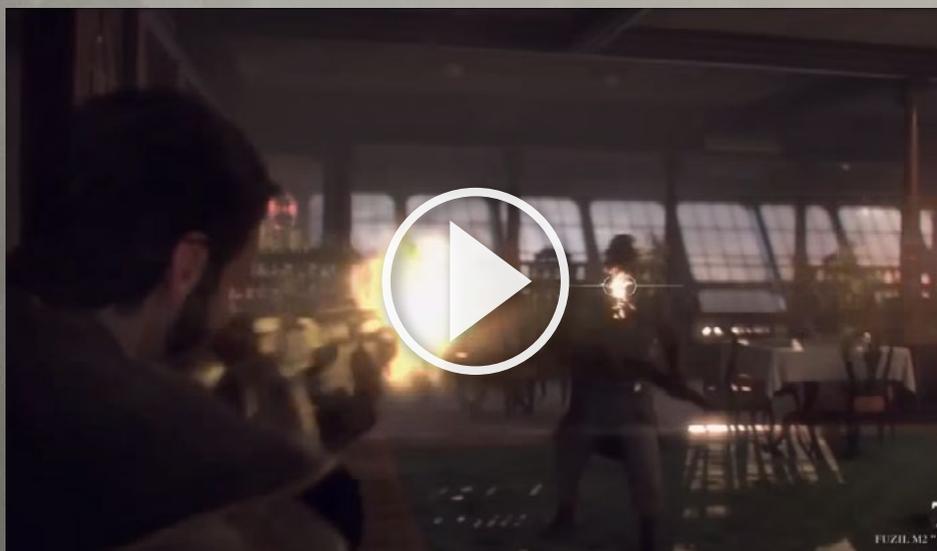
Entre um vídeo e outro, o jogador é colocado para jogar. A sensação de controle é incrível, pois não há nenhuma diferença de imagem entre as histórias e o gameplay, nem mesmo telas de loading. Para os que já jogaram **Uncharted** e **The Last of Us**, não há novidades, pois quase tudo funciona da mesma maneira — inclusive os problemas. Com um botão, é possível se esconder atrás de um objeto que esteja na sua frente, mas é muito difícil ir de um ponto a outro sem ficar vulnerável. Ao apertar **L2**, a arma é sacada e basta tocar em **R2** para atirar. Aperte **X** e o personagem pula. Todos os outros botões necessários durante o jogo aparecem na tela.



Ficar pendurado é algo comum nos jogos, e mesmo sendo divertido, acontece pouquíssimas vezes.

Durante toda a aventura, o botão **triângulo** é o que mais faz ações. Ele é responsável por abrir portas, interagir com os (poucos) objetos, atacar, entre outras coisas. Há elementos de escalada, como vemos em **Assassin's Creed**, mas que ocorrem pouquíssimas vezes. Também é possível desviar de granadas ao apertar X no momento certo. O game faz questão de mostrar tudo o que pode ser feito em todos os momentos, facilitando demais a vida do jogador.

## A (falta de) Inteligência Artificial

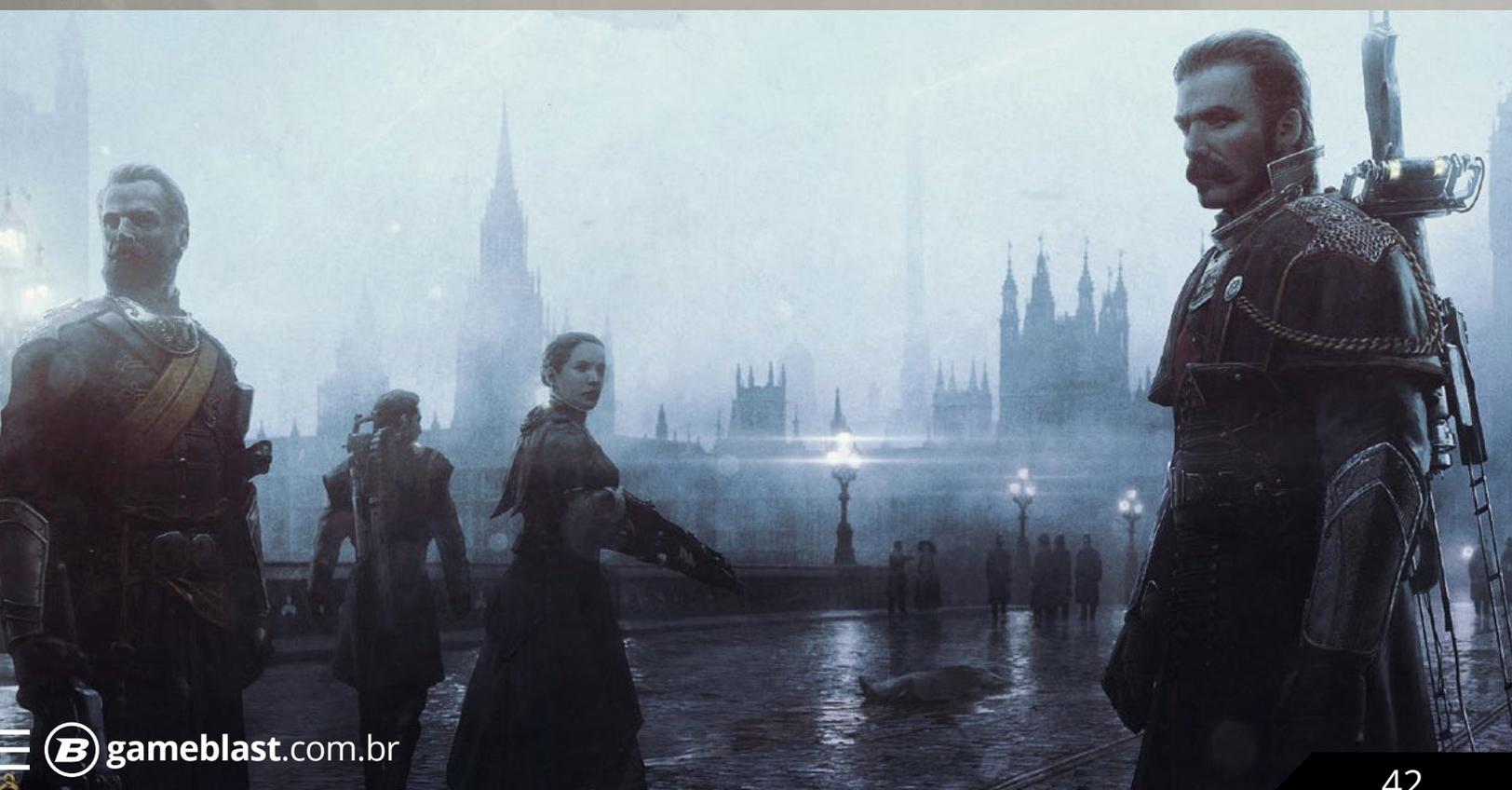


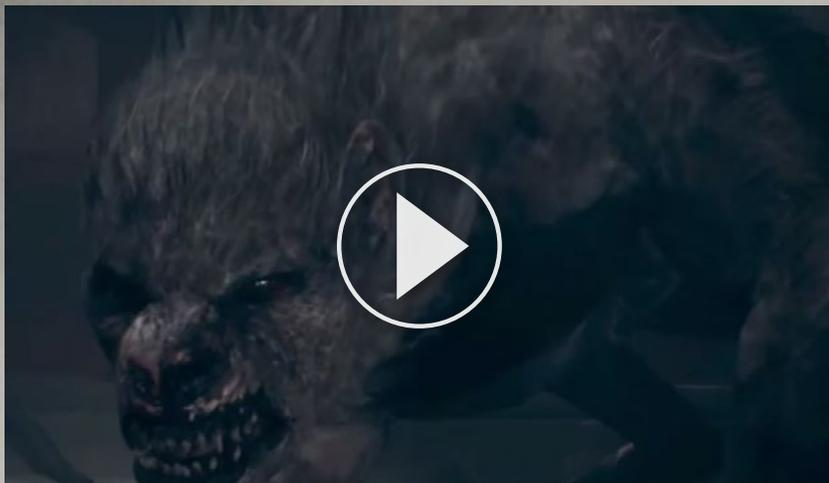
Fácil é uma ótima palavra para definir The Order: 1886. Durante os poucos momentos em que o jogador participa de tiroteios, a Inteligência Artificial dos inimigos chega a ser engraçada, de tão fraca. Basta correr em direção a um atirador para apertar triângulo e assassiná-lo brutalmente, mesmo que ao redor haja

muitos outros atirando. Aliás, muitas vezes eles estão na sua frente e nada fazem. Os poucos momentos difíceis são os que há um soldado que utiliza armaduras, tornando sua resistência maior. Contamos seis vezes em que ele aparece.



Morrer é uma tarefa difícil. Assim como em **Uncharted**, quando o personagem recebe muito dano, sua tela escurece até que perca toda a energia. Mas, em **The Order: 1886**, o personagem carrega um líquido chamado **Black Water** (água negra) que recupera a vida e, antes de morrer, é possível apertar alguns botões para que ele retorne ao jogo recuperado dos danos (pode ser utilizada novamente após matar muitos inimigos). Quando isso não ocorre e o personagem morre, a tela simplesmente fica escura, sem qualquer animação, e tudo volta ao último ponto de salvamento. Portanto, prepare-se para morrer muitas vezes sem saber o motivo.



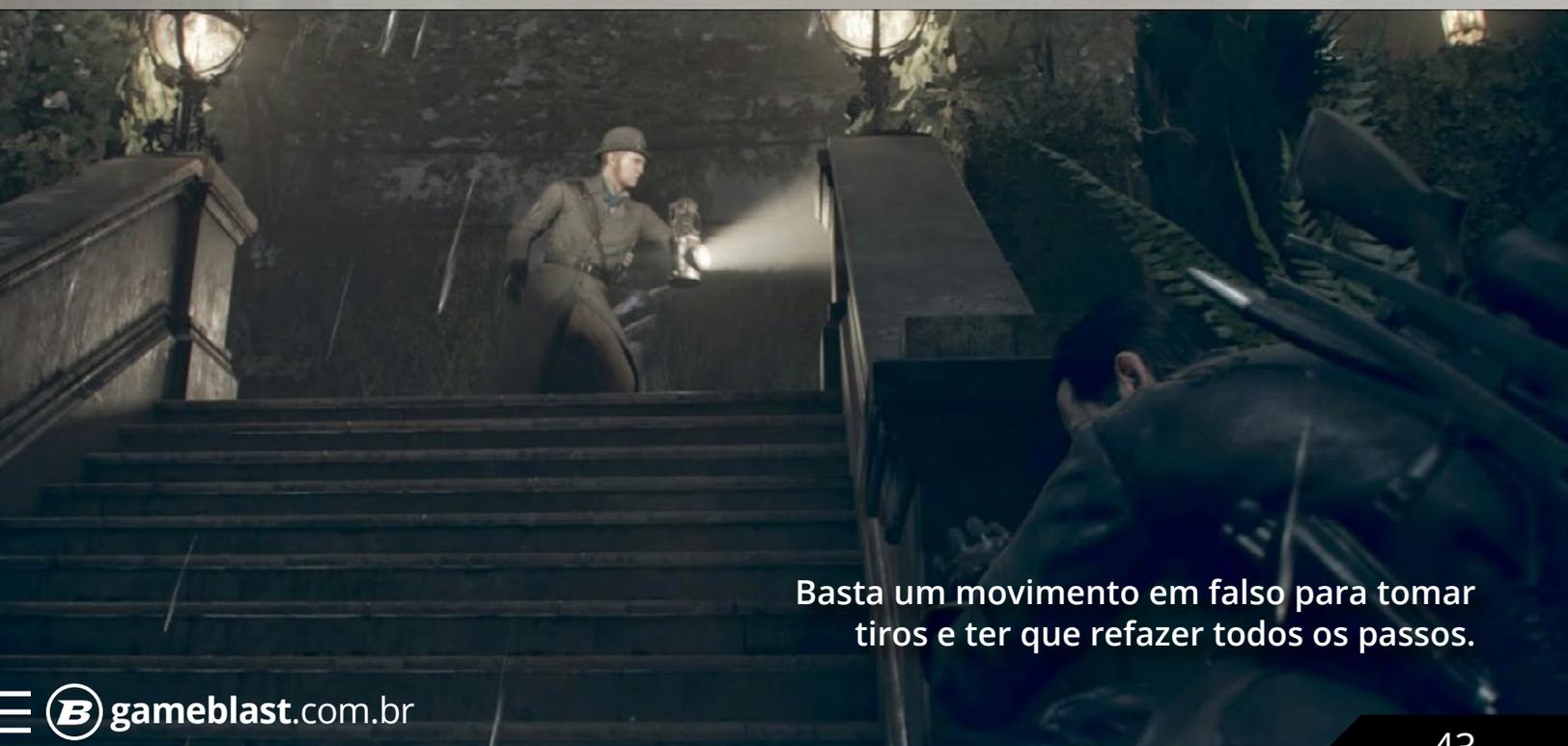


Um dos momentos mais esperados do jogo, de acordo com os desenvolvedores, é o confronto com os **Lycans** (um ser que lembra lobisomens), por ser diferente de todo o resto. Novamente, o jogador irá se deparar com ações repetitivas e a necessidade de pressionar botões no momento correto. No início, é preciso atirar freneticamente

até que o **Lycan** chegue perto, momento em que o botão X deve ser pressionado para desviar de seu ataque. Essa ação se repete até que ele caia no chão, e então será preciso chegar perto e matá-lo com um golpe. Conforme o jogo progride, o Lycan mais forte aparece, e a batalha com ele é apenas mais um **Quick Time Event**, tirando boa parte da experiência das mãos do jogador.

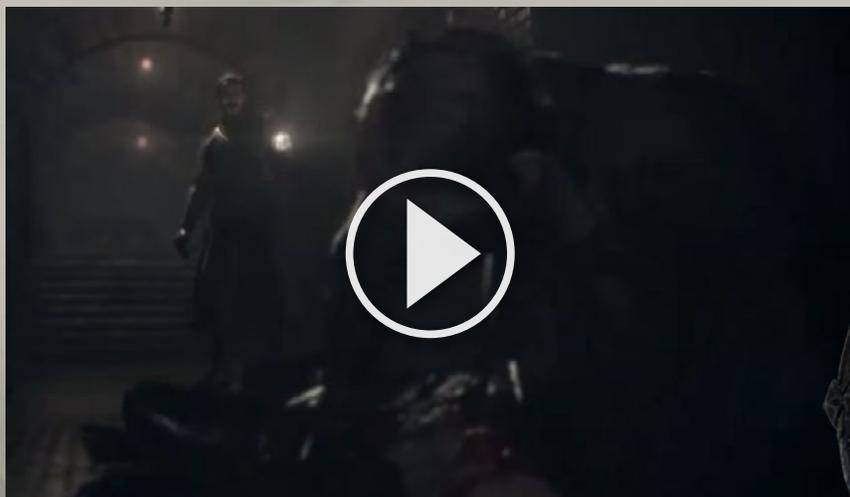
## É preciso ter paciência

The Order: 1886 não é feito apenas de vídeos e tiroteios, e há momentos que fazem o jogo valer a pena. Mesmo não trazendo nada de novo, é preciso se esconder e matar inimigos por trás, sem fazer barulho. A Inteligência Artificial parece ser melhor nessas cenas, fazendo o jogador ser pego várias vezes e tendo que planejar bem o ataque. É uma pena que haja poucas vezes em que seja preciso agir assim.



Basta um movimento em falso para tomar tiros e ter que refazer todos os passos.

Mais uma vez, a dublagem brasileira está aquém da americana. Enquanto as vozes originais transmitem naturalidade, as do nosso país parecem ter sido gravadas sem acompanhamento visual. Isso é perceptível quando só há dois personagens na tela e um chama o outro de “você”. Houve também um momento, no capítulo onze, quando uma fala não foi traduzida. A iniciativa de trazer o jogo para um país em sua língua é muito boa, mas falta qualidade para que valha a pena jogar em português. Confira abaixo o mesmo vídeo divulgado pelos desenvolvedores, com a dublagem feita por aqui:



Um ponto positivo do jogo é sua ambientação. O clima nos coloca de volta a Londres nos anos 1880, com uma trilha sonora incrível e objetos do cotidiano da época que são estranhamente familiares. Alguns deles são criações de **Nikola Tesla**, um famoso cientista que tem papel fundamental na narrativa, e funcionam como mini-games em vários momentos. Abrir portas, desativar fechaduras e utilizar o monóculo são tarefas que exigem ritmo e utilizam outras funções do controle, como o touchpad. Apesar de fáceis, divertem quando acontecem.



## A ponta do iceberg

Após a metade do game, quando todos os elementos já são controlados facilmente pelo jogador, a história se prende e tudo parece fluir melhor. Nem mesmo a falta de coisas para fazer além da história principal parece incomodar mais, e alguns capítulos são extremamente divertidos — as batalhas no dirigível lembram muito o navio em **Uncharted 2**. Diversas missões com muita ação aparecem em sucessão, e a narrativa começa a captar a atenção. Infelizmente, o jogo acaba inesperadamente, com pouca duração e sem solucionar as tramas propostas. O chefe final é derrotado através de **Quick Time Events**, sem mostrar qualquer dificuldade. A sensação que fica é a de que deveria haver mais conteúdo e desafios ao jogador.



Algumas criaturas aparecem durante o jogo, mas não tem função alguma no gameplay.

The Order: 1886 teria sido muito melhor se pudéssemos jogar mais ao invés de observar — há capítulos inteiros apenas de vídeos —, e se tivesse missões com maior duração e diferentes elementos pelo cenário. Mesmo as salas escondidas pouco ofereciam, contendo apenas armas e arquivos de áudio para ouvir posteriormente. O investimento de 180 reais pode não valer a pena para quem busca uma experiência que dure mais do que 7/8 horas, e não há nada que instigue a jogar novamente, já que não há nenhum modo online ou **DLC** anunciado.



Em uma cena após os créditos, há o anúncio de que o jogo terá continuação. Não conseguimos sentir felicidade com a notícia, mas esperamos que a **Ready at Dawn** aprenda com os seus erros e traga uma experiência mais imersiva no seu próximo trabalho. Este é um exemplo perfeito de como gráficos não conseguem salvar um jogo que traz poucos momentos de diversão, mas que deixa um gostinho do potencial da nova geração e que nos fazem pensar sobre o que veremos nos próximos anos. **B**

## ✓ Prós

- Os melhores gráficos da geração
- Momentos de tiroteio divertem
- Cenas de furtividade inteligentes

## ✗ Contras

- Muitos vídeos para pouco jogo
- **Quick Time Events** ocorrem o tempo todo
- Poucos elementos interativos
- Duração curta
- Nenhum fator replay

The Order: 1886 (PS4)

**Desenvolvedor** Ready at Dawn

**Gênero** Ação / Tiro em Terceira Pessoa

**Lançamento** 20 de fevereiro de 2015

Nota **7**

*por Pedro Vicente**Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Letícia Fernandes*

PS4

# Bloodborne

## **Bloodborne será o ápice da série Souls e o exclusivo consagrado que o PS4 precisa?**

Com pouco mais de seis anos de vida, a série já angariou milhões de fãs e entusiastas. Tão pouco tempo foi o suficiente para que chegássemos a março de 2015, mês em que Bloodborne terá uma missão das mais importantes: ser o primeiro título AAA exclusivo para PlayStation 4 aclamado por público e crítica.

Estou muito ansioso para o lançamento de Bloodborne. Na verdade, existem apenas dois jogos que eu aguardo com maior expectativa: Final Fantasy XV e The Last Guardian. O primeiro, por ser um fã de longa data da série e aguardar o título desde 2006, quando ele apareceu como Final Fantasy XIII-Versus. O segundo, por ser o já lendário sucessor espiritual de **Ico** e **Shadow of the Colossus**, e um game que todos aguardam com grandes esperanças. Mas esses dois títulos remontam a uma história antiga; o primeiro Final Fantasy foi lançado em 1987, e Ico em 2001. Em 2009 apareceu Demon's Souls, título que acabaria sendo apenas o primeiro de uma rica linhagem de sucessores espirituais: **Dark Souls** (2011), **Dark Souls II** (2014) e, por fim, Bloodborne (2015).

Esta história começa em 2009, quando o presidente da Sony, Shuhei Yoshida, jogou uma versão quase pronta de Demon's Souls. Com duas horas de jogo, ele não havia conseguido muito progresso e pensou consigo mesmo: "esse jogo é uma porcaria". Tal experiência negativa não ajudou muito e a Sony decidiu que não iria publicar o título no Ocidente. Demon's Souls foi lançado no Japão com vendas competentes e acabou chamando a atenção da Atlus, a companhia por trás de **Persona**, e a empresa topou publicar o jogo em versão americana. O título acabou agradando por diversos fatores: jogabilidade precisa e desafiadora, ambientação e história diferentes e empolgantes, modo online original e divertido, além do admirado game design. Passou a ser um título cult, conhecido por poucos, pensando em termos de grandes lançamentos do mercado, mas muito querido por aqueles que jogaram e curtiram a experiência. Acabou sendo lançado pela Namco em solo Europeu, no ano de 2010. Essa parceria da From Software, desenvolvedora, com a Namco Bandai, publisher, renderia, já em 2011, o inesquecível Dark Souls.



## A expansão da série Souls



Dark Souls, ao contrário de Demon's Souls, não é exclusivo aos consoles da Sony. Foi lançado para Xbox 360, PC e PlayStation 3. O título refinou ainda mais as mecânicas de seu antecessor, além de ir além nas interações online originárias daquele título. Além de tudo, em pouco tempo chamou a atenção por sua dificuldade. Com

um level design quase impecável, o título é utilizado, até hoje, como **exemplo de excelência**. Mas o fenômeno que definiu a série foi a comunidade de jogadores que se instalou em volta de Dark Souls.

Com a possibilidade tanto de PvP (jogador contra jogador) quanto de PvE (jogadores contra inimigos), o modo online do jogo caiu nos gostos da galera. Muitas pessoas começaram a marcar sessões de batalha contra outros jogadores, e tantas outras a jogarem juntas contra os chefes do jogo. Além disso, manter-se humano em Dark Souls, e ter alguns benefícios, também trazia a possibilidade de que outro jogador pudesse te invadir. Isso dava uma dimensão de planejamento, escolha e tensão ao jogo, afinal não é legal estar chegando ao fim do estágio e ver a mensagem "Gr1m\_R3aP3r\_V1D4L0Ka\_DuInferno invadiu seu mundo".

Mas para além da interação online dentro do jogo, outra comunidade se criou, uma que interagia online, mas fora dos limites do game. A narrativa de Dark Souls é vaga, mas descrições de itens, equipamentos, posicionamento de inimigos, arquitetura, etc., dão a possibilidade de investigar e recontar a história daquele mundo. Assim, muitos jogadores passaram a trocar informações e teorias, e surgiram diversas discussões e vídeos sobre a "Lore" do jogo (toda a história que remonta a acontecimentos anteriores ao período em que o jogo se passa). Com vendas que ultrapassaram a marca de duas milhões de unidades, e uma comunidade tão participativa e apaixonada, a Sony começou a entender o tamanho da besteira que havia feito ao desprezar Demon's Souls e a From Software.



Aliás, o próprio título de 2009 começou a ser procurado por novos fãs que chegaram à série com Dark Souls. A sequência direta, Dark Souls II, foi lançada em março de 2014. Ainda que não tenha sido tão bem avaliada, agradou ainda mais jogadores, sendo um dos maiores lançamentos daquele ano e concorrente a diversos títulos de melhor jogo de 2014. Hidetaka Miyazaki, diretor de Demon's e Dark Souls, e parte da equipe, no entanto, não trabalharam naquele título, já estavam ocupados, desde o lançamento da DLC de Dark Souls, com um novo projeto.

## Projeto Besta

Pouco antes da E3 2014, vazaram na internet algumas imagens referentes a um tal Project Beast, que logo foram atribuídas por fãs e jogadores à From Software. Os rumores começaram, e o mais forte deles é que se tratava da continuação direta de Demon's Souls e que, portanto, seria um exclusivo de PlayStation 4. Toda a comunidade de fãs se alvoroçou. Foi, então, que na própria conferência da Sony na E3 2014, Shuhei Yoshida, como em um gesto de "perdão pelo vacilo", anunciou pessoalmente o trailer de um título incrível que chegaria exclusivamente ao PS4. E assim conhecemos Bloodborne.



Capturando elementos tanto de Demon's Souls quanto de Dark Souls, e trazendo boas novidades e propostas, Bloodborne logo despontou como um dos grandes lançamentos de 2015. Com um cenário gótico belíssimo e a promessa de lutas memoráveis, exploração inteligente, level design excelente, história e Lore como os fãs da série gostam, além de novas possibilidades de jogatina (online e offline) com a Chalice Dungeon, é possível que o título seja um dos grandes jogos da geração, o ponto alto da série Souls até agora.

## Bem vindo a Yharnam

O jogo nos levará a Yharnam, uma cidade gótica e macabra, que parece estar sendo construída com belos gráficos e com uma proposta estética de cair o queixo. Grandes construções cinzas engolem o jogador em meio ao caos. Nesse cenário, violentas multidões querendo seu sangue, e bestas dos mais variados tipos querendo acabar com sua raça, serão apenas alguns dos desafios que enfrentaremos em nossa caçada.

## Chefes memoráveis e músicas épicas

A Sony vem divulgando vídeos interessantes da produção de Bloodborne. Em um deles podemos ver a gravação da música do jogo. Serão faixas orquestradas, acompanhadas por um coro, tudo para dar o tom épico nas batalhas contra os chefes, grandes astros dos jogos da From Software.



## É chegada a hora de fazer os concorrentes invejarem o PS4

E como a Sony precisa de um jogo desse calibre! **Infamous: Second Son** é um bom título: demonstrou o potencial gráfico do PS4 logo no início, além de ser divertido e bem polido. Não é, no entanto, aquele título next-gen imperdível e aclamado pela crítica. **The Last of Us: Remastered** é um jogo tão bom quanto já era no PS3, e por mais que tenha vendido bem, ainda não pode ser considerado o exclusivo que mostra que o PlayStation 4 tem títulos obrigatórios que só podem ser jogados em seu sistema, justamente porque ele pode ser jogado no PS3.

**The Order: 1886** traz mais um capítulo dessa história. O jogo está vendendo bem, e muitos jogadores estão, ou dizem estar, curtindo muito o game. Mas, desapontando crítica e tantos outros jogadores, sendo considerado um jogo enfadonho, pequeno e sem fator replay e originalidade, entre outros problemas, é difícil que algum dono de PS4 consiga usar o jogo para sambar na cara dos fãs das concorrentes e dizer “ei, tá vendo esse jogo absurdo e excelente? Só tem pra PS4”.

Sem nenhum **God of War** ou nova IP promissora confirmados para o console, e **The Last Guardian** sabe-se lá se um dia vem, o peso de ser o grande título exclusivo de PlayStation 4 recai sobre dois jogos bem distintos: **Uncharted 4** e **Bloodborne**.

Independente de todas as diferenças entre os dois (afinal são propostas completamente diferentes), eles têm algo em comum: é a competência e excelência dos títulos entregues no passado recente por suas equipes que dá a certeza de que serão, no mínimo, games diferenciados, e no máximo, quem sabe, clássicos de uma geração.

## Dois jogos em um

A experiência principal, sobre Yharnam, trará um design meticuloso, desde o posicionamento de inimigos e itens até os desafios que o jogador terá de vencer, tudo isso confluindo jogabilidade e narrativa. Já a Chalice Dungeon, no subsolo do local, será diferente. Com a geração aleatória procedural, a ideia é que cada jogador tenha um calabouço completamente diferente para explorar, com ambientes, chefes, inimigos e itens gerados de forma aleatória. É outra proposta de design, mas que bom que teremos as duas em um só pacote!

*"Há muito tempo, a antiga Yharnam foi assolada pela doença das bestas, e deixada para decair e apodrecer. Agora, as únicas vozes ouvidas lá são os grunhidos das bestas."*  
(Trailer de história de Bloodborne, em tradução livre)

Bloodborne será o primeiro a chegar, seu lançamento está muito próximo, inclusive. Estou confiando que a jornada por Yharnam será uma das mais incríveis dos videogames, e Bloodborne o grande exclusivo que o PS4 precisa, sucesso de público e crítica. Aí sim, você vai poder pegar um game e dizer: "ei, tá vendo aqui? Só dá para jogar no PS4". E não é isso que a Sony quer? 

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



[twitter.com/gameblast](https://twitter.com/gameblast)

**Seguir**



[facebook.com/gameblast](https://facebook.com/gameblast)

**Curtir**



[google.com/gameblast](https://google.com/gameblast)

**Seguir**



[soundcloud.com/gameblast](https://soundcloud.com/gameblast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

por Renan Pinheiro

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Letícia Fernandes



## De 1 a 10: a trajetória da série Mortal Kombat

Enquanto Mortal Kombat X (Multi) está batendo na porta com suas novidades e ressuscitando mecânicas do passado, vamos considerar que, a depender de sua idade, tudo será novidade, ou será uma bela nostalgia em alta definição e banho de sangue. Vamos conhecer um pouco da trajetória da franquia até seu décimo capítulo e suas aventuras extra games.

## 1 - O começo de tudo



**Mortal Kombat** surgiu após a ideia em construir um jogo estrelado por **Jean Claude Van Dame**, baseado no filme *Bloodsport*, fracassar por não conseguir os direitos para a produção. Ao reunir outras ideias e o ator em mente, surgiu **Mortal Kombat**. Os produtores queriam um nome que causasse impacto e o jogador imaginasse aonde estava chegando. Não fosse o nome original, *Fatality* poderia ser um deles.

O primeiro game chocou devido a tamanha violência e o uso de sprites baseados em atores reais, o que virou uma marca registrada da série. O elenco contava com **Liu Kang, Raiden, Kano, Johnny Cage, Scorpion, Sub-Zero e Sonya Blade**. Além, também, de incluir **Goro** como sub-chefe e **Shang Tsung** como chefe final.

Se você realizar um *perfect* no cenário da ponte (The Pit), junto de um *Fatality*, o adversário será jogado da ponte através de um gancho, caindo em espetos. Na luta seguinte, lá estaríamos nós, lutando contra o ninja secreto: **Reptile**.

## 2 - Múltiplos personagens, uma só origem

Talvez, **Mortal Kombat** tenha sido o jogo que mais abusou de exibir o orçamento limitado para soltar a criatividade, ou, para alguns, a falta dela. Se notarmos as vestimentas dos ninjas, elas são padronizadas até o terceiro jogo, mudando apenas a cor de acordo com seus nomes.

O mesmo se aplicou nas ninjas, porém, elas conseguiram ganhar alguns detalhes no visual para ajudar na diferença entre **Kitana** e **Mileena**, até chegar no poder do **Mortal Kombat 3** e mexer mais no visual, como no estilo do cabelo.

Seguindo a criação, temos: **Scorpion** (amarelo), **Sub-Zero** (azul), **Ermac** (laranja), **Rain** (roxo), **Reptile** (verde), **Noob Saibot** (preto), **Humam Smoke** (cinza), **Khamaleon** (junção dos sete anteriores), **Noob-Smoke** (preto com cinza). **Kitana** (azul), **Mileena** (rosa), **Jade** (verde), **Tania** (amarelo) e **Skarlet** (vermelho) entre as mulheres.



### 3 - Realismo com atores



Uma das melhores coisas dos primórdios do jogo era o elenco da captura de movimento. Bem, não era exatamente uma captura de movimentos e sim de poses, para montar o personagem ao melhor estilo que existiria no futuro com o *mugen*.

Assim como no item anterior, um mesmo ator representava vários personagens, como, por exemplo, **Daniel Pesina**, que, no primeiro jogo, interpretava **Johnny Cage**, **Scorpion**, **Sub-Zero** e **Reptile**. Houve

uma reprise dos personagens no segundo jogo e Pesina ainda fez **Smoke** e **Noob Saibot**. Uma curiosidade, entre os atores e artistas marciais que deram vida aos personagens: a **Sony Blade** de MK3 era a “coelhinha” da Playboy, **Kerri Hoskins**.

### 4 - Só pode haver um

O primeiro filme de **Mortal Kombat**, lançado em 1995, com direção de **Paul W. S. Anderson** (sim, ele mesmo dos filmes de **Resident Evil**), conseguiu uma proeza que vive até hoje: melhor adaptação de um jogo para a telona. O filme retratava bem a ideia do primeiro jogo e, com a sua história simples e pouca invenção dos roteiristas, agradou os jogadores.



A idéia foi tão bem feita que o imortal **Christopher Lambert**, em alta, na época com o filme **Highlander**, só aceitou o papel por ter visualizado algo concreto e não uma aventura que poderia ser prejudicial a sua carreira. Na época, a visão de jogos serem algo infantil ou sem importância fora dos consoles, era forte até em Hollywood.

A sequência, **Mortal Kombat - A Aniquilação**, de 1997, com direção de **Jonn R. Leonette**, foi de opinião dividida. Enquanto esse possuía uma boa caracterização dos personagens pegando eventos do segundo jogo até **Ultimate Mortal Kombat 3**, o filme pecou em alguns pontos e, o que seria o principal atrativo, os **Animalities**, não deram certo. Seria coincidência Christopher Lambert ter ficado de fora da sequência?

## 5 - Indo além dos jogos



Como várias franquias dos games, **Mortal Kombat** possui sua linha de produtos e animações fora das telinhas. A parte colecionável possui belas action figures de seus ninjas e a bela estatueta do **Scorpion** na edição de colecionador do reboot Mortal Kombat em 2011.

O jogo ganhou um curta animado, que serviu de prévia para o primeiro filme, apresentando os personagens e a chegada até a ilha do torneio. Além disso, teve um desenho:

### **Mortal Kombat - Os Defensores**

**da Terra**, no qual narra a jornada dos personagens do Earthrealm, liderados por **Liu Kang** e orientados por **Raiden**, a impedir os planos do imperador **Shao Khan**.

Outra aventura bem sucedida foram nas séries. **Mortal Kombat Konquest**, que contava a saga de **Kung Lao**. Teve apenas uma temporada que foi ao ar de 1998 a 1999 em vinte e dois episódios, porém, sua estrutura era boa e com algumas adaptações.

No ano de 2010, o mundo viu uma ideia de realidade alternativa para a série ganhar vida, no teaser **Mortal Kombat Rebirth**. Ed Boon aprovou a ideia, e assim nasceu o webserie **Mortal Kombat Legacy**. Agora o jogo se apresentava mais realista e mostrando um universo alternativo ao que conhecemos.



## 6 - Fatality em 3D



A partir do **Mortal Kombat 4**, a captura de movimentos foi abandonada para utilizarem modelos em 3D. A mudança causa um pouco de desconforto, e o quarto game do cânone compensou a mudança com alguns dos Fatalities mais sangrentos da franquia até então. O jogo também introduziu novos personagens e trouxe alguns que só apareceram nos spin-offs **Mythologies Sub-Zero** e **Special Forces**.

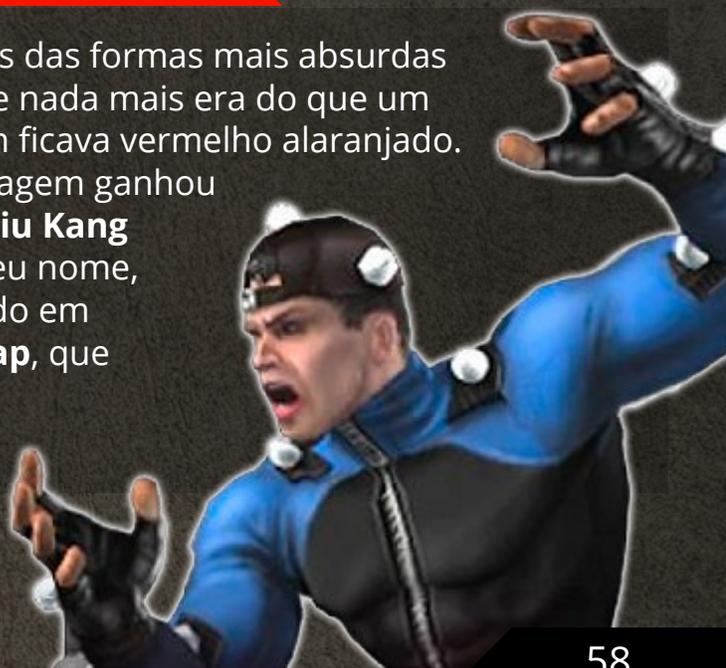
Os jogos seguintes trilharam o mesmo caminho, porém,

começaram a utilizar captura de movimento para os personagens 3D. Vieram os jogos **Deadly Alliance**, **Deception** e **Armageddon**, que encerraram o ciclo de Mortal Kombat reunindo, praticamente, todos os personagens da história.

A franquia se perdeu em ideias quando mudou o estilo, tendo, em cada versão, praticamente, um gameplay novo, além de algumas decisões que desagradaram os fãs (como aquele evento que ainda é spoiler para alguns, em **Deadly Alliance**) e **Deception**, era o melhor nome para o jogo. **Armageddon** conseguiu suavizar, chegando na melhor opção de tudo que testaram, mas o acerto viria apenas anos depois com o reboot.

## 7 - Personagens de todos os lugares

Mortal Kombat possui alguns personagens criados das formas mais absurdas de se acreditar. O primeiro a surgir foi **Ermac**, que nada mais era do que um erro do primeiro Mortal Kombat, no qual Scorpion ficava vermelho alaranjado. Isso gerou tanto boato nas revistas, que o personagem ganhou vida em Ultimate Mortal Kombat 3. O mestre de **Liu Kang** é praticante do kung-fu bêbado e assim nasceu seu nome, **Bo' Rai Cho**, muito parecido com borracho, bêbado em espanhol. Um personagem bem curioso é o **Mokap**, que nada mais é do que um ator de captura de movimento (**Motion Kapture**).



Pelo lado cinematográfico, além de Johnny Cage baseado em Van Dame, **Liu Kang** foi baseado no ator **Bruce Lee**. Outros personagens foram inspirados em filmes como **Shang Tsung**, que foi inspirado pelo visual do personagem **Lo Pan**, e **Raiden** que foi inspirado em um dos **três temporais**, sendo ambos oriundos do filme *Os Aventureiros do Bairro Proibido*. Ainda nos filmes, o visual os ninjas cibernéticos (**Cyrax**, **Smoke**, **Sektor** e **Cyber Sub-Zero**), foi inspirado no personagem **Predador**. O ninja **Rain**, teve sua origem da forma mais simples: uma homenagem a música Purple Rain do cantor **Prince**.

## 8 - Criando um Fatality



O processo de criação dos Fatalities é um *brainstorm* bem simples. A equipe se reúne uma vez e a produção pede que eles tragam ideias para as próximas finalizações. Na segunda reunião, os membros mostram suas ideias e, acredite, elas nascem em desenho de **"boneco palito "sanguinário"**.

Alguns levam desenhos um pouco mais elaborados, mas o principal é exibir a ideia de alguma forma. Praticamente uma reunião de psicopatas.

## 9 - Kombatés alternativos

Apesar de ser reconhecida pela violência extrema, a série Mortal Kombat possui alguns spin-offs e mini-games bem interessantes. Nos jogos extras, vemos muito beat n up, com direito a luta normal contra boss e, lembramos, nesses combates, ao derrotar o chefe você pode, e deve, aplicar um Fatality. Nos jogos em 3D, surgiram **Kart Kombat**, o Mario Kart sangrento com a turma violenta. **Chess Kombat**, porque chess box é para os fracos e você merece mais violência no xadrez. E **Puzzle Kombat**, lembrando bem o estilo do Puzzle Fight (Street Fighter com variação de tetris). Este último chegou com o relançamento do Ultimate Mortal Kombat 3 no DS.



## 10 - Shao-Lin Monks comandam!



Não há como negar, a franquia Mortal Kombat gira em torno dos **monges Shaolin** e uma das melhores versões do jogo, contando a série principal e os spin-offs é, justamente, **Mortal Kombat Shaolin Monks**. O jogo é baseado no estilo beat n' up, no qual você pode escolher entre **Liu Kang** ou **Kung Lao**, e seguir a história passando entre o primeiro até o terceiro game. Seu foco é maior em **Mortal Kombat II**.

A jogabilidade era boa, pecava apenas o jogo de câmera. Um dos destaques era juntar sangue o suficiente para encher a barra de **Fatality** e humilhar os adversários. Entre os extras, tivemos muitas finalizações para cada personagem, além de poder desbloquear **Sub-Zero** e **Scorpion** para seguir na aventura, e um modo Versus. O jogo possui um *easter egg* remetente ao filme **Exterminador do Futuro II**.



No filme o ciborgue T-800, interpretado por Arnold Schwarzenegger, precisa eliminar dois chips de inteligência artificial para garantir a sobrevivência de Sara Connor e seu filho John Connor. O android T-1000, é enviado para matar John. No confronto final, após muito trabalho, o T-800 consegue jogar seu rival em um tanque com ferro líquido. Como ele também precisa ser destruído junto, se joga no tanque e enquanto seu corpo afunda, ele faz um sinal de positivo.

Agora que você relembrou, ou conheceu, o passado da franquia, chegou a hora de se preparar para entrar em ação e salvar a Terra no próximo torneio. Que os Deuses Anciões guiem seus caminhos. **B**

ANDROID

iOS

# CHAIN CHRONICLE

por Gabriel Minossi

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Ítalo Lourenço

## Chain Chronicle é a retomada da SEGA na linha dos RPGs

A criadora de RPGs clássicos, SEGA, lança Chain Chronicle para plataformas mobile. Produtora que no passado produziu títulos do gênero aclamados pela crítica, como a série Shining Force e Phantasy Star, agora esta de volta com um jogo com a qualidade característica da empresa.

Jogos do tipo mobile não têm a mesma divulgação que os de consoles, o que é uma pena, pois Chain Chronicle é, por diversas características, um excelente RPG. Com uma história sem muito brilho, mas interessante, a SEGA consegue criar um jogo freemium com elementos colecionáveis, combates por turnos e uma preocupação muito interessante com os personagens secundários.

O enredo é bastante comum, no mundo de Yggdra, as tropas malignas estão avançando, por isso cabe a você assumir o papel do capitão do exército de soldados voluntários. Já viu, né? Esse é o pretexto para as várias cartas de personagens que aparecem ao longo do mapa. Parece simples, mas aí que surge um dos pontos mais positivos do jogo, pois todos os personagens secundários têm uma história única, com direito a dublagem e cenas especiais (estáticas, mas convenhamos, já são centenas de cartas). Isso faz com que aquele personagem coadjuvante super legal tenha uma certa profundidade. A história principal é longa, porém essas missões paralelas curtas viram um excelente passatempo. Sabe aquela fila do banco? tempo suficiente para completar uma sidequest.

A jogabilidade foi transplantada do Plants vs Zombies (Multi), no qual os inimigos vão surgindo de um lado da tela e você vai posicionando seus soldados voluntários para defender seu território. A diferença fica no fato de você conseguir mandar o pessoal para além da sua área de segurança. Isso é muito útil para se



defender de tropas que têm ataque à distância. Outro ponto interessante é que quanto mais você usar um determinado personagem, mais afinidades ele terá com o capitão da equipe e por consequência histórias extras e habilidades adicionais serão destravadas. A história dos personagens secundários podem ser acessadas nas tavernas das cidades visitadas. Uma região é diferente da outra, por isso as histórias deles estão ligadas às suas cidades de origem. O único ponto negativo é que as batalhas são extremamente repetitivas, obrigando o jogador a fazer a mesma coisa sempre.

Talvez seja verdade, mas não podemos negar que o trabalho gráfico está maravilhoso, com cenários muito bem detalhados e ilustrações de fazer inveja a um PS Vita. Claro que no campo de batalha a coisa muda de figura e os personagens parecem avatares do Nintendo 3DS. Mas compensa o fato de cada um ter uma “carta” de ilustração muito bem desenhada por artistas famosos no Japão. Mas isso não é tudo, todos os personagens têm voz e alguns também são dublados por nomes famosos. Os menus são bastante simples, e bem organizados, não deixando aquela sensação de jogo mal acabado. Aliás, o cenário geral lembra muito Final Fantasy Tactics (PS), com linhas que cruzam de uma cidade à outra funcionando muito bem.



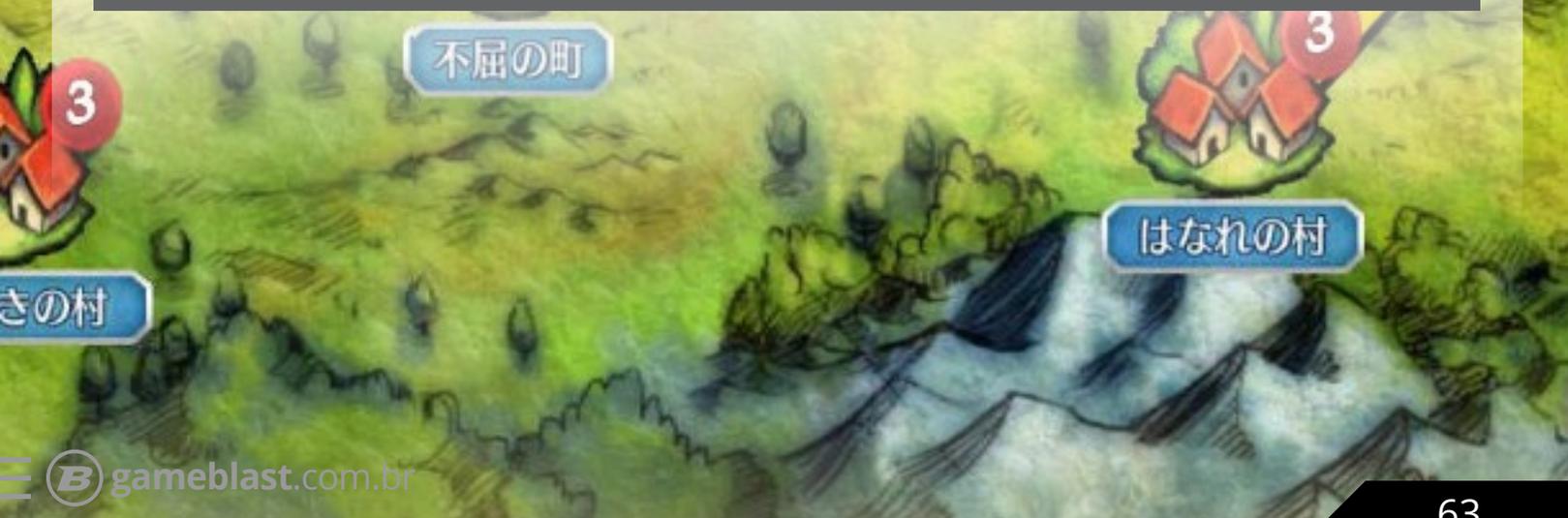
Mesmo sendo grátis, as micro transações acontecem de forma bastante discreta, pois você pode jogar muito, e talvez até terminar o jogo sem gastar um centavo. O sistema de energia (que é o custo para cada fase) é bastante satisfatório, não deixando o jogador com a sensação de ter jogado pouco. Caso queira turbinar sua equipe, com certeza conseguirá muito mais rápido cartas raras gastando dinheiro real. Por sinal, a coisa boa dos freemiums é que a toda hora estão inventando eventos para enriquecer a história e por consequência tentar vender personagens raros.

Com tudo isso em mente, fica claro que a SEGA conseguiu fazer um jogo muito bom apesar do combate repetitivo e da história principal acabar ficando em segundo plano. Mas para quem quiser se aventurar nessa corrente de histórias, acabará encontrando um mundo vasto e divertido, misturando o casual ao complexo, e dar vida nova ao gênero.

Em 6 de setembro, foi lançado no Japão o anime do jogo com oito episódios de cinco minutos que foram transmitidos em cinco cinemas. A história é basicamente uma introdução ao jogo, personagens e alguma mecânica.

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

**Site oficial:**  
<http://chainchronicle.gumi.sg/>



ANDROID

iOS

# EVOLAND

por Robson Júnior

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Ítalo Lourenço

## Evoland (Mobile) é a evolução dos jogos na palma da sua mão

Em 2013, a **Shiro Games**, uma desenvolvedora indie, lançou para PC o jogo **Evoland**, que alegrou especialmente os que realmente vivenciaram todo o período de transição da evolução dos videogames, mas também os curiosos quanto a isso. Agora a empresa traz o jogo para dispositivos móveis com sistemas operacionais **Android** e **iOS**.

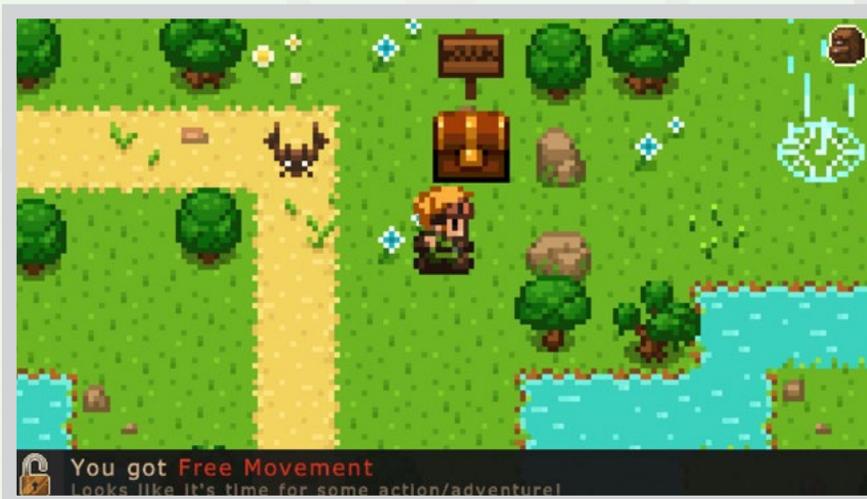


Desde os primeiros toques na tela, dá para perceber que Evoland se trata de um jogo bastante interessante. A tela inicial em 8-bits preto e branco mostra o herói do jogo entre dois baús, mas não há escolha aqui: ele se move apenas para a direita. Ao abrir o primeiro baú, é possível mover-se para a esquerda. E então, com mais um, a movimentação básica em 2D em quatro direções é desbloqueada.

À medida em que vão sendo encontrados novos baús, novas funcionalidades vão sendo adicionadas ao jogo: cores, rolagem da tela, sons básicos... A evolução é contínua e cada detalhe se encaixa com maestria quando adicionado. Em alguns minutos, a tela que era inicialmente monocromática ganha vida com cores vibrantes e música misteriosa condizente com o gênero; afinal, o jogo evolui, mas no começo não há ideia do que tudo isso se trata.

A história do jogo só começa (adivinha como) ao abrir o baú que adiciona o enredo. Uma trama simples, o que se esperaria de um jogo antigo. O mundo de Evolandia

viveu em paz por séculos, mas o clima de felicidade está sendo ameaçado por um mal antigo que subitamente ressurgiu. Como um dos últimos membros de uma nobre ordem, é mais que dever do protagonista ajudar a restabelecer a ordem no local.



A história não deve parecer desconhecida;

afinal, é uma das fórmulas mais utilizadas para criação de tramas dos jogos desde que eles começaram a ser pensados. O fato de que o jogo pode lembrar muito duas franquias famosas não é mera coincidência. Várias referências explícitas a **The Legend of Zelda** e **Final Fantasy** permeiam Evolandia.

A começar pelo protagonista, cujo nome básico é **Clink**, uma junção de **Link**, protagonista de The Legend of Zelda, e **Cloud**, de Final Fantasy VII. Não é apenas no nome que o pequeno personagem se baseia, mas também na aparência. Já a segunda protagonista, que surge em algum tempo no decorrer da história, chama-se **Kaeris**, fazendo referência a **Aerith (Aeris)**, também do universo de Final Fantasy VII.

Com pouco tempo de jogo, Evoland ganha um sistema de batalha em turnos e um Overworld para o protagonista poder viajar pelo mapa. Os baús encontrados pelo mundo todo servem para quase toda função, por menor que ela seja, como acessar a casa e dar um nome ao personagem.

O nível máximo dos gráficos é um 3D primário (comparável à sexta geração de jogos)



com texturas condizentes a dispositivos móveis. A partir do momento que pega a capacidade de dar zoom com a câmera, abrir um baú faz uma bela referência a The Legend of Zelda. A jogabilidade como um todo é como um misto desta e da já citada franquia Final Fantasy: dependendo de onde o

jogador se encontra dentro do game, o sistema de batalha é baseado em ataque simples com espada e Hearts ou em Active Time Battle, adicionando características como HP e XP.



Os puzzles do jogo utilizam a adição imediata de novas tecnologias para resolver as situações-problema propostas. O bom-humor dos comentários

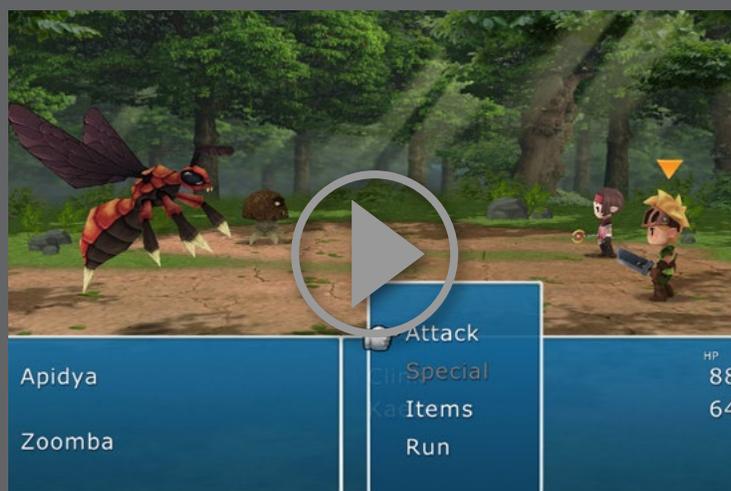
deixam um sorriso no rosto e um motivo a mais para seguir em frente e descobrir muito mais segredos. Algumas partes envolvem até mesmo regredir no tempo para poder alterar coisas nos novos visuais.

Evoland pode ser uma incrível aventura pela evolução dos games, mas este é certamente o limite do jogo. Uma falha comum em jogos retrô é justamente isso: basear-se demais na nostalgia. Não é algo que vá desapontar os saudosistas ou qualquer pessoa que esteja interessada em vivenciar uma jogatina diferente e, de certa forma, até educacional, mas é um aspecto que pode deixar a desejar no jogo em geral. **B**

Baixe **Evoland** para iOS gratuitamente na **App Store** ou para **Android** na **Google Play Store**. O jogo também está disponível para **Windows PC, Linux e Mac** através da **Steam**. Boa jornada pela nostalgia, aventureiro!

**Site oficial:**

<http://evoland.shirogames.com/>



# Revista Nintendo Blast 66

Mario Party 10 chega ao Wii U para celebrar mais uma festa com seus colegas!



#59  
AGO  
2014



tudo sobre Xenoblade 3D, Zelda: Majora's Mask 3D, Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars e muito mais!

Baixe já a sua!

***GAMEBLAST***