

GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR



E3 2015:

NOSSAS EXPECTATIVAS E APOSTAS PARA O EVENTO

TOP 10:

OS MELHORES JOGOS DE SUPER-HEROI

#07
JUN
2015

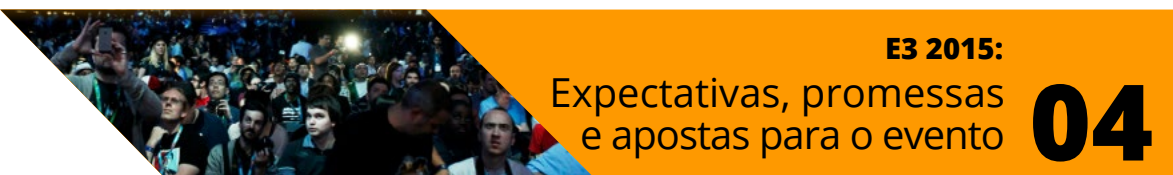


BY NC ND

BATMAN
ARKHAM KNIGHT
A VOLTA DO HOMEM-MORCEGO!

I'm Batman

A revista GameBlast está no clima dos quadrinhos nesse mês! Além de matérias especiais sobre a relação deles com os videogames e um Top 10 dos melhores jogos de super-herói, trazemos também nossas expectativas para o desfecho da trilogia Arkham com Batman: Arkham Knight. E, como não podia faltar, confira todas as nossas apostas e sonhos para a E3 2015! Boa leitura e até a próxima edição com nossa cobertura do evento! – **Rafael Neves**



E3 2015:

Expectativas, promessas
e apostas para o evento

04



QUADRINHOS

Sua relação com
os videogames

14



TOP 10

Melhores jogos de
super-herói

23



PRÉVIA

Batman: Arkham
Knight (Multi)

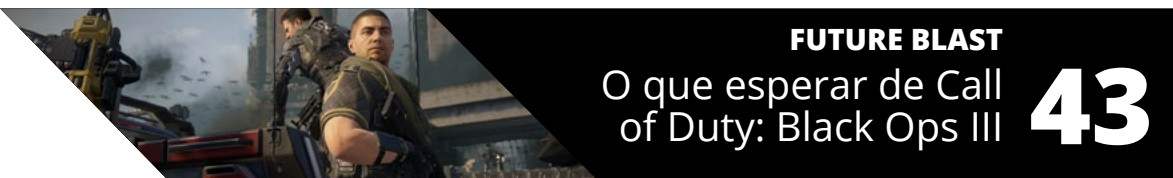
31



PRÉVIA

Legend of Kay
Anniversary (Multi)

37



FUTURE BLAST

O que esperar de Call
of Duty: Black Ops III

43



ANÁLISE

Lego Batman: Beyond
Gotham (Multi)

49



ANÁLISE

Project CARS (Multi)


ONLINE

**GAME
BLAST**

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**

Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL

Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS

Alberto Canen
Gabriel Vlatkovic
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro Silva
Farley Santos

DIRETOR DE REVISÃO

Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**

Aline Miki

REDAÇÃO

Ítalo Chianca
Jaime Ninice
Leandro Rizzardi
Manoel Siqueira Silva
Renan Pinheiro

REVISÃO

Jaime Ninice
José Carlos Alves
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO

Aline Miki
Fábio Hamada
Guilherme Kennio
Ítalo Lourenço
Leandro Fernandes
Letícia Fernandes

CAPA

Felipe Araujo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



HQ Blast

Bat-Hype por S. Carlos



FAÇA SUA ASSINATURA
GRÁTIS
 DA REVISTA
 GAMEBLAST!

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

ASSINAR!

por *Leandro Rizzardi*

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Kennio

EXPECTATIVAS PARA A



2015

Finalmente o maior evento de games do ano está chegando, e com ele diversas inovações para o mercado. Ocorrendo novamente em Los Angeles entre os dias 16 e 18 de junho, neste ano há muitas novidades anunciadas e a expectativa em torno das grandes empresas não para de aumentar com grandes jogos previstos até o fim do ano e o anúncio da Realidade Virtual, que promete mudar o jeito como jogamos videogame.

Um evento diferente

Muitos dizem que a E3, a maior feira de videogames do mundo, perdeu suas forças. Após diversas mudanças em sua estrutura e locações diferentes pelos Estados Unidos, muitas empresas resolveram anunciar novos jogos e produtos através de vídeos e eventos menores, em diversas épocas do ano. Felizmente, com a chegada da geração atual de consoles, o evento começa a crescer novamente.



Em 2013 houve o anúncio de que a E3 ocorreria por mais três anos em Los Angeles, o que nos faz pensar em 2016, sem local definido. Muitas especulações existem, com apostas em grandes cidades como Nova Iorque e São Francisco, nos Estados Unidos. Enquanto há quem prefira apenas um espaço físico todos os anos, muitos jornalistas dizem gostar da ideia de ter o evento em diversas cidades, trazendo a sensação de renovação todos os anos.

Este será mais um ano que a Nintendo não fará a famosa conferência em sala fechada para a imprensa, fazendo seus anúncios através de um vídeo chamado "Nintendo Direct", disponibilizado através da internet para todo o mundo ao mesmo tempo. Tudo indica que ela será a única a fazer isso, já que muitas estão confirmadas para apresentações ao vivo.

Além das já esperadas Sony e Microsoft, em 2015 haverá conferências da Bethesda, famosa pelas franquias The Elder Scrolls e Fallout, da Square Enix, Electronic Arts, Ubisoft e, pela primeira vez, uma dedicada somente aos jogos de computador: PC Gaming Show — Infelizmente, a SEGA, que sempre esteve presente com grande destaque fará apenas pequenas participações. Serão três dias com muitos anúncios e novidades, e por conta do número de participantes, é de se esperar uma das maiores E3 já feitas até hoje. Para que nos preparemos, criamos um especial com o que já foi confirmado e, é claro, alguns palpites em torno das surpresas.



Nintendo®

Apesar de ter suas apresentações feitas em um vídeo, nenhum fã da Nintendo sente-se desanimado, muito pelo contrário: todos se juntam para assistir, ao vivo, às suas tão amadas franquias em jogos completamente novos. Neste ano ela precisará de novidades exclusivas que surpreendam a todos, já que há poucos jogos esperados. São eles:

Mario Maker (Wii U)

Anunciado para o Wii U, Mario Maker trará diversas maneiras para que os jogadores criem suas próprias fases de progressão lateral para os famosos personagens do Reino do Cogumelo. Será possível mudar os visuais para que lembrem antigos jogos da franquia e compartilhar tudo com o mundo inteiro através da internet. É esperado que haja um modo história, mas o que chama a atenção é o fato de sempre haver novos universos para explorar.



Data de lançamento: 2015

Yoshi's Woolly World (Wii U)

Vindo de encontro com o anúncio do adorável amiibo do Yoshi feito de lã, o jogo colocará os jogadores em um mundo que lembra os antigos jogos da série Yoshi's Island, nos quais o famoso dinossauro verde atira ovos para se defender e atacar. Claro, tudo contando com um visual inovador e muitas outras novidades.



Data de lançamento: 2015

Shin Megami Tensei X Fire Emblem

Com o anúncio feito recentemente, pouco se sabe sobre o jogo além de ser um encontro entre duas das mais famosas franquias da Nintendo. Há a confirmação de ser um RPG em um vídeo, mostrado no Nintendo Direct de janeiro.



Data de lançamento: ainda não divulgada

Star Fox (Wii U)

Há pouquíssimas informações sobre o jogo, mas o seu lançamento foi confirmado pelo seu criador, Shigeru Miyamoto. Sabemos que ele será totalmente novo e feito para o Wii U, usando o GamePad para ter uma visão interna do cockpit da nave. Possivelmente, novas mecânicas de jogo estejam inclusas, mas a fórmula principal será a mesma dos jogos antigos.



Data de lançamento: ainda não divulgada

Xenoblade Chronicles X (Wii U)

Diferentemente dos outros jogos, Xenoblade Chronicles X tem muitas informações divulgadas e já traz muita expectativa aos fãs. Sua história ocorrerá em torno de uma nave que se acidentou, chamada "New Los Angeles", onde os sobreviventes construíram um centro comercial e ali vivem. Conhecido por seus mundos abertos, o jogo terá batalhas em estilo RPG, colocando o jogador no controle de grupos de lutadores.



Data de lançamento: 2015

Se levarmos em consideração que as apresentações da Nintendo durante a E3 costumam durar mais de uma hora, os jogos citados deverão ser somente uma parte dos novos anúncios. Mesmo com a notícia de que o novo Zelda sofrerá atraso, sendo lançado somente em 2016, temos esperanças de vê-lo de alguma maneira. Muitos jogadores apostam em uma nova versão do jogo F-Zero, devido a diversas referências feitas pela Nintendo em jogos atuais como Mario Kart 8. Quem sabe algum Pokémon esteja em desenvolvimento? Seja como for, temos certeza de que ela deve ter muitas cartas na manga, e estamos ansiosos para vê-las.



Microsoft

Após o turbulento anúncio do Xbox One em 2013, quando o grande foco foi na interatividade com a televisão, a Microsoft faz questão de enfatizar que este ano trará apenas games, e que fará história com isso — seus representantes fazem questão de dizer que será a melhor apresentação já feita, com diversos exclusivos.

Crackdown (XBO)

Com poucas informações reveladas, Crackdown é o terceiro jogo de uma franquia, mesmo que não aparente isso em seu título. Conhecidos por seus mundos abertos feitos pelo criador da série GTA, ele trará muita violência e ação em meio a cidades futuristas e modernas.

Data de lançamento: ainda não divulgada

Forza 6 (XBO)

Como já era esperado, o famoso simulador de corridas da Microsoft retorna com gráficos e física mais realistas na nova geração. Não há mais novidades, que devem ser anunciadas durante a E3.

Data de lançamento: final de 2015

Fable Legends (XBO/PC)

Esperado para o ano passado, Fable Legends é um jogo multiplayer online que usará as funcionalidades em nuvem do Xbox One e obrigará os jogadores a estarem conectados na internet. Quatro personagens deverão derrotar um vilão, controlado por um Tablet ou Smartphone, em cenários pré-determinados.



Data de lançamento: ainda não divulgada

Gears of War 4 (XBO)

Desta vez, não há nenhuma informação sobre o game. Seu desenvolvimento não será feito pela Epic Games, que fez os anteriores, e sim pelo novo estúdio Black Tusk. Supostamente, será o último da franquia.



Data de lançamento: ainda não divulgada

Halo 5: Guardians (XBO)

Anunciado durante a E3 de 2013, Halo 5 seria lançado em 2014. Com algumas imagens conceituais já divulgadas, ele foi classificado pela Microsoft como "o maior e mais detalhado Halo já feito". Apesar de trazer a essência dos jogos anteriores, ele promete inovar em aspectos da mecânica para fazer uso da tecnologia do Xbox One.



Data de lançamento: terceiro trimestre de 2015

Quantum Break (XBO)

Este é um dos jogos mais esperados pelos jogadores do Xbox One. Trazendo uma proposta inovadora, ele terá uma série de televisão que sofrerá influências conforme as decisões feitas durante o jogo, unindo duas mídias. Será possível controlar o tempo para solucionar crimes e desastres, com poucos gameplays divulgados até o momento.



Data de lançamento: ainda não divulgada

Rise of the Tomb Raider (XBO/X360)

Se considerarmos a disputa entre a Sony e a Microsoft, este será um dos jogos presentes na conferência, já que a dona do Xbox fará questão de mostrá-lo rodando em seu console. Rise of the Tomb Raider trará a famosa Lara Croft para a nova geração, com exclusividade provisória para o Xbox One e Xbox 360 (ele, supostamente, sairá no futuro para outros consoles). A história ocorrerá após o final do último Tomb Raider, lançado para os consoles da geração anterior e remasterizado para os da atual.



Data de lançamento: final de 2015

ScaleBound (XBO)

Com o anúncio feito na E3 de 2014, ScaleBound está sendo feito pela Platinum Games e trará um personagem que luta com um dragão contra diversos tipos de criaturas. Mais informações serão ditas na E3 deste ano.



Data de lançamento: ainda não divulgada

Aparentemente, a Microsoft anunciou grande parte de seus grandes lançamentos, deixando pouco para que tentemos prever em torno de suas surpresas. Só nos resta esperar e torcer para que ela faça de sua apresentação tudo o que prometeu.

SONY®

Curiosamente, a Sony não tem muitos jogos exclusivos confirmados até o momento — o que nos faz acreditar que ela tenha muitas novidades. É importante lembrar que ela anunciou o Project Morpheus (óculos de Realidade Virtual para o PlayStation 4) para o início de 2016, então possivelmente traga novidades e demonstrações de seu uso.

Persona 5 (PS4/PS3)

Já lançado no Oriente, Persona 5 ganhará versão para o Ocidente. Com o já conhecido esquema de batalhas de RPG por turnos, os jogadores terão o papel de controlar personagens com poderes especiais em uma escola de Shibuya, no Japão.



Data de lançamento: 2015

Until Dawn (PS4)

Seguindo a linha dos filmes de terror adolescentes, Until Dawn promete muitos sustos e momentos familiares aos fãs de assassinos famosos como Jason, de Sexta Feira 13. A história colocará vários jovens em uma casa onde um assassino começa a matá-los, e é papel do jogador tentar salvá-los.



Data de lançamento: 2015

Uncharted 4: A Thief's End (PS4)

Fãs de Nathan Drake podem comemorar, pois tudo indica que o jogo esteja próximo de seu lançamento. A continuação direta de Uncharted 3 trará mais aventuras de ação em terceira pessoa com diversos elementos de quebra-cabeça, com gráficos atuais e a possibilidade de mundos abertos. Tudo indica que uma demonstração jogável esteja disponível na E3.



Data de lançamento: segundo trimestre de 2016

Além dos jogos citados, há rumores de que um novo God of War esteja em desenvolvimento para o PlayStation 4 (o que faria sentido, com o lançamento previsto da remasterização de God of War 3 para o console), fazendo uso de seu poderio gráfico. Acreditamos também em uma continuação de The Last of Us, que há muito é especulada. Por fim, há sempre a possibilidade de vermos algo de The Last Guardian, mas já estamos acostumados com a ideia de que ele sequer exista.

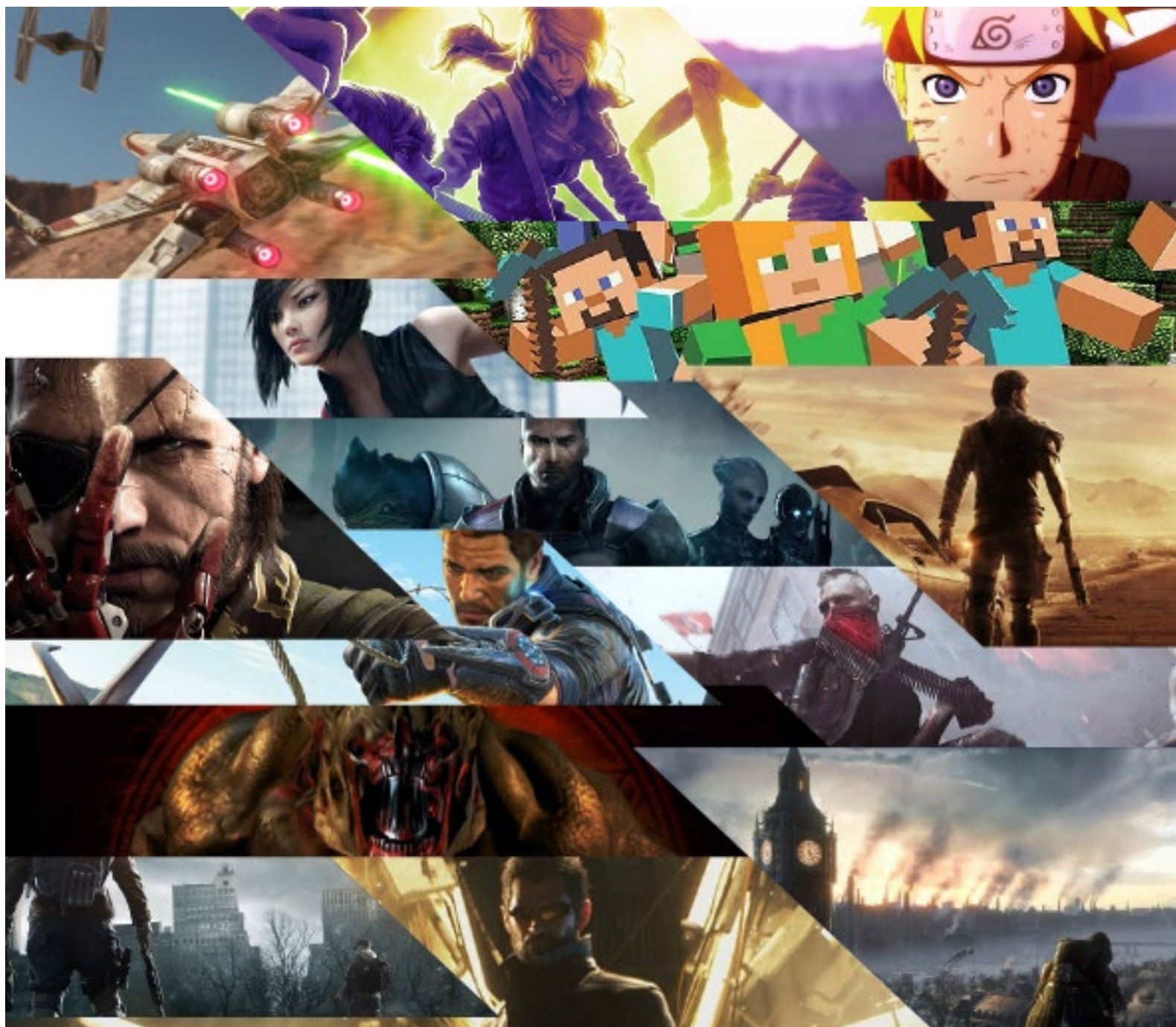
Outras novidades

Como falamos no começo, teremos outras conferências ocorrendo neste ano, o que indica possíveis anúncios e demonstrações inesperadas. Muitos acreditam que a Bethesda anuncie o novo jogo da série Fallout, sendo ele o motivo para que ela crie um evento próprio. Já a Square Enix pode trazer mais informações sobre Kingdom Hearts 3 e Final Fantasy XV, além de possíveis anúncios de novos jogos e, quem sabe, uma nova temporada de Life is Strange.

Mas o mais interessante é o acontecimento de uma conferência apenas para jogos de computador — nada mais justo, já que o número de jogadores que usam a Steam e similares para jogar não para de crescer, além do grande investimento no setor de M.O.B.A.s.



Esta E3 tem tudo para ser uma das maiores já feitas, e pode trazer novidades em torno de novas tecnologias: além da realidade virtual, sabemos que a Nintendo já trabalha em um novo console. O mercado dos portáteis sobrevive com o Nintendo 3DS e com o PlayStation Vita há um tempo, e podemos ter novidades em breve. Mas não importa: é um evento especial e, independentemente do que digam, sempre será especial na vida de qualquer aficionado por videogames. **B**



Outros jogos que podem aparecer por lá: **Star Wars Battlefront**, **Rock Band 4**, **Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4**, **Mirror's Edge 2**, **Minecraft: Story Mode**, **Metal Gear Solid 5**, **Mass Effect 4**, **Mad Max**, **Just Cause 3**, **Homefront 2: The Revolution**, **Doom**, **The Division**, **Deus Ex: Mankind Divided**, **Assassin's Creed Victory**

por Renan Pinheiro

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leandro Fernandes

QUADRINHOS E VIDEOGAME

**Uma das melhores
combinações para jogos,
mergulhar no universo das
histórias em quadrinho**

Dois universos. Culturas diferentes e mais conectados do que você imagina.
Conheça um pouco da história quando unimos quadrinhos e games.

Duas formas de artes por meios distintos, porém, com boas semelhanças e, principalmente, voltadas ao entretenimento. Os quadrinhos surgiram em publicações no Brasil por volta do século XIX, adotando um estilo satírico que ficou conhecido como cartun, charges ou caricatura, para se referir a eles. O primeiro desenho a circular pelo país teve início no ano de 1837 no formato de charge. O autor, Manuel de Araújo Porto-Alegre, produzia através do processo de litografia e realizava a venda em papel avulso. Até chegarmos ao ano de 1900, os quadrinhos eram fortemente ligados a sátira política.

Quadrinhos de super-heróis

As histórias em quadrinhos podem ter qualquer tema que você desejar, porém, um dos grandes marcos, por atravessar as décadas e se popularizar ainda mais a cada nova geração, é o chamado universo das revista de super-heróis. Essa vertente ganhou força na década de 1930, quando, em 1934, nascia a Nation Allied Publication.

Provavelmente, esse nome você nunca tenha lido, mas, reunindo outras empresas junto a ela, formou-se a DC Comics. Em 1935 era lançada a More Fun Comics/Fun: The Big Comic Magazine #1, revista na qual, ao passar dos anos, os super-heróis mais conhecidos viriam a nascer. Na sexta edição, debutaram Jerry Siegel e Joe Shuster, que, em 1938, trouxeram ao mundo um herói que vestia azul, possuía uma capa vermelha e podia voar. Sim amigos, nascia pela dupla o mais conhecido dos super-heróis: Superman.



A litografia, ou litogravura, é uma técnica de gravura que envolve a criação de marcas sobre uma matriz (pedra calcária por exemplo) com lápis gorduroso. A base dessa técnica é o princípio da repulsão entre água e óleo. Ao contrário das outras técnicas da gravura, a litografia é planográfica, ou seja, o desenho é feito através do acúmulo de gordura sobre a superfície da matriz, e não através de fendas e sulcos na matriz. A técnica consiste em quatro etapas: primeiro, a limpeza da pedra, para não ficar nada do desenho anterior; a segunda parte vem o desenho em sí na pedra com os materiais gordurosos; já a terceira parte consiste em realizar uma entintagem logo após o desenho ficar pronto e seco, evitando que possa borra a figura; e, por último, a impressão por meio de uma prensa dedicada ao uso da pedra





O **Superman** é um alienígena que veio do planeta Krypton. Seus poderes foram se modificando e crescendo com o passar do tempo. Porém, o personagem é, basicamente, bem resistente, possui super força, visão de raio-x e calor, sopro congelante, poder de voar e muito mais. Sua maior fraqueza é a pedra de kriptonita, que, quando colocando em sua exposição, torna o Homem de Aço totalmente vulnerável.

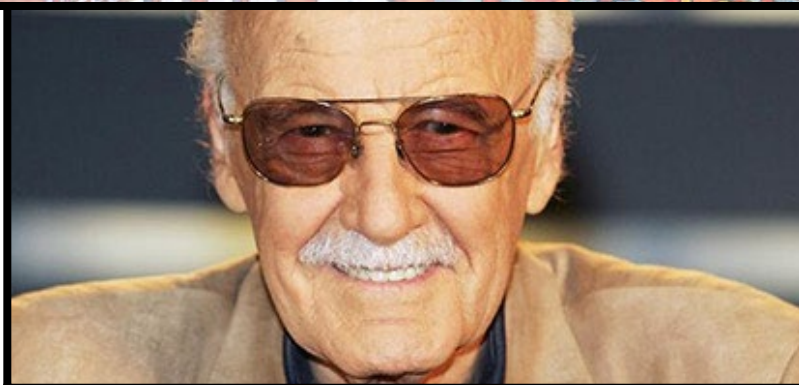
Entre outros nomes que vieram após o Superman, está o: Batman, criado por Bob Kane e Bill Finger na 27ª edição da revista Detective Comics. Nascia assim a chamada Era de ouro, quando veio junto o nascimento do Lanterna Verde, Flash, Mulher Maravilha e o primeiro super grupo: A Sociedade da Justiça da América. Anos mais tarde teríamos a famosa Liga da Justiça.

Com grandes ideias, vem grandes personagens e histórias

Em todos os ramos, sempre temos uma competitividade acirrada, e no mundo dos quadrinhos essa disputa é muito bem conhecida. Em 1939, surgiu a Timely Comics, criada por Martin Goodman, que era editor de quadrinhos focado em história de faroeste e resolveu apostar no emergente mercado de histórias originais. A primeira revista lançada pela Timely Comics foi a Marvel Comics em 1939. Na primeira edição conhecemos o super-herói Tocha-Humana e o anti-herói Namor, o Príncipe Submarino. Na segunda edição, a revista mudou o nome para Marvel Mystery Comics.



O primeiro super-herói que deu grande destaque à Marvel, foi, com todo o patriotismo possível em tempos de Segunda Guerra Mundial, Capitão América. O primeiro vingador foi criado por Joe Simon junto à lenda Jack Kirby. O herói fez um sucesso tão grandioso que a tiragem da sua revista chegou perto d casa de um milhão. Os grandes heróis da chamada “casa das ideias” que conhecemos nos dias hoje, vieram a nascer entre as décadas de 1950 e 1960. A dupla formada por Stan Lee e Steve Ditiko deu ao mundo, em 1962 na revista Amazing Fantasy #15, um super-herói que possui problemas parecido com os que qualquer um de nós podemos ter na vida real, como as contas no fim do mês. Esse cara era um tal de Homem Aranha!



Em 1939, Martin contratou o primo de sua esposa para o cargo de auxiliar de escritório geral. Quando perdeu Joe Simon, colocou o rapaz para assumir o cargo de editor temporariamente. O que seria por um curto período, vingou por décadas, com a exceção dos três anos em guerra. Seu nome era Stanley Lieber, e, daquela época até os dias de hoje, assina como **Stan Lee**.



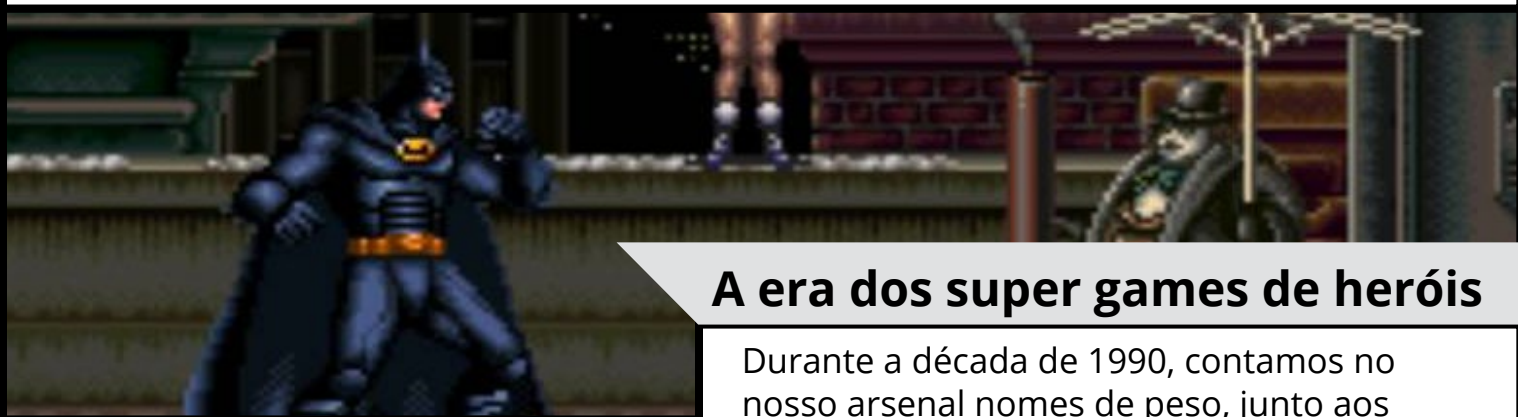
Um crossover de mídias super efetivo

Avançando no tempo, chegamos na época dos primeiros consoles e seus jogos. Além das HQs, como são conhecidas popularmente as histórias em quadrinho, ganhávamos o reforço dos jogos eletrônicos. Em um momento, pensaram: por que não juntar o melhor dos dois mundos?

Um dos primeiros jogos baseado em personagem de HQ foi Superman (Atari), lançado em 1979. Seu objetivo era derrotar Lex Luthor, que, vez ou outra, lançava kriptonitas para retardar o herói. No jogo acontecia até a clássica transformação de Clark Kent em Superman na cabine telefônica e terminava com o resgate da Lois Lane. Com o lançamento do Nes, ou o popular Nintendinho,



recebemos muitos lançamentos baseado em super-heróis, com destaque para jogos do Homem-Aranha, Batman e Superman. Chegando a década de 1990, com o avanço da tecnologia e das novas plataformas, viriam ao mundo grandes clássicos.



A era dos super games de heróis

Jeitinho brasileiro para o

bem: a Sega foi muito forte enquanto atuava no Brasil, ao ponto em que seus produtos da era 8 e 16 bits ainda são comercializados e fabricados pela sua grande parceira nacional, a Tec-Toy. De tanto lutar por suas ideias, a Tec-Toy conseguiu ajudar, alguns projetos para melhoria do hardware do Mega Drive e, no mercado nacional, realizou uma edição de jogos que marcaram a infância de muitos. Turma da Mônica em o Resgate e Mônica no castelo do Dragão foram jogos adaptados para ser uma aventura da turma mais conhecida dos gibis, modificados a partir dos jogos da série Wonder Boy, principalmente Wonder Boy in Monster Land.

Durante a década de 1990, contamos no nosso arsenal nomes de peso, junto aos arcades, as máquinas mais potentes durante um bom tempo, para receber os jogos. Estavam nesse dream team: Nintendinho, Master System, Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation, Saturn, Nintendo 64 e, também agraciado no final da década, o Dream Cast. O gênero que dominou os lançamentos foi o beat 'em up. Teríamos jogo novo de heróis? Boa chance de ser: “andar e bater em todo mundo até encontrarmos o grande vilão da fase ou do jogo” e, assim, tivemos grandes feitos, e alguns para se esquecer para sempre.

No lado da DC, o Cavaleiro das Trevas recebeu muitos jogos, especialmente pelos filmes dirigidos por Tim Burton. The adventures of Batman & Robin (SNES) e Batman Returns (SNES/MD) foram clássicos do morcego. O primeiro, baseado no desenho da época, e o segundo, no filme.

Mas Superman também ganhou seus jogos e, para tristeza dos fãs, o mais lembrado é o fracasso Superman 64. Para não dizer que estamos pegando no pé dele com luva de kriptonita, tivemos o primeiro jogo a acompanhar a história em quadrinho do momento, o elogiado The Death and Return of Superman (SNES/MD).

Reunindo seus heróis e alguns vilões, a DC teve pelas mãos da Blizzard o jogo Justice League: Task Force (SNES/MD) no qual o objetivo é a luta entre os personagens. Um jogo de luta reunindo Superman, Batman, Flash, Mulher-Maravilha, Arqueiro Verde, Aquaman, Cheetah, Despero e Darkside. O jogo era fraco e a Liga da Justiça teria melhores games a partir dos anos 2000.

Se para a DC o Batman a salvou parecendo tão atual quanto os dias de hoje, no lado da Marvel as coisas foram um pouco melhor. Começando pelo amigo da vizinhança, o Homem-Aranha foi agraciado com os melhores beat 'em up da história. Spider-man The Video Game foi lançado para arcades em 1991 e permitia até quatro jogadores ao mesmo tempo na mesma máquina.

Outro grande lançamento e que também contava com sua versão em HQ foi o elogiadíssimo, desafiador e um sonho para os jovens: Maximum Carnage (SNES/MD). Após o lançamento, o Spider ficou um tempo sem um jogo de destaque até que a Activision lançou o multiplataforma Spider-Man no ano 2000. O jogo era todo nas alturas e contava com muitos personagens das história dele. A sequência foi um pouco sandbox e ainda mais difícil.

Os alunos do Professor Xavier contaram com grandes jogos, desde X-Men Arcade, que seguiu o mesmo estilo da máquina do Aranha. Children of Atom levou um grande jogo de luta aos arcades, PlayStation e Saturn: X-Men Mutant Apocalypse (SNES), outro beat 'em up marcante.

Reunindo vários personagens, a Marvel emplacou excelentes jogos de lutas, começando com Marvel Super Heroes,

Marvel vs DC: tirando a riqueza que existe entre os fãs, com certeza seria um dos jogos mais aguardados por todo mundo e Yoshinoro Ono, produtor de Street Fighter IV, sonha e tentou realizar esse crossover. É difícil, mas parece mais real do que muitos encontros de universos que gostaríamos de ver. Os direitos da DC estão em casa com a WB Games, enquanto a Marvel sempre negocia seus direitos com a Capcom quando se trata de jogos de luta.



Os jogos de personagens dominavam as plataformas, porém, a SEGA investiu em um jogo próprio reunindo herói, super vilão e o poder da imaginação para desenvolvê-lo. Eis que surgia Comix Zone. No jogo, assumimos o papel do desenhista que, em uma noite de tempestade, vê sua obra ganhar vida, ao tempo em que o vilão da sua HQ consegue ir para o mundo real e envia o nosso herói para o universo dos quadrinhos com o fim realizar sua vingança.



X-Men vs Street Fighter, Marvel vs Street Fighter e a série Marvel vs Capcom, todos multiplataforma. Por outro lado, nos beat 'em up, tivemos o grande Marvel Super Heroes in The War of Gem (NES) e o fraco Captain America and the Avengers (Multi).

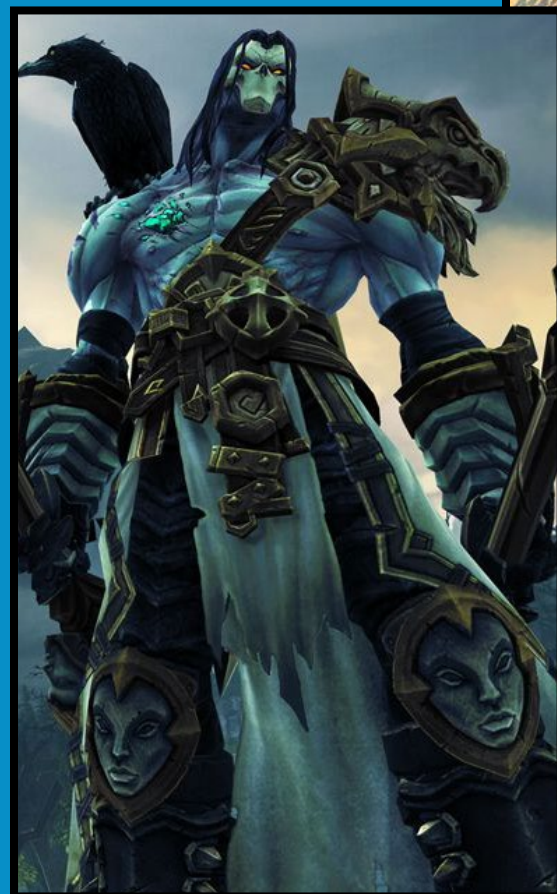
Dos anos 2000 aos dias de hoje

Na virada do milênio, os mundos dos jogos e dos quadrinhos utilizaram outra via para seguirem caminhando e recebemos muitos jogos baseados nos filmes dos super-heróis que ganharam um verdadeiro boom de sobrevivida com X-Men. Em regra geral, jogo baseado em filme estava fadado ao fracasso e pouquíssimas exceções sobreviveram.

A DC continuou forte com o Batman, que era justamente o dono de fracasso dos heróis no cinema com Batman Eternamente, e jogos na medida baseado no filme Batman Begins e na sétima geração com os jogos da grandiosa e ousada série Arkham. Outros heróis ganharam jogos por causa de filmes e sabemos que Lanterna Verde não se deu muito bem na sua empreitada.

Enquanto isso, na concorrência, a Marvel conseguiu jogos de destaque como Marvel Ultimate Alliance, que reúne seu universo de heróis e vilões. Homem Aranha teve dois bons jogos baseados nos filmes mas depois caiu de produção até chegar em Shattered Dimensions (XB/PS3). Pegando a última onda de filmes, dois jogos merecem destaque: Thor The God of Thunder (Multi), a versão para Nintendo DS e Captain América Super Soldier (Multi). O primeiro, um ótimo beat 'em up de raiz como nos anos 1990, e o último, seu produtor não teve medo de fazer um jogo com elementos do rival Batman Arkham Asylum/City.

A série **Darksiders** é uma obra totalmente de quadrinhos criada para os video games. O criador é o grande desenhista Joe Madureira. A série conta a história dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse e o projeto previa quatro jogos, cada um focado em um cavaleiro. Tivemos dois jogos onde, no primeiro, comandávamos War, que precisava provar sua inocência em um chamado de intervenção dos Cavaleiros, e no segundo, jogávamos com Death, que procurava saber sobre o destino do seu irmão War. O gameplay reúne o melhor de vários jogos elogiados, como grandes chefes de *Shadow of the Colossus*, o hack n slash que dominou nos anos 2000 e levou *God of War* a ascensão, *Quick Time Events*, movimentos e uso do tempo como em *Prince of Persia*. Tudo com o melhor toque de HQ possível.



Arte final

Hoje em dia, os jogos de super heróis têm se concentrando no universo do MMORPG, com as rivais em destaque: *DC Universe Online* e *Marvel Heroes 2015*, além do genérico *Champions*. Todos permitem a livre criação do seu personagem, podendo estes ficarem semelhante a algum herói existente e até mesmo combinar o estilo do Homem-Aranha com poderes do Namor, por exemplo, enquanto na DC temos os heróis e vilões como nossos mentores.

Nos jogos solo, o cavaleiro das trevas vem reinando absoluto e seu próximo jogo, *Batman Arkham Knight*, promete superar de forma absurda o *Arkham City*. Vamos torcer para que, nessa geração, os super heróis voltem com tudo e para que tenhamos novos personagens em ação, aproveitando que eles estão ganhando cada vez mais mídia com seus filmes. Porque com grandes heróis vem grandes jogos! **B**

Artbook BlasToy

edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store

BLAS TOY
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

BLAS TOY+
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO DE COLECIONADOR

EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

EDIÇÃO DE COLECIONADOR
R\$ 5,90

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

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS



por Renan Pinheiro

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Fábio Hamada



Top 10: Viaje no tempo como melhor dos heróis das HQs nos videogames

Do mais simples ao mais potente console, nenhum herói escapará à nossa visão. Que aqueles que adoram derrotar vilões, aproveitem os melhores jogos de super heróis.

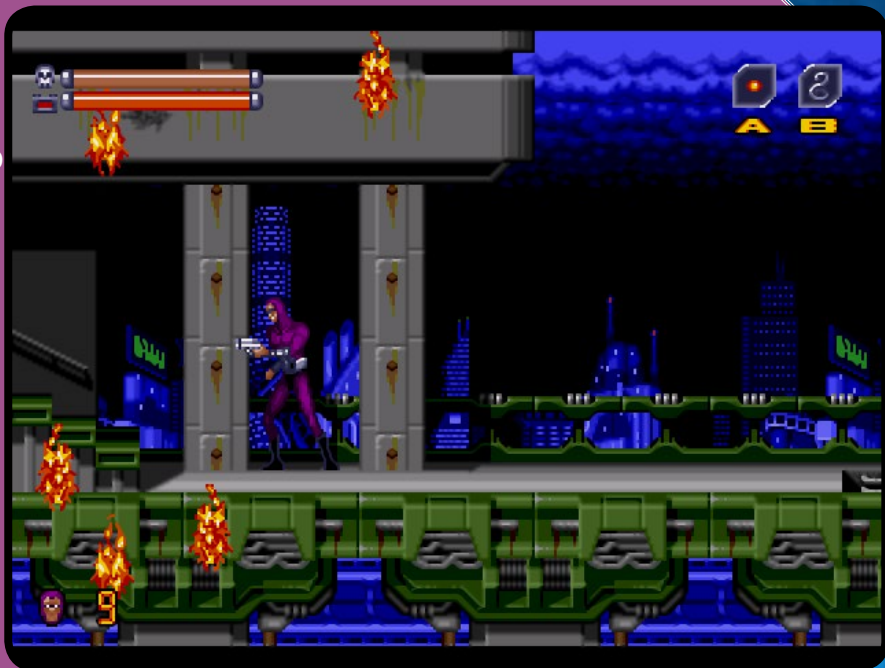
Existem jogos de diversos gêneros e origens e, obviamente, não poderíamos deixar de receber jogos baseados nos personagens de HQs. Vamos conferir dez jogos que merecem sua atenção e não fique bravo caso aquele jogo do seu herói favorito, não apareça entre as posições.

A lista contém clássicos que atravessaram o tempo e marcaram a indústria, impactaram na popularidade do herói ou influenciaram outros jogos a vir. O universo que pertencem traz grandes inspirações para jogos e até permitem que as desenvolvedoras desenvolvam mais alguns arcos de sucesso. Sem mais delongas, com grandes heróis, grandes jogos para você conferir.

10 - Phanton 2040 (Mega Drive/SNES)

O **Fantasma** é um herói vingador que combate o crime há pelo menos 400 anos. Seu legado é passado de pai para filho ao longo do tempo, levando as pessoas a acreditarem em uma única figura, imortal, fazendo jus ao apelido "O Homem que nunca morre".

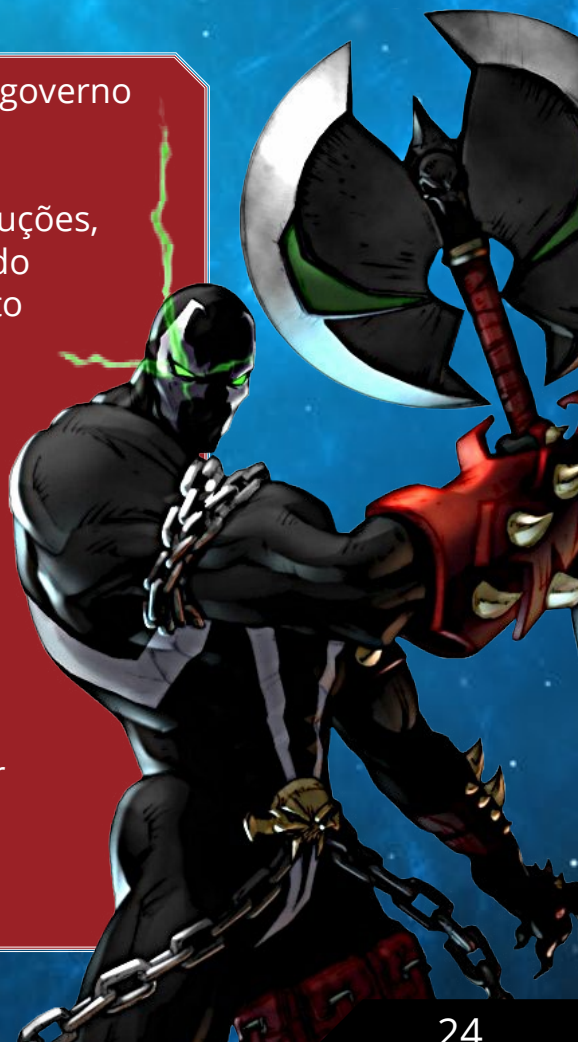
Sendo no estilo que dominava nos anos 1990, a progressão lateral, o jogo possuía um diferencial incrível para a época e que pouquíssimos jogos arriscaram: múltiplos finais. Dependendo de nossas ações, eram possíveis 20 finais diferentes, alguns empolgantes, outros nem tanto.



9 - Spawn: Armageddon (Multi)

Albert Francis "Al" Simmons era um soldado a serviço do governo realizando missões perigosas dentro e fora do país. Seguia cegamente as ordens de seu superior, **Jason Wynn**, e era escalado com frequência para missões que envolviam execuções, se tornando herói nacional após salvar o presidente. Quando começou a questionar as ordens de Wynn, foi traído e morto em missão. Por uma vida cheia de mortes, foi enviado ao inferno e recebeu uma oferta do demônio **Malebolgia** para se tornar um soldado do inferno, um **Spawn!**

Mais do que ir ao inferno, **Spawn** sofreu para receber um jogo decente. O personagem foi criado por **Todd McFarlane** em 1992 e rapidamente virou sucesso, recebeu um filme e tudo que podemos imaginar. Nos jogos, um com resultado bom (**Spawn**, de SNES), um muito fraco, para não pegar pesado (**Spawn: The Eternal**, para PS), um diferenciado ao melhor estilo shooter de arcade (**Spawn: In the Demon's Hand**, para Dreamcast e arcades), até chegarmos ao **Armageddon**, fazendo o personagem brilhar na sexta geração de consoles.



Spawn: Armageddon foi lançado para **Game-Cube**, **PlayStation 2** e **Xbox** e é um jogo de ação com muitos dos elementos dos melhores da época. Com uma abertura empolante, personagem bem retratado em seu modelo 3D, diversos itens espelhados pelas fases para desbloquearmos algumas informações extras sobre as HQs além dos destinados à cura e poderes com suas cores específicas. Vale ressaltar o bom trabalho com as animações de sua capa, que sempre rouba as atenções.



8 - Teenage Mutant Ninja Turtles IV: Turtles in Time (Mega Drive/SNES)

Talvez você tenha conhecido as **Tartarugas Ninja** através de seus vários desenhos, porém, elas nasceram nos quadrinhos e de forma muito humorada e satirizando o **Demolidor**. Seu surgimento teve um tom bem escuro, mas conforme foram ficando mais famosas receberam um tom mais leve e o humor ganhou força.

Nos jogos, a **Konami** desenvolveu os melhores nas décadas de 1980 e 1990 com direito a gabinete de arcade para quatro jogadores ao mesmo tempo. Sucesso absoluto, porém, o quarto jogo chegou para **Mega Drive** e **Super Nintendo** e entrou para a história como um dos mais vendidos da franquia e da própria Konami.

Comandando uma das tartarugas, **Leonardo** com sua bandana azul e par de katanas, **Michelangelo** de bandana laranja e nunchakus, **Donatelo** com a bandana roxa e bastão bo, ou o mais novo **Rafael** com os sai e faixa vermelha, encaramos desafios no presente e viajamos entre o tempo dos dinossauros até um futuro longínquo para poder derrotar o Destruidor de uma vez por todas e salvar nosso tempo e, claro, continuar comendo pizzas.



7 - X-Men Origins: Wolverine (Multi)

Sabemos que o filme nem controverso foi, porém, acredite ou dê uma chance a versão em jogo do mesmo, que deixa para trás os traumas do filme, apesar de rumar ao mesmo final consegue ser muito melhor.

O que você espera de um jogo dos mutantes com destaque para **Wolverine**? Temos sim muita porrada, vilões, **Dentes de Sabre**, **Sentinelas** também, por que não? E claro, seu maior *troll*, **Deadpool**.



6 - Marvel Super Heroes War of Gems (SNes)

Um clássico da **Capcom**, que domina a arte de produzir excelentes jogos da Marvel, e com tema bem atual para os dias de hoje com o universo cinematográfico da casa das ideias. No jogo podemos controlar alguns **Vingadores** como **Capitão América**, **Homem de Ferro**, **Homem-Aranha**, **Hulk** e **Wolverine**.



Ao longo das 10 fases, incluindo uma passagem pela Amazônia, os heróis partem em busca das Jóias do Infinito, os objetos de grande desejo do titão louco, **Thanos**. O enredo é baseado no arco A manopla do Infinito de 1991. Os heróis são reunidos por **Adam Warlock**, que deseja evitar que as Jóias caiam na mão de Thanos. Apesar de não ter uma jogabilidade suave, o jogo conseguiu casar bem gameplay e dificuldade desafiadora.



5 - Spider-Man - Maximum Carnagem (Multi)

Os anos 90 foram a melhor época para os jogos de heróis e muitos tornaram-se clássicos. Com direito a cartucho especial todo vermelho, chegou para **Mega Drive** e **Super Nintendo** o jogo **Spiderman - Maximum Carnage** em 1994, tendo como base a mesma HQ lançada em 1993.

Reunindo o cabeça de teia e **Venom**, devemos parar o serial killer **Cletus Kasady**, que é o hospedeiro do pedaço de Venom que se tornou o simbiote **Carnage**. De cor vermelha e muito mais insano, psicopata e assassino que o simbiote preto, Kasady e Carnage formam a pior combinação para um vilão, ao ponto de unir a dupla.



Contando com diversas participações de personagens do universo Marvel e principalmente do Aranha. O jogo contava com uma dificuldade elevada e isso, tornou a saga muito desafiadora e sem desmotivar ou cair no lado errado, e ser deixado de lado pelos jogadores.

4 - Captain America - Super Soldier (Multi)

Sem medo de se inspirar no jogo de um rival, o Super Soldado ganhou um bom jogo e escapou da lista de piores jogos de heróis de HQ baseado em filmes. A história pega carona com o filme, **Capitão América - O Primeiro Vingador**, e retrata uma versão diferente para os mesmos eventos.

Com jogabilidade bem conhecida para os jogos de heróis da sétima geração, sistema de combate bem fluido, gráficos padrões e ótimo desafio para aproveitarmos a jogatina, o jogo conta com as dublagens de **Chris Evans**, **Neal McDonough**, **Hayley Atwell**, **Sebastian Stan** e **JJ Feild**, reprisando seus papéis no filme, **Capitão América**, **Timothy "Dum Dum" Dugan**, **Peggy Carter**, **Bucky** e **James Montgomery** respectivamente.



3 - Thor - The God of Thunder (DS)

Poucos jogos se salvaram na sétima geração, quando envolveram super-heróis e o Deus do Trovão recebeu essa honraria da maneira mais inusitada. Apesar de ser multiplataforma, a melhor versão do jogo foi lançada para Nintendo DS.

Em **Thor - The God of Thunder**, temos os visuais do filme para caracterizar os personagens desde **Cris Hensworth** como **Thor** e o **Loki** de **Tom Hiddleston**. O jogo pega elementos do filme e conta sua própria história de modo animador cativante, utilizando o clássico estilo beat n up aliado aos poderes do lendário Mjolnir e bela pixelart.



Vale ressaltar que, assim como em Super Soldier, a versão para os consoles de mesa recebeu dublagem de boa parte do elenco do filme, reprisando seu papel. Além dos irmãos, tivemos **Anthony Hopkins (Odin)**, **Jaimie Alexander (Sif)**, **Steven Blum (Ulik)**, **Idris Elba (Heimdall)**, **Mitch Lewis (Ymir)** e **Rick D. Wasserman (Surtur)**.

2 - Marvel Ultimate Alliance 2 (Multi)

A **Guerra Cível** foi um dos melhores arcos das HQs Marvel e em **Ultimate Alliance 2**, serve de pano de fundo para o enredo do jogo que se passa um ano, após os acontecimentos do conflito do pessoal a favor do registro de Super-Humanos liderados por Tony Stark e os rebeldes liderados pelo **Capitão América**, que se opunham a ideia.

Misturando ação com elementos de RPG e a possibilidade de formarmos nosso grupo com até quatro heróis. Toda ação começa com o **Coronel Nick Fury** liderando o time composto por **Capitão América**, **Homem de Ferro**, **Homem-Aranha** e **Wolverine**, realizam um ataque ao Castelo da Latvéria, após descobrirem os planos da primeira ministra eleita **Lucia Von Bardas**. Um negócio muito lucrativo, pois ela fornecia armas ao **Consertador** em troca de super-vilões.



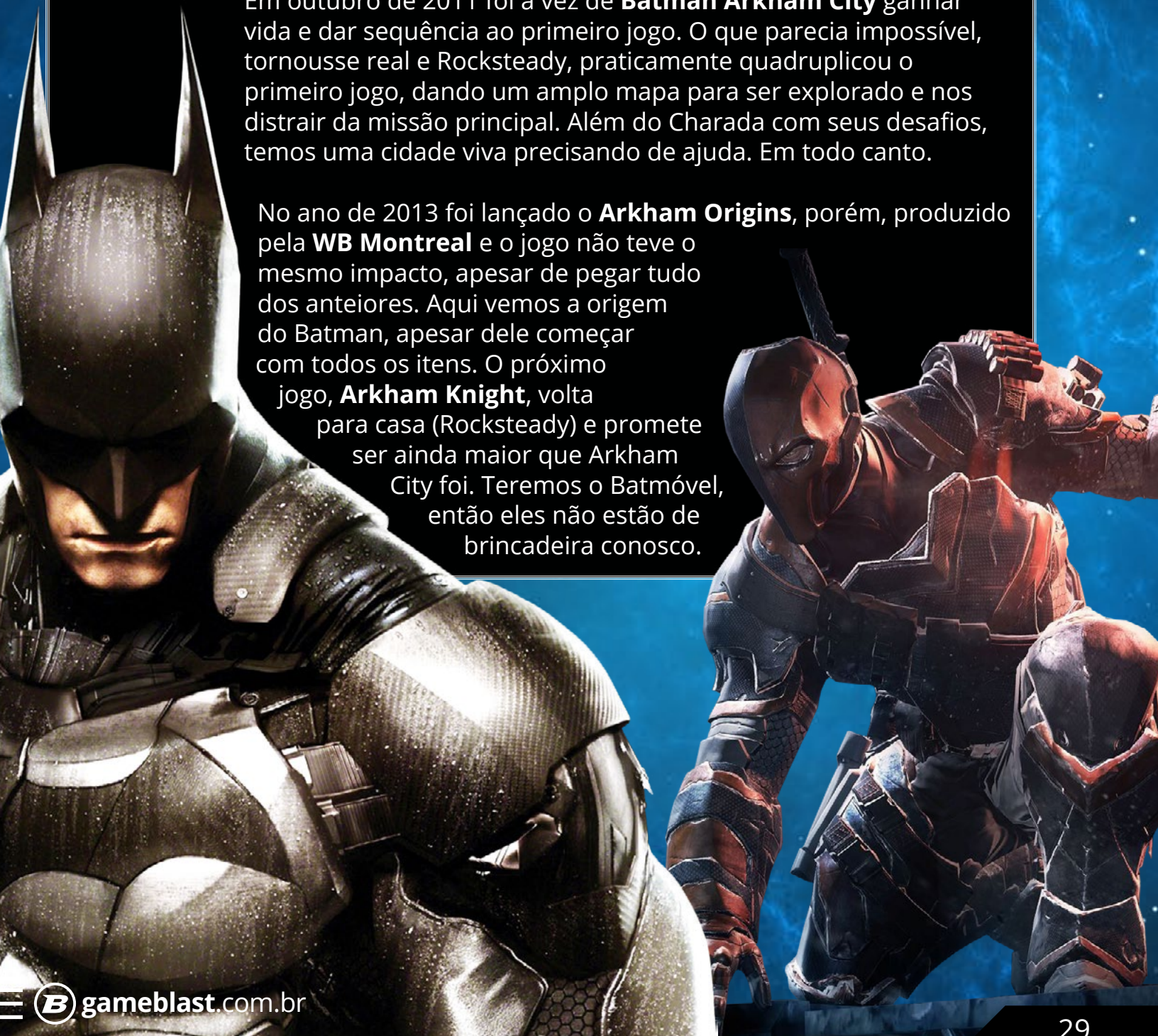
1 - Batman - Serie Arkham (Multi)

A **Rocksteady** acertou em cheio quando produziu a série Arkham e o Homem Morcego que vinha bem com o pessoal devido os filmes do Nolan, resgatou sua moral no mundo dos games com dois grandes jogos.

Em agosto de 2009 chegou **Batman Arkham Asylum** apostando em três elementos importantes: **Batman vs Coringa** que sempre chama a atenção, principalmente o público que não segue HQ; um jogo muito bem feito e história que realmente envolva e emergja o jogador; e o difícil, ser tão convidativo ao jogador que quer aproveitar sem pouco tempo para jogar e o que hardcore louco por desvendar cada canto e os segredos do **Charada**.

Em outubro de 2011 foi a vez de **Batman Arkham City** ganhar vida e dar sequência ao primeiro jogo. O que parecia impossível, tornou-se real e Rocksteady, praticamente quadruplicou o primeiro jogo, dando um amplo mapa para ser explorado e nos distrair da missão principal. Além do Charada com seus desafios, temos uma cidade viva precisando de ajuda. Em todo canto.

No ano de 2013 foi lançado o **Arkham Origins**, porém, produzido pela **WB Montreal** e o jogo não teve o mesmo impacto, apesar de pegar tudo dos anteriores. Aqui vemos a origem do Batman, apesar dele começar com todos os itens. O próximo jogo, **Arkham Knight**, volta para casa (Rocksteady) e promete ser ainda maior que Arkham City foi. Teremos o Batmóvel, então eles não estão de brincadeira conosco.



Outras aventuras

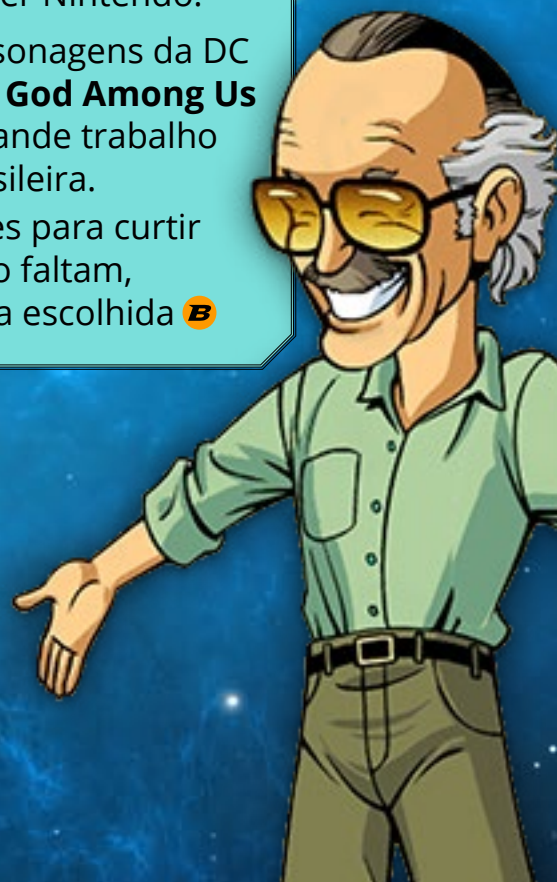
Muitos jogos ficaram de fora e, até mesmo outras aventuras de heróis citados na lista mereciam destaque. Confira também jogos como **Spider-Man Shattered Memories (Multi)**, que tras quatro diferentes versões do herói com direito a Miguel O'Hara, o Homem-Aranha do futuro (Spider-Man 2099).



Marvel Super Heroes e X-Men Children of Atom, ambos multiplataforma, ótimos jogos de luta com os heróis Marvel e outro recheado de mutantes.

Death and Return of Superman (Multi), um dos melhores do Homem de Aço e um dos primeiros jogos a acompanhar um arco da HQ simultaneamente ao seu lançamento. Temos muitos jogos, principalmente na rivalidade Mega Drive x Super Nintendo.

Outro grande jogo com personagens da DC e HQ temática, foi **Injustice God Among Us (Multi)** com direito a um grande trabalho de dublagem na versão brasileira. Preparese bem, pois opções para curtir super aventuras é o que não faltam, independente da plataforma escolhida **B**



por *teandro Rizzardi*

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Aline Miki

PS4

XBO

PC

MAC

A dramatic promotional image for Batman: Arkham Knight. Batman is shown in his iconic suit, flying through a dark, rain-soaked Gotham City street. His wings are spread wide, and a bright light emanates from his chest. The background shows a cityscape with a 'GOTHAM' sign and a 'SPEED LIMIT 3' sign. The overall atmosphere is dark and atmospheric.

Batman: Arkham Knight (Multi) trará muito mais do que morcegos em alta definição

Após o lançamento dos quatro últimos títulos para a geração anterior, finalmente chega ao PlayStation 4, Xbox One e PC o que parece ser uma das melhores experiências para os fãs do Homem-Morcego. **Batman: Arkham Knight** terá mais do que gráficos bonitos, trazendo novas mecânicas de jogo e um enorme mundo para ser explorado.



Quando *Batman: Arkham Asylum* foi lançado para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, sua capa já mostrava que seria diferente de tudo o que já havia sido lançado sobre o herói: uma imagem brilhante, que mudava conforme a luz, revelava a presença de óculos 3D que aumentariam a interação do jogador. Em uma época em que televisões vendiam a tridimensionalidade dos cinemas, parecia estranho ter que voltar a usar um acessório de papelão no rosto, com lentes de cores diferentes. Felizmente, com ou sem ele, surgia uma nova franquia de qualidade.

Situado em uma Gotham de mundo aberto, **Arkham Asylum** trouxe o combate para um novo estilo, onde um pequeno deslize era o suficiente para causar grandes problemas: era preciso estar atento. Diferentemente de muitos jogos que estão por aí, simplesmente apertar o mesmo botão não traria vitórias e frustrariam aqueles que buscavam por jogos simples e com dificuldade simplória: se a vida do Homem-Morcego não é fácil, que o game mantenha-se fiel.

Além de trazer alguns dos famosos vilões, o jogo também trouxe novos visuais. Adaptando as roupas e ambientes ao momento atual, passou a ser estranhamente crível a ideia de um homem rico conseguir se transformar em um defensor através de tecnologias avançadas e extremamente caras. Podemos dizer que isso ocorreu também nos cinemas, o que mostrou a necessidade de renovar o universo dos heróis — e é por isso que tantos estão em alta ultimamente.





Após o primeiro jogo, outros três foram lançados: **Batman: Arkham City (Multi)**, continuação direta, **Batman: Arkham Origins (Multi)** e **Arkham Origins Blackgate (Multi)**, contando contando histórias que antecedem o primeiro jogo. Apesar de algumas controvérsias em torno da qualidade dos últimos jogos, que não foram desenvolvidos pela Rocksteady, era inegável que o futuro garantiria grandes feitos na nova geração. Eis que, em 2014, chega o anúncio de **Batman: Arkham Knight (Multi)**, trazendo grande expectativa.

Novas aventuras, velhos inimigos

No trailer de apresentação, a primeira reação do público foi de surpresa. “Tudo parece diferente! As roupas mudaram novamente!”, eram frases encontradas em diversos fóruns de debate pela internet. De maneira semelhante aos filmes, que estarão mais uma vez com outros atores e caracterizações, os personagens e ambientes do jogo foram refeitos em conjunto com os desenhistas da DC Comics — o trabalho ficou ainda mais bonito.

Curiosamente, várias dicas do que encontraríamos na versão final do jogo estavam presentes no vídeo exibido, onde ouvíamos o pai de Bruce Wayne dizendo que ele deveria utilizar a fortuna para trazer o bem enquanto Batman se preparava para uma batalha. As cenas de luta traziam inimigos com armas, diversos vilões em conjunto, e o principal, o **Batmóvel** em destaque: ele será utilizado pelo jogador em muitos momentos.





A cidade de **Gotham** parecia ainda maior — os prédios extremamente altos e as ruas largas. Nada foi por acaso, já que os mapas serão cinco vezes mais amplos do que em Arkham City e todos os espaços foram projetados para que seja possível dirigir com o Batmóvel sem bater pelas paredes. Aliás, fazer isso poderá trazer diversas consequências, já que grande parte do cenário poderá ser destruído.

Por fim, pudemos sentir que era mais um jogo do Batman, e isso é extremamente importante. Uma série chega ao seu fim quando perde sua essência, deixando os fãs desapontados perante uma experiência completamente diferente do que já havia sido feito — esse não parece ser o caso. As rápidas e inteligentes batalhas estavam de volta e a trama conseguiu prender não somente os fãs do personagem, mas também os que procuram um bom jogo de ação. Este pode ser o jogo que tanto esperamos de um super herói.

Novos consoles, novas ideias

Tudo o que havia de bom dos antigos jogos estará de volta em Arkham Knight. Será possível planar e atingir inimigos com chutes no ar, além de entrar no modo detetive para investigar o ambiente e muito mais. E bota muito nisso! Em vários vídeos já divulgados vemos uma cidade maior e com diferentes maneiras de exploração: Batman literalmente voa pelos lugares. De maneira semelhante aos jogos do **Homem-Aranha**, bastará agarrar-se em diversos prédios em sequência para ganhar velocidade e manter-se no ar. Com isso, temos que nos preparar para câmeras rápidas e sensações gigantescas de queda livre.

A história ocorrerá cerca de um ano depois dos acontecimentos de Arkham City e envolverão um plano maléfico do famoso vilão **Espantalho**. Após reunir diversos outros, como **Duas Caras**, **Pinguim** e **Arlequina** (que poderá ser controlada por quem comprar o título na pré-venda), todos se unirão para liberar uma espécie de substância química pela cidade. Batman será o responsável por impedir que isso aconteça, e terá que enfrentar o seu maior inimigo do jogo no processo: o **Cavaleiro de Arkham**.



Para auxiliar Batman, o Batmóvel poderá ser quase sempre utilizado. Com o apertar de um botão ele virá ao seu alcance, levando o personagem pelas ruas em alta velocidade e com uma enorme blindagem. Obviamente, os inimigos também se utilizarão de máquinas enormes guiadas por computador, que devem ser destruídas com as enormes armas do veículo do herói. São elas:

- **Arma Vulcão:** tiros rápidos que fazem o inimigo pegar fogo;
- **Canhão:** tiros lentos, mas capazes de causar enormes explosões;
- **Mísseis:** extremamente poderosos, podem rastrear e atingir até seis inimigos de uma só vez;
- **Interruptor de Multidões:** uma arma física, que empurrará as pessoas da rua para que não atrapalhem a passagem.



As últimas novidades

Recentemente, diversos vídeos foram mostrados e, com eles, muitas informações que surpreenderam os jogadores. Diversos personagens conhecidos apareceram em batalhas, auxiliando Batman. Não somente **Robin**, Asa Noturna, **Azrael** e Mulher Gato estarão presentes como poderão ser utilizados em combos contra inimigos — ou seja, você poderá começar a bater com um deles e finalizar com o outro. Aliás, o jogo nem mesmo saiu e já sabemos que a **Mulher Gato** terá uma história só dela disponibilizada por DLC. Haverá jogo para muitas horas de diversão.

O modo história, supostamente, será 20 vezes mais longo do que em Arkham Asylum. E não espere por missões entediadas: o Cavaleiro de Arkham parece conseguir mudar de tamanho e ficar imensamente gigante, criando batalhas dignas de um filme do Godzilla, com a cidade sendo destruída em cada passo. A enormidade do mapa será preenchida por mais pessoas e mudanças de clima, que influenciarão outros fatores ao redor: o mar, por exemplo, ficará completamente agitado e suas ondas molharão os que estiverem por perto. Tudo isso ocorrerá sem pausas para leitura de disco, como o que ocorre em GTA V (Multi).



Parece óbvio que todas essas informações se unem ao fato de a equipe ter desenvolvido gráficos fantásticos e que deixarão muitos pensando que estão vendo o próximo filme do Cavaleiro das Trevas. Para completar a experiência, um time de peso é responsável pela dublagem americana, contando inclusive com o ator Jonathan Banks, que interpretou o personagem Mike em Breaking Bad — haverá também uma versão brasileira, mas sem dubladores confirmados.

Fã ou não de Batman, este é um jogo que todos devem ficar de olho. Enquanto a realidade virtual não chega e os holofotes com o símbolo do morcego não aparecem nas ruas, isso é o mais perto que conseguiremos chegar de viver mais um pouco a vida de Bruce Wayne. E, felizmente, está bom demais. **B**

PS3

PS4

X360

WiiU

PC

MAC



por Ítalo Chianca

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Ítalo Lourenço

Legend of Kay Anniversary (Multi) celebra os dez anos de uma aventura clássica

Após 10 anos desde sua primeira aventura no PS2, o gato guerreiro, Kay, retorna em um lindo remake para os consoles HD.

Lançado em 2005 para PlayStation 2, Legend of Kay contava a aventura de um jovem guerreiro que tentava salvar sua ilha de um exército de gorilas e outras criaturas. O jogo conseguiu boas críticas a ponto de receber um port para o Nintendo DS em 2010. Agora, 10 anos desde sua primeira aparição, Kay e seus amigos retornam numa aventura em alta definição para celebrar o legado da série e relembrar a importância dos clássicos jogos de plataforma 3D. Prepare-se, pois essa jornada promete ser animal.

Como nos velhos tempos

Controlar um urso com um pássaro na mochila. Alternar entre vários gorilas enquanto explora uma ilha. E até pular em quadros que levam a outro mundo. Pois é, eu também sinto essa mesma saudade. Mas se seu coração bateu mais acelerado com as lembranças da época em que os jogos de plataforma 3D reinavam, pode comemorar, pois **Legend of Kay Anniversary** chega para alegrar os órfãos de uma [certa parceria](#).

Buscando inspiração na China antiga e trazendo um gato humanoide como protagonista, "Legend of Kay" mistura elementos de luta, exploração e aventura.



Relembrando os clássicos

Legend of Kay segue os moldes dos tradicionais jogos de plataforma 3D. O herói embarca em uma jornada para defender sua cidade natal e seu povo, enquanto aprende novos movimentos de luta, ganha e aprimora suas armas, desbloqueia novos caminhos e resolve vários quebra-cabeças. Alguma semelhança com [Banjo-Kazooie](#), [Donkey Kong 64](#), [Sly Cooper](#) ou [Jak and Daxter](#)?

Uma aventura animal

Na pele de **Kay**, um gato guerreiro mestre em artes marciais, o jogador precisará resolver puzzles, superar plataformas e enfrentar uma enorme variedade de inimigos, como o exército de gorilas e ratos do malvado **Shun**, responsável por invadir a pacata ilha **Yenching**, lar do protagonista felino.

O jovem Kay é forçado a interromper seu treinamento em artes marciais quando o seu lar, a pacata ilha de Yenching, é invadido pelo exército de gorilas de Shun.

Usando suas habilidades com espada e suas patas, Kay deve explorar o resto do arquipélago para salvar seus amigos, derrotar o líder perverso e devolver paz ao mundo.

Sem paz

Por muitas gerações, a terra mística de Yenching foi habitada por clãs pacíficos de animais, como gatos, lebres, sapos e pandas. Aos poucos, a paz, tão característica do lugar, foi desaparecendo. Os mais velhos culpam os jovens, principalmente, por terem deixado de lado os ensinamentos de um velho código religioso chamado **The Way** (O caminho). Sem o código para orientar os habitantes, Yenching perdeu os laços que uniam os clãs, tornando-se vulnerável a ponto de ser invadida pelo exército maligno de Shun Tak, que logo passou a governar o lugar de forma autoritária.

O gato guerreiro, Kay

O protagonista da aventura é Kay, um felino-ninja bom de briga, capaz de manusear diversas armas, como garras, espadas e martelos — o garoto também é bom do soco. Junte isso à incrível habilidade com as artes marciais e a ajuda dos mais diversos animais, e teremos um herói pronto para enfrentar todo tipo de desafio ao longo do arquipélago.



Para salvar seus amigos e devolver a paz ao reino, Kay precisa explorar cada uma das ilhas banhadas pelo mar chinês e habitadas por diferentes clãs. Para isso, conta com um reforço animal.

Além de golpes dignos dos melhores filmes de artes marciais do cinema e armas especiais — que podem ser aprimoradas ao longo do jogo —, receberemos ajuda de outros seres, como lobos, javalis e até dragões.

Além da visível melhoria gráfica — que conta com belos gráficos em alta definição —, Anniversary recebeu aprimoramentos significativos na jogabilidade, tendo seus controles levemente modificados para facilitar a vida do jogador, que antes sofria um pouco com a jogabilidade meio travada dos títulos daquela geração.



A longa aventura levará o felino até uma base secreta em um vulcão, misturando muita ação, mistério e diversão nesse combate de animais.

Beleza exuberante

As versões para PlayStation 2 e Nintendo DS já chamavam a atenção pela beleza do jogo. Florestas, campos, montanhas e pântanos possuíam um detalhamento gráfico invejável para a época em que foram lançados. Neste remake em HD a coisa também não é diferente. Os cenários e cutscenes estão de encher os olhos de qualquer jogador. Mesmo distante das grandes produções da geração atual, é impressionante o cuidado com que a Nordic Games remasterizou cada textura. Em certos momentos, o jogo mais parece uma animação controlável, mas sem perder as características dos antigos games de plataforma.



Palavras dos chefes

“Conseguimos redescobrir toda a atenção aos detalhes que o jogo original teve e nos esforçamos para sermos fiéis ao espírito original” (Peter Thierolf, fundador e diretor de desenvolvimento da KAIKO, em um anúncio oficial).

“Legend of Kay foi uma verdadeira preciosidade no PlayStation 2. Nossa estratégia é focar nas nossas propriedades intelectuais e fazer com que cheguem ao maior número de jogadores da geração atual possível. Manteremos nossas opções abertas para expandir a franquia The Legend of Kay no futuro” (Reinhard Pollice da Nordic Games).

Neste port, uma série de conquistas foram adicionadas, encaixando-se nas propostas de troféus da geração atual. Além disso, também será possível competir com amigos e jogadores do mundo inteiro, com direito até a ranking online com as melhores pontuações.

Por se tratar de um remake, seu preço deve variar entre 19,99 e 29,99 dólares.

Prontos para a nostalgia?

Espere por lindas paisagens e lugares exuberantes enquanto viaja por florestas, pântanos, cavernas e montanhas nessa jornada que promete reviver os tempos áureos dos jogos de plataforma. Se você, por algum motivo, perdeu a chance de jogar essa pérola no PS2 ou no DS, ou ficou interessado pela proposta do jogo, fique atento, pois **Legend of Kay Anniversary** chegará em sua versão definitiva no Nintendo Wii U, PlayStation 4, Xbox 360, PlayStation 3, PC e Mac no dia 29 de maio de 2015. **B**



Legend of Kay Anniversary (Multi)
Desenvolvedor Nordic Games
Gênero Ação/Aventura/Plataforma
Lançamento 29 de maio de 2015

Expectativa



3

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

PC

PS4

XBO

*por Renan Pinheiro**Revisão: Vitor Tibério**Diagramação: Letícia Fernandes*

CALL OF DUTY BLACK OPS III

**Chegamos ao ano de
Black Ops III e está na hora
de prepararmos nosso arsenal**

A Activision aposta em sequência para a série Black Ops e assim manter seu reinado nos jogos de tiro em 2015. O que podemos esperar da nova empreitada que, até o momento, promete um futuro caótico? Vamos ao que sabemos e o que queremos no jogo.

Todos os anos, os fãs dos jogos de tiro em primeira pessoa aguardam ansiosamente pelo dia oficial do anúncio. Por mais que os rivais **Call of Duty** e **Battlefield** cheguem para nós no final de cada ano, há sempre a expectativa para saber o tipo de guerra que será proporcionada por eles.

Para grata surpresa da maioria, a Activision anunciou que a Guerra Fria modernizada de Black Ops chega ao seu quarto jogo e terceiro com o nome Black Ops. O que podemos esperar, agora que sabemos a linha que será seguida? Vamos às pistas do primeiro trailer do jogo e além.

Conhecendo as origens

A história da saga **Black Ops** começa muito antes do que você possa imaginar, especialmente após conhecer **Black Ops 2**, que nos mostra uma realidade alternativa aos dias que vivemos. Tudo isso começou no ano de 1968, quando Alex Mason, veterano da série, um agente da Special Activities Division (SAD) e Studies and Observations Group (SOG), está sendo interrogado. O método utilizado faz com que ele comece a ter flashbacks do passado e sua missão de assassinar **Fidel Castro**.

Enquanto relembramos a missão original e precisando escapar vivo da tortura que sabe-se lá onde está acontecendo, o que seria um simples assassinato, torna-se um grande problema chegando a envolver União Soviética e ex-nazistas. A guerra de Black Ops começa a pegar a sua forma.

Nossa primeira empreitada durou de 1960 a 1963. Quando partimos para os eventos de Black Ops II, damos um salto até 2025 e Mason continua na ativa. O desenvolvimento da história ocorre em paralelo com alguns acontecimentos na década de 1980 e 1990.

Black Ops III é o primeiro título para o hardware da próxima geração da aclamada série. Desenvolvido pela Treyarch, a premiada criadora dos dois jogos mais jogados na história de Call of Duty, Black Ops 3 leva os jogadores a um futuro sombrio, distorcido, no qual uma nova geração de soldados Black Ops emerge e o limite entre a nossa própria humanidade e a tecnologia que criamos para evoluirmos ficou tênue em um mundo em que a tecnologia robótica militar de ponta define a guerra. Contará com três modos de jogo exclusivos: Campanha, Multiplayer e Zombies.



Quando acreditou que teria uma aposentadoria em paz, junto a seu filho **David Manson**, então com sete anos, até que recebe um convite para participar de uma missão na guerra civil angolana. Chegando no ano de 2025, David torna-se o protagonista em uma missão para eliminar de vez um velho inimigo de seu pai.

Alex Manson é um ícone da franquia e está presente desde os tempos da Segunda Guerra Mundial, sendo a principal narrativa de Call of Duty. O primeiro Black Ops, ou o prelúdio para o atual nome, foi em **Call of Duty: World at War**. Manson foi o primeiro protagonista a exibir seu rosto para a câmera do jogo em toda a franquia.



Tecnologia: sua melhor amiga e seu maior rival



Estamos no futuro e as máquinas fazem parte da nossa vida. O que poderia ser um reforço para a humanidade seguir adiante e progredir, sempre acaba caindo no lado da indústria bélica. As forças militares estão explorando o máximo possível sobre as máquinas e, com isso, começam a produzir robôs de guerra.

Com um exército de máquinas, o objetivo é a dominação mundial, ter poder sobre tudo. O trailer mostra muita ação e para todos os lados existem robôs lembrando, em escalas humanas, **Titanfall (Multi)**. Os humanos que se opõem à tirania militar terão trabalho com o novo desafio.

Para esse embate, teremos à disposição uma boa variedade de armas. Desde as clássicas até versões modernizadas, graças à tecnologia, e algumas que não esperaríamos ver em guerra nos tempos atuais.

Uma era de ciborgues?

Toda essa tecnologia e máquinas por tudo quanto é lado nos permite pensar em uma boa possibilidade e, por que não, um ambiente de guerra semelhante ao de Tropa de Elite, com policiais ao melhor estilo Robocop. Não seremos *"simples humanos"*, visto que alguns personagens possuem partes robóticas.

Pensando em homem máquina, a novidade permite várias possibilidades para inovar a forma como os jogos de tiro podem ser disputados, sem que as armas de fogo percam destaque. Com personagens ciborgues, podemos colocar nessa guerra um pouco de combate corpo a corpo, permitindo novas formas de matar furtivamente, além da sempre parceira faca de guerra.



Escolhendo sua arma

Em meio a tanta tecnologia, ainda podemos contar com algumas combinações que são fiéis e nunca saem de moda em jogos de tiro. A pistola está presente para nos socorrer quando a arma principal ficar sem munição. Para esta categoria, podemos contar uma variedade de metralhadoras e submetralhadoras entre as principais.

Mas se o seu modo de agir for mais discreto, um rifle para sniper com tecnologia embutida pode ser mais conveniente, além de ser o sonho daqueles que se posicionam estrategicamente nos cenários, aguardando o momento certo de puxar o gatilho e garantir um tiro certo na cabeça. Ou, simplesmente, talvez você xingue o novo camper que pode surgir.



Duas armas chamam atenção no trailer. A primeira é o uso de arco e flecha, ao melhor estilo **Clint Barton**. A precisão será parecida? Depende da habilidade no controle. É curioso tal armamento, em meio a tantas naves futuristas e exército de máquinas. Com esse tipo de arma, **Black Ops III** chama a atenção e pode atrair novos jogadores que gostam de seguir o modo história de maneiras alternativas.

Por mais que o arco pareça uma arma perdida nesse cenário, ela pode se destacar com ajuda da tecnologia. Uma aljava com vários tipos de flechas abre um leque interessante de possibilidades, como flechas explosivas, teleguiadas e arpão. Esses três tipos permitiria sonhar com fugas alternativas, poder alternar explosões com granadas e flechas.



O outro destaque fica por conta dos implantes cibernéticos. Podemos notar que alguns soldados possuem um, e até mesmo os dois, braços substituídos. Com isso, podemos ter algumas vantagens e armas escondidas nas próteses. Uma ideia que pode ser muito explorada para a narrativa e dar um ótimo acréscimo no modo online.

Disparar moscas eletrônicas para distrair os adversários? Sim, podemos. Um elemento que pode mudar o andamento de uma partida. Mas tanta tecnologia para isso? Jamais. Alguns implantes podem se transformar em armas e assim podemos esperar utilizar a principal, a secundária e uma extra, pelo implante.

Uma alternativa boa, e que seria muito bem-vinda para mudar o andamento de partidas, seria lâminas nos braços, ao melhor estilo seu braço, sua espada. Tal combinação, permitiria introduzir algum vilão na história que seria bem intimidador: ótimo atirador e habilidoso no corpo a corpo com o braço espada.

Prepare-se para a guerra

Com um sentimento de Robocop com Tropa de Elite, podemos esperar muita ação no novo Black Ops III. A tecnologia, além de trazer o novo tipo de inimigo, também irá proporcionar alguns parecidos com o policial do futuro, sendo que nosso personagem pode passar por essa transformação.

Junto às novidades anunciadas, a **Activision** permitirá que até quatro jogadores possam realizar a campanha em modo cooperativo, o modo online que anima as disputas de habilidades com novo sistema de classe chamado Especialista e novas possibilidades para personalizar as armas, além do retorno do modo zumbi.

A evolução tecnológica veio para ajudar a humanidade e, após 2020, cientistas começaram a estudar formas de fazer o ser humano "modificado". Com o avanço das pesquisas e sucesso nas realizações, começamos a ver que uma prótese praticamente transformará a pessoa em máquina, e indo mais à frente no ano de 2050, modificações na retina junto aos implantes começam a distorcer a realidade, causando caos na população que não sabe mais qual lado é o certo e qual é o errado. Você está preparado para essa realidade?

Call of Duty: Black Ops III será lançado no dia 6 de novembro para **PC, PlayStation 4 e Xbox One.** 



por *Manoel Siqueira Silva*

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Fábio Hamada

3DS

WiiU

PSV

PS3

PS4

X360

XBO

PC

LEGO Batman 3: Além de Gotham (Multi), aquém do esperado

LEGO Batman 3: Além de Gotham (Multi) é o vigésimo segundo jogo da franquia LEGO desenvolvido pela Traveller's Tale e, como os últimos títulos da série, distribuído pela Warner Bros. Games. Geralmente não costumo citar os roteiristas do jogo, mas dessa vez vale a pena, pois se trata de Jon Burton, que é o próprio fundador da Traveller's Tale e, principalmente, David A. Goodman, que escreveu alguns episódios das séries Futurama e Star Trek: Enterprise, entre outras grandes realizações.

Da mesma maneira que seu antecessor, LEGO Batman 2: DC Super Heroes (Multi), Além de Gotham Gotham é um jogo de ação e aventura envolvendo também a resolução de puzzles (quebra-cabeças). Aliás, os puzzles tem uma forte presença em toda a franquia e com este título não é diferente.

Nele há mais de 150 personagens do universo DC, que vão desde membros da Liga da Justiça, como Batman e Superman, até grandes vilões, como o líder dos Lanternas Vermelhos, Atrocitus.

Você poderá desbloquear e jogar com a maioria dos personagens à medida que você progride no jogo, outros, porém, só poderão ser adquiridos após o termino do jogo, revisitando alguns localizações e outros ainda somente através de DLCs.

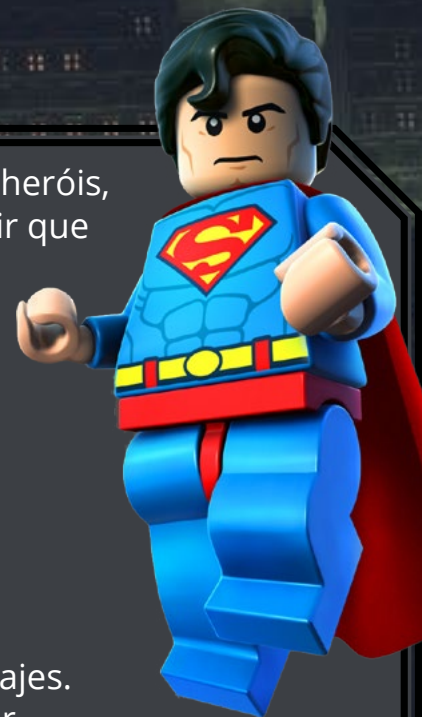


Para o alto e avante!

Neste novo título da franquia, Batman novamente se alia não só aos heróis, mas agora também aos vilões do universo DC. Tudo isso para impedir que um dos maiores e mais ameaçadores vilões deste mundo, Brainiac, destrua a Terra. O plano deste épico vilão é usar os poderes dos Anéis dos Lanternas Verdes e encolher mundos para incluí-los em sua excêntrica coleção de cidades-miniaturas por todo o universo.

Alguns pequenos detalhes são simplesmente nostálgicos, fazendo analogia a séries e filmes clássicos dos heróis da DC, como quando a Mulher Maravilha voa e toca a música tema do seu seriado, do final dos anos 1970 ou quando o Superman voa e toca o tema do filme estrelado por Christopher Reeve, da mesma época.

Mas as grandes novidades aqui são, de fato, os gráficos e os novos trajes. O visual do jogo melhorou bastante em comparação ao título anterior, principalmente nos quesitos iluminação e reflexo, a ponto dos personagens ficarem mais bonitos que qualquer brinquedo de LEGO real. Além disso, agora cada personagem possui oito roupas diferentes, o que muda não só o visual dos heróis como também seus poderes, de modo que agora você pode fazer isso a qualquer momento do jogo, sem necessidade de pausar ou coisa do tipo. O problema é que, na verdade, essa sensação de variedade é apenas ilusória, pois não demora a se notar que há muitas habilidades semelhantes, para não dizer iguais, entre os diferentes personagens. Outro detalhe interessante é a presença do Bat-Mirim que, apesar de não ser jogável no início, quando necessário, dá dicas de como cada uma das novas roupas funciona, o que ajuda a desvendar os puzzles do jogo



Além de Gotham, mas aquém do esperado

Primeiramente, gostaria de frisar que eu gosto muito da franquia e estou ansiosíssimo por LEGO Jurassic World e por LEGO Avengers, todavia tenho de admitir que além de

formulas e mecânicas clichês, presentes maioria dos jogos da franquia nos últimos dez anos, que continuam sendo divertidas apesar de tudo, o jogo parece ter sofrido uma espécie de retrocesso em comparação à outros jogos da franquia, como o LEGO Marvel Super Heroes (Multi), por exemplo, que possuía toda Nova York como um mundo



aberto a ser explorado e, uma vez que o LEGO Batman 3 foi criado pela mesma desenvolvedora, à expectativa era, no mínimo, que este possuísse fases abertas e não lineares, entretanto o que ocorre é exatamente o contrário. O jogo possui 16 fases onde você não tem nenhuma outra opção a não ser seguir o ritmo da história, podendo apenas explorá-las devidamente ao termino do jogo.

Um fator que poderia ajudar não só esse título, mas a franquia como um todo, é o modo cooperativo online. Há tempos a franquia conta com multiplayer local, então essa seria uma excelente adição. Tal modo de jogo permitiria a solução dos puzzles

mais facilmente, já que duas (ou mais) cabeças pensam melhor que uma. E jogar com os amigos é sempre mais divertido, mas nem sempre podemos tê-los em casa pra nos ajudar nesses pontos..



E, por fim, não posso deixar de citar novamente o problema puzzles, cujo sistema é o mesmo desde incontáveis títulos atrás. Não seria interessante e mais dinâmico se houvesse mais de uma solução para o mesmo puzzle? Se não for mais interessante, ao menos isso seria menos estressante, principalmente em ocasiões onde se costuma a ficar travado em um determinado quebra-cabeça e, depois, descobre que a única solução deste fazia pouco ou nenhum sentido com relação àquilo que o jogo estava lhe propondo. Nessas horas, vale a pena comparar LEGO Batman 3 à Scribblenauts Unmasked: A DC Comics Adventure (Multi), que coincidentemente também se utiliza dos heróis do universo DC, com a diferença que para cada um dos puzzles há dezenas de soluções diferentes e, para isso, é possível evocar qualquer um dos personagens a qualquer momento do jogo. Enquanto em LEGO Batman cada puzzle possui apenas uma solução e você só pode utilizar quatro heróis (ou vilões) por vez. Admito que nos últimos anos, em questão de quadrinhos, estou gostando mais das histórias e heróis da DC do que as de quaisquer outras HQs de super-heróis e que só assim seria possível realmente apreciar este título, que além de não apresentar nenhuma novidade relevante, é um retrocesso quando comparado aos jogos recentes da série. **B**



Scribblenauts Unmasked:
A DC Comics Adventure (Multi)



Prós

- Gráficos aprimorados;
- Maior quantidade de roupas;



Contras

- Fases fechadas e lineares;
- Puzzles sem sentido;
- Ausência de modo cooperativo online;

Lego Batman 3: Além de Gotham (Multi)

Desenvolvedor Traveller's Tales

Gênero Aventura

Lançamento 11 de novembro de 2014

Nota **5.0**



Revista Nintendo Blast 68

tudo sobre a Splatoon
e a história da Nintendo na E3



E ainda você confere Pokémon Rumble World, amiibos temáticos e muito mais!

Baixa já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista