

GAMEBLAST

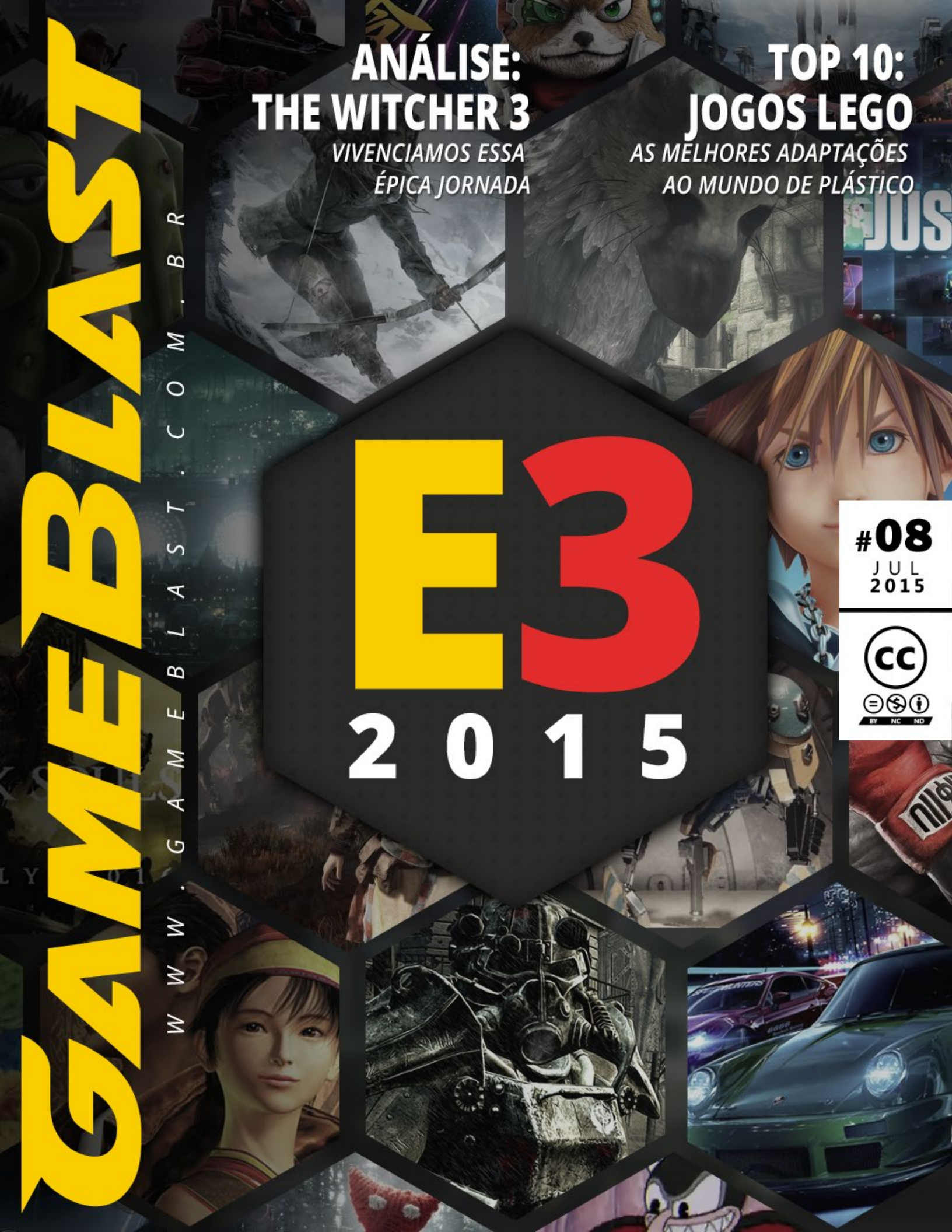
WWW.GAMEBLAST.COM.BR

ANÁLISE:
THE WITCHER 3
VIVENCIAMOS ESSA
ÉPICA JORNADA

TOP 10:
JOGOS LEGO
AS MELHORES ADAPTAÇÕES
AO MUNDO DE PLÁSTICO

E3
2015

#08
JUL
2015



Chacoalhando o universo

Mais difícil do que corresponder ao hype dos fãs é não resistir à magia e à grandiosidade da E3. Com anúncios bombásticos, novidades impressionantes e, é claro, críticas de todos os lados, a E3 2015 movimentou o mundo gamer por vários dias. Além de uma matéria especial sobre essa edição do maior evento de videogames do mundo, você confere também o que achamos de The Witcher 3, os melhores jogos da série LEGO e muito mais! – **Rafael Neves**



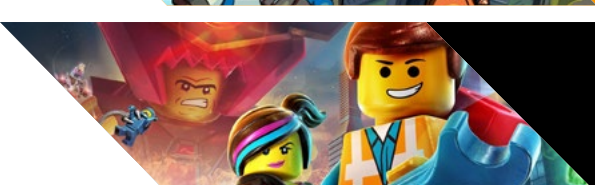
ANÁLISE
Chroma Squad (PC) **04**



ANÁLISE
Witcher 3:
Wild Hunt (Multi) **10**



DISCUSSÃO
A nova onda de
sucessores espirituais **20**



TOP 10
Melhores jogos
da série LEGO **28**



E3 2015
O que achamos
da feira **36**



POWER RANGERS
Morfando nos
videogames **53**



MOBILE BLAST
Homem-Aranha
e Tomb Raider **66**



THE LAST GUARDIAN
A obra-prima
ressurgue **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
Lucas Pinheiro Silva
Pedro Vicente
Rafael Neves
Renan Pinheiro

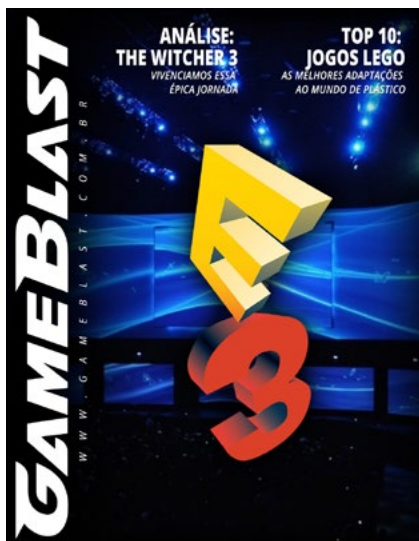
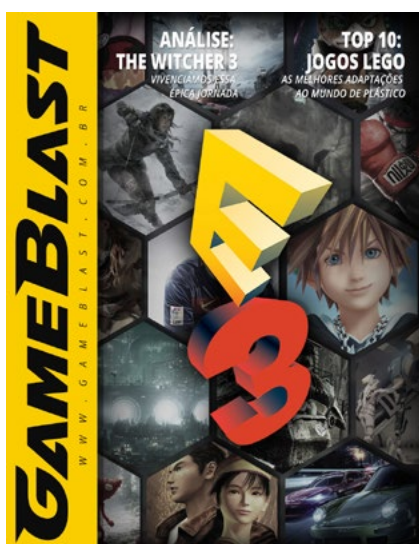
REVISÃO
Alberto Canen
Luigi Santana
José Carlos Alves
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
Breno Madureira
Fábio Hamada
Guilherme Kennio
Leandro Fernandes
Tiffany B. Silva

CAPA
Felipe Araújo

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



HQ Blast

Reação à E3 para... por S. Carlos



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!

PC

*por Roberto Rezende**Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Leandro Fernandes*

CHROMA SQUAD

sentai tactical manager

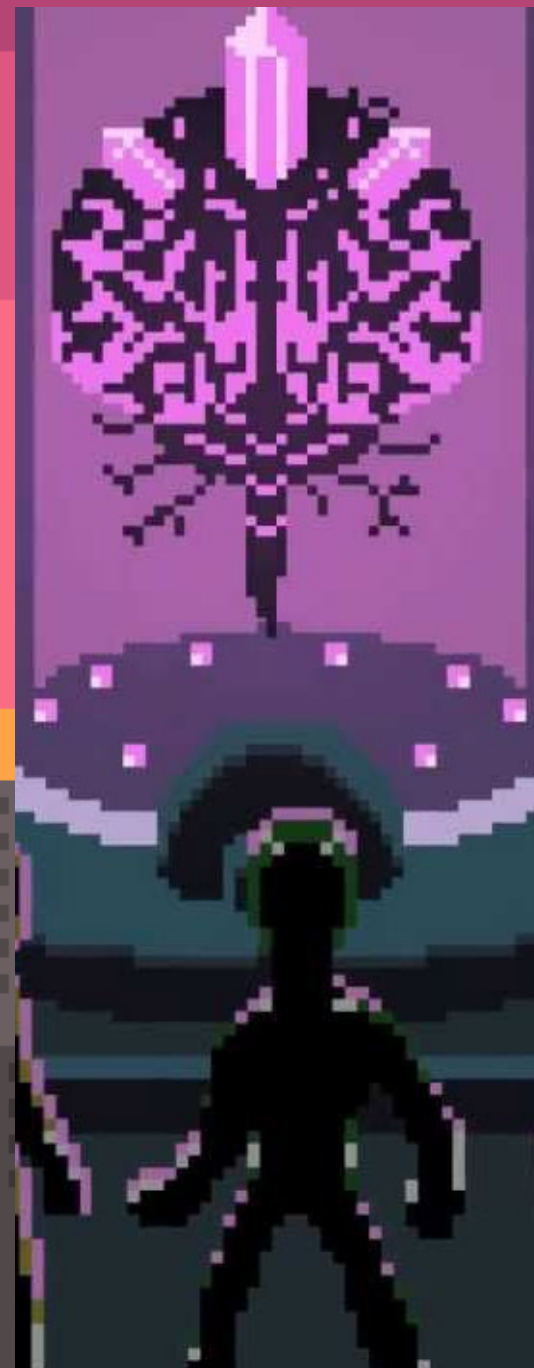


Novo jogo da Behold Studios entendeu o que faz um jogo ser um sucesso em 2015 sem precisar copiar títulos de sucesso.

Equipes fazem jogos e esperam que eles vendam. Começo com esta afirmação óbvia porque ela é a justificativa da utilização de certas práticas de design que caíram no gosto dos jogadores. Explico: de tempos em tempos há características em jogos que, por uma série de motivos, caem no gosto público e, para se manter em na zona de conforto, as equipes de desenvolvimento as seguem, diminuindo o risco de ter um jogo mal aceito pelo público.

Claro que há aqueles que subvertem este quadro e buscam seguir outros conceitos, garantindo-se no fato de ter um produto de qualidade fora do escopo das tendências. Exemplos disso são toda a franquia **Metal Gear Solid** e a **série Souls**. Consigo incluir aqueles que se inspiram em conceitos passados, como **Shovel Knight (Multi)**, neste grupo tranquilamente, por motivos que já comentei brevemente por aqui em outras oportunidades.

Dying Light (Multi) é um exemplo recente de como pegar tudo que está moda, fazer um misturadão e entregar um jogo. Se um dia me pedissem para imaginar o processo de decisão do jogo, eu pensaria em algo assim: “vamos pegar tudo que o público gosta: tiro em terceira pessoa, QTEs, lockpicks, zumbis, árvore de talentos e parkour. Junta tudo e temos um jogo”. Um jogo ruim, diga-se. Lembra até a analogia do pato, que “nada, voa e anda, mas não faz nenhum dos três direito”. Entretanto, agrada o público e é um sucesso de vendas. Isto é o que eu chamo de design “da moda”.



Lockpicks viraram moda. Aplicação em Dying Light.

Não significa que todo design “da moda” gere produtos ruins. **The Last of Us (PS4/PS3)** é uma síntese de todas as decisões de design de uma geração colocadas em prática de uma forma madura. Veja bem, o jogo não gera nenhuma revolução na indústria em termos de técnica, apenas junta tudo com inteligência e entrega um ótimo produto final. Ainda assim, em uma abordagem comercial conservadora, o que por si só não é nenhum demérito.

Chroma Squad, segundo a definição acima, não possui um design “da moda”, isto é, ele não pega um conjunto de elementos que o público está gostando atualmente e forma um jogo final. Entretanto, ele também não é subversivo como alguns dos jogos citados acima. A diferença de Chroma Squad para Dying Light (não para The Last of Us, que é um assunto para outro momento) é que ele utiliza uma série de conceitos que satisfazem o público no cerne de sua produção e que nem sempre os jogadores conseguem definir bem o que significa. Isto ocorre porque ele toma uma série de decisões que, por consequência de anos de evolução do ofício de game designer, parecem ser as melhores atualmente. Ou seja, Chroma Squad possui um design moderno.



O que é Chroma Squad?

Antes de entrar em detalhes acerca disso, é importante explicar o que ele não é. Chroma Squad não é um jogo de ser um Power Ranger ou, pelo menos, não se limita a isso, da mesma forma que **Elifoot 98 (PC)** não se limita a ser um jogo de assistir placares de partidas de futebol mudando ao passo de um cronômetro. Há uma série de ações gerenciais que você deve tomar com a finalidade de ter uma equipe vencedora e atrair mais público, o que, por sua vez, garantirá mais dinheiro e aumentará sua capacidade de passar por desafios mais difíceis. Sendo assim, Chroma Squad é um jogo de gestão de Super Sentais.

O ciclo de vida de um nível de Chroma Squad é o seguinte: você responde as mensagens que chegam em sua caixa de e-mail — que dependendo de sua resposta geram benefícios ou não —,

gerencia sua equipe, escolhendo seus movimentos, equipamentos, armas e partes do robô, além de poder contratar uma equipe de marketing (que fornece bônus conforme sua quantidade de fãs) e melhorar a infraestrutura de seu estúdio (que concede benefícios em vários aspectos do jogo). Após esta etapa, vem as fases do combate propriamente dito e, quando exigido, a luta dentro de seu robô. Após a vitória, dependendo de seu rendimento na luta, você obtém mais audiência, o que significa mais fãs e renda.

Pode parecer um ciclo longo, mas isso tudo acontece em um tempo curto e administrável. Esta é a primeira característica moderna no design de Chroma Squad: se utilizar de ciclos pequenos, que não prendam o jogador por muito tempo, mas o instigue a querer jogar mais. Para pessoas com tempo curto, que jogam apenas como uma breve distração, isto é fundamental. É perfeitamente possível se divertir jogando de 15 a 20 minutos e depois ir fazer qualquer outra coisa, sendo que é possível dividir este tempo em tiros menores ainda, tornando o jogo bem atrativo para o público mobile.

Não apenas suas mecânicas, mas sua estética também favorece isso. Sendo um jogo de turnos que pede apenas mouse e teclado, é bem fácil (em termos de design, não necessariamente de implementação) adaptar o jogo para a tela de um smartphone. Tudo está ao alcance de um ou dois cliques e praticamente nada exige uso de teclado. Embora eu prefira jogar com controle por hábito, ele é desnecessário aqui.



Um jogo de YouTuber



Chroma Squad, a propósito, é um ótimo jogo para criar uma série Let's Play no YouTube. Não apenas pelos seus ciclos curtos, mas também pelo abuso de fatores que fortalecem a narrativa emergente. É possível customizar a sua equipe inicial com várias opções de personagens e roupas (você não precisa ficar nas cinco cores clássicas de Sentais e nem precisa jogar só com humanos; meu time tinha um robô e um alien), com seus nomes editáveis a gosto do jogador. O nome da equipe, seus gritos de guerra, seu robô (saudades, Mc Nego Bam) e muitos outros podem ser renomeados e nos ajuda até a ter carinho por aquele time.

Como dá pra notar, o jogo lhe incentiva a praticar aquela zueira internética característica. Embora isso tenha gerado comentários negativos, não vejo como isso poderia ser implementado de outra forma, afinal, trata-se de uma série de Sentais, famosa por diversos comentários "engraçadinhos" e, ao final de cada episódio, temos os comentários dos fãs no Twitter. Com todo este ambiente, é impossível haver roteiro sério sem uma quebra de verossimilhança. Ainda assim, ele cumpre perfeitamente seu papel de instigar o jogador a se manter jogando com frequência.

@JorgeSáBrito @GameBlast OBRIGADO POR ESSE EPISÓDIO PERFEITO QUE ENTENDE O CONEÇÃO DOS HERÓIS DE TV

@MatthewTheDukeZinkil tantos seriados legais pra assistir e agora tenho que adicionar mais um: Chroma Squad! #classemediasofre

CONVERSOR DE AUDIÊNCIA

0

\$ 215

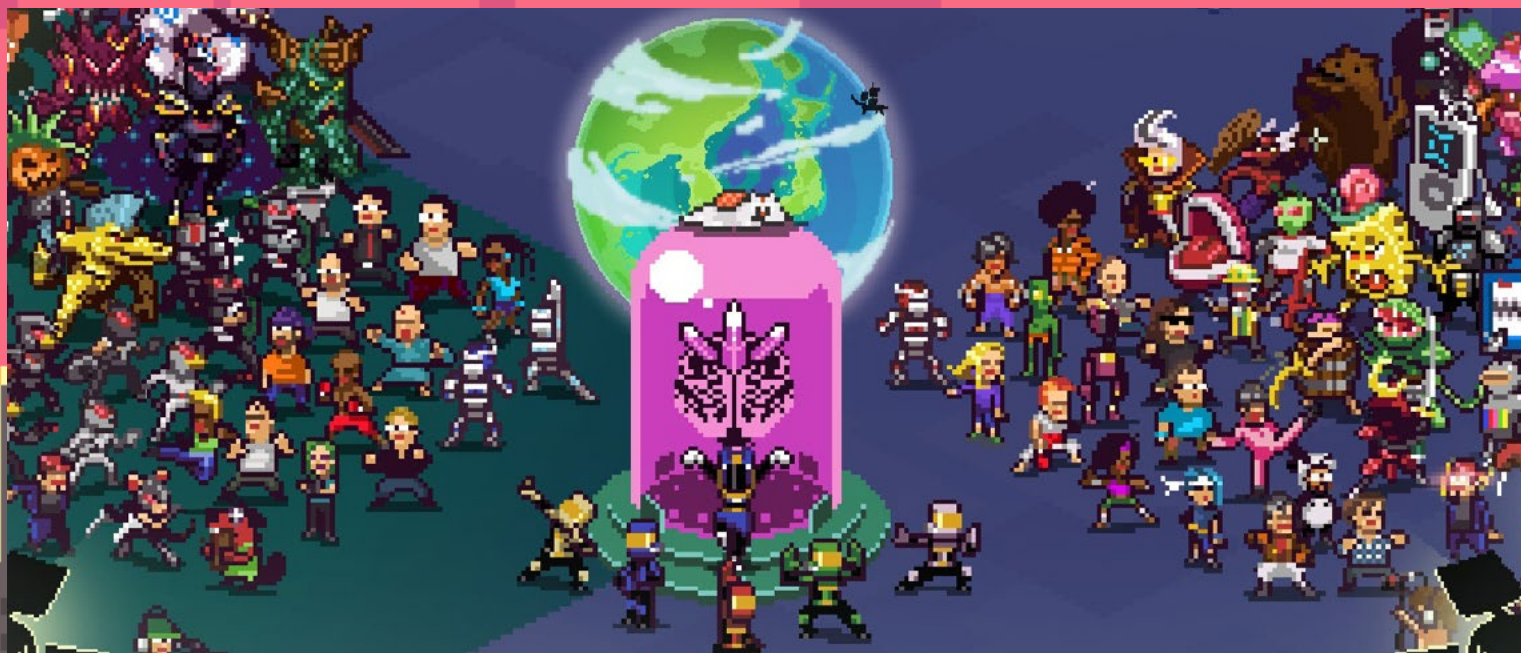
dinheiro da semana passada: 0

Fãs

45

fãs da semana passada: 04

Há um tempo, comentei que não devíamos passar a mão na cabeça de um jogo por ele ser brasileiro e fico feliz que os profissionais da área que já ouvi ou conversei estão de acordo com este pensamento. Felizmente, Chroma Squad não precisaria deste tipo de tratamento mesmo que eu quisesse fazê-lo. Trata-se de um trabalho excelente da **Behold Studios** e uma ótima porta de entrada para pessoas que não estão habituadas a jogar RPGs táticos. É um jogo que entendeu que para trazer um público forte não é necessário copiar sucessos, mas ver o que de fato atrai jogadores. Não se engane pelo (maravilhoso) pixel art: Chroma Squad se situa em 2015 melhor do que muitos grandes sucessos.



✓ Prós

- Ciclos de interações curtos;
- Fortalecimento da narrativa emergente;
- Roteiro instigante;
- Direção de arte e estética a favor da experiência.

✗ Contras

- O tempo total de jogo poderia ser reduzido tornando algumas missões opcionais.

Chroma Squad (PC)
Desenvolvedor Behold Studios
Gênero RPG/Estratégia
Lançamento 30 de abril de 2015

Nota **8.5**

por Pedro Vicente

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Aline Miki

PS4

XBO

PC



THE WITCHER WILD HUNT

**traz uma narrativa envolvente
em um impressionante
mundo aberto.**

Um dos lançamentos mais aguardados de 2015, *The Witcher 3: Wild Hunt* cumpriu a promessa de entregar um RPG de mundo aberto de alto nível e cheio de conteúdo. Sua história e personagens interessantes convidam o jogador a acompanhá-los por ambientes incríveis através de missões que se cruzam e se desdobram em outras. Entrar de cabeça no mundo de bruxeiros, feiticeiras e monstros é uma das experiências mais recompensadoras dos últimos anos. Mesmo trazendo problemas, o jogo se consagra como um dos mais importantes do gênero, ao lado de *The Elder Scrolls* e *Dragon Age*.



A jornada de The Witcher é tão gigantesca e ampla que também gerou muitas opiniões diferentes quanto a ela aqui na equipe GameBlast. Em nosso site, confira o ponto de vista do redator Manoel Siqueira Silva!



Um conto bonito e interessante

Apesar de inevitável, comparar The Witcher 3 com Skyrim é um exercício muito mais de identificação de propostas distintas do que de similaridades. Os dois fazem parte de um certo gênero RPG “medieval” de mundo aberto, é verdade, mas cada título segue por um caminho distinto, às vezes até oposto. The Witcher 3: Wild Hunt possui mais semelhanças com Dragon Age: Inquisition e, até mesmo, GTA V, para ser mais claro. Mas para além de tanta comparação, Wild Hunt consegue ocupar um espaço só seu. É tão bom, ou até melhor, que esses títulos citados, mas diferente. Está longe de ser perfeito ou muito inovador, mas proporciona uma experiência realmente satisfatória.

O primeiro aspecto que chama a atenção e envolve o jogador é justamente sua história. Assim como os dois primeiros jogos da franquia, o terceiro título é baseado na série de romances escrita pelo autor polonês Andrzej Sapkowski. Imagino que grande parte do enredo envolvente, das personagens profundas, da política e história interessantes e dos monstros e mitologias, venha justamente da qualidade dos livros em imaginar esse complexo mundo de fantasia.

Com essa base para desenvolver a história, a equipe da **CD Projekt Red** fez um bom trabalho com a narrativa do game. E aí que começamos a ver a principal diferença entre Witcher 3 e The Elder Scrolls V: Skyrim: enquanto a experiência deste último é centrada **na exploração de um mundo aberto**, no qual um personagem criado pelo jogador pode agir de diversas maneiras e buscar diferentes objetivos, o game do bruxeiro é centrado em uma **narrativa definida e delimitada**, contando a história de Geralt of Rivia em um mundo aberto (ou melhor, algumas regiões de sandbox, assim como em Inquisition).

E se Skyrim dá mais enfoque às missões do que aos personagens em si, Wild Hunt faz de tudo para que o mais importante seja o desenvolvimento da narrativa e dos personagens, mas sem esquecer as quests, no entanto. Os personagens de The Witcher 3 são um dos pontos altos do jogo. Trata-se de um bom número de indivíduos bem construídos, que se entrecruzam em algumas missões, reaparecem em outras, sempre sendo adicionadas mais camadas às suas personalidades. É aqui que o jogo chega mais perto de Dragon Age: Inquisition e GTA V, são essas histórias e missões vividas por personagens fechados do ponto de vista narrativo que desenvolvem o enredo do jogo.



Corrente de missões

Já falamos de como as missões são importantes para o desenvolvimento da narrativa e dos personagens, e é interessante apontar que elas funcionam de forma menos satisfatória em relação à jogabilidade. Ainda assim o game é bem competente na construção das quests. As missões da história principal e uma parte razoável das secundárias são muito bem construídas. O que mais chama atenção é como cada quest faz sentido nela própria e dentro de uma sequência. Todas as missões principais do jogo se desdobram em outras, que trazem outros desafios, companheiros e personagens. E algumas missões secundárias mais importantes vão pelo mesmo caminho.



O problema é que, mesmo algumas bem interessantes, acabam se estendendo mais do que o necessário. Em diversos momentos eu senti que queria sair logo daquela quest, deixar aquele problema de lado e seguir para outra atividade. E às vezes eu fazia isso. O bom é que o game te dá essa liberdade. Mas geralmente eu fazia um ciclo de missões completo antes de seguir em frente. O maior problema é a repetição. As missões de tesouro possuem sempre um mesmo padrão. Os contratos de caça possuem sempre o mesmo padrão, e estes padrões se estendem para as quests principais e secundárias. Seguir rastros usando seu "sentido bruxo" deixa de ser tão incrível quando é feito pela 37ª vez.

O jogo deixou uma sensação de que muitas vezes a narrativa salvava o ritmo do jogo, porque as quests (e mesmo a exploração) acabavam se tornando repetitivas. Para explicar melhor: a história me fisgava a querer ver o que ia acontecer e continuar empolgado, mas do ponto de vista jogável queria acabar logo com aquilo que estava acontecendo. Os momentos mais prazerosos que tive com Wild Hunt foram justamente aqueles em que tanto a narrativa quanto as missões e atividades que eu estava fazendo se complementavam, criando um ritmo quase perfeito, como poucas vezes vemos em jogos. No geral, a missão principal do jogo é excelente, e se integra de forma fluida ao resto da jogatina, e fazer isso é uma das coisas mais difíceis em um jogo de mundo aberto.





Explorar é preciso

Um dos aspectos que faz o jogo brilhar em sua exploração e atividades é a ótima ambientação do mundo e seu design e direção de arte. No campo, pequenas vilas e grandes cidades vemos um mundo que pulsa. Várias pessoas realizando suas tarefas, enquanto lidam com o que está posto à sua volta. Se em um vilarejo um bruxeiro é temido, as pessoas correm quando te veem. Se em uma grande cidade os magos estão sendo caçados, você consegue sentir isso a todo momento, seja vendo corpos em estacas ou sacerdotes pregando contra as feiticeiras.

Mas essa vibração do mundo patina em alguns momentos. Muitas vezes é incrível ver os comentários das pessoas, e como elas reagem aos acontecimentos. Por outro lado, ainda não foi em Witcher 3 que vimos um mundo realmente responsivo. É claro que é algo difícil de se fazer, mas é importante ser chato com isso, pois o dia que um game trouxer um mundo responsivo será sensacional. Acaba tirando um pouco do brilho do jogo se deitar com uma mulher e no segundo seguinte que acaba a cena ela perguntar “olá, você é um bruxeiro?”.

Mas para além da competente construção do mundo e de suas cidades, a parte visual acaba ajudando na exploração. Cada coisa parece ter sido colocada de maneira única. Nesse quesito não vemos muita repetição, como em outros jogos. Mesmo cavernas e bosques possuem uma aparência única. Nunca me senti entrando “numa caverna quase igual” de novo e de novo. Os mapas são divertidos de se explorar, principalmente White Orchard (a área “tutorial”), Velen e Novigrad. Skellige (uma série de ilhas) acaba sofrendo na parte em que temos que velejar bastante. O barco é lento, as distâncias são grandes e em 95% das vezes a única coisa que ganhamos são itens ruins. Nada que justifique o tempo perdido. Poucas missões e inimigos diferentes aparecem nesses momentos. É tudo muito repetitivo.

Os ambientes criados, no entanto, são excelentes. Skellige, se não agrada na exploração, agrada, e muito, aos olhos. Um dos momentos mais legais do jogo é quando você está velejando e chegam Harpias e Sereias voando e mergulhando na água para te atacar perto de um barco destruído em algumas rochas. Novamente, é legal até a oitava vez. Isso acaba sendo algo complicado, ao mesmo tempo em que precisam existir vários pontos com esse tipo de encontro para que um maior número de jogadores o encontre, o que acaba frustrando aqueles que estão explorando o mapa inteiro.

Por sua vez, a cidade de Novigrad é, na minha opinião, um das mais competentes já criadas, tanto visualmente, quanto na forma como as missões e a história se desenvolvem, passando pela arquitetura e problemas sociais. Para mim esse é o maior trunfo de Wild Hunt. A forma como o design dos mapas se casa com a exploração e o desenvolvimento das missões e da narrativa é excelente. Um design que parece pensar cada missão e atividade que vai passar por aquela grande região. Talvez por isso que eu tenha problemas com Skellige, enquanto adoro Velen/Novigrad. É justamente nas ilhas que vejo menos desse ótimo trabalho.



Enfrentando um bestiário diverso (mas nem tanto)

Tanto em Skellige quanto nos outros mapas, entretanto, as mecânicas de batalha e o enfrentamento com os adversários também acabando se tornando um pouco repetitivos. A batalha em si é dinâmica, e temos um número razoável de opções. Fora os ataques rápidos e fortes (que podem ser fortalecidos e customizados conforme ganhamos pontos de habilidade) e os cinco sinais de magia, podemos usar bestas, bombas, e, sobretudo, uma série de itens, óleos e poções que se adequam a cada adversário.

Algumas lutas com chefes e monstros de contrato não são muito empolgantes, com poucos padrões e desafio na luta. Basicamente cada tipo de monstros se comporta de maneira semelhante nas batalhas. Seja um grifo, um basilisco ou qualquer variação desses tipos, por exemplo, fora a utilização de alguma bomba específica, a batalha acaba sendo a mesma. Mudando apenas, um pouco, o design do inimigo e o nível da luta.

O competente roteiro do jogo e sua mitologia acabam trazendo frescor também nesse aspecto, pois mesmo que as batalhas sejam parecidas, cada tipo diferente, ou mesmo especial, de monstro tem uma história bacana por trás, que agrega profundidade ao jogo, trazendo referências e tornando o mundo do título ainda mais vivo.

No fim das contas, porém, o sistema de batalhas de The Witcher 3 é competente. E é gostoso brandir as espadas, utilizar os sinais, preparar-se para as batalhas com os óleos, poções e itens certos. Pena que grande parte das lutas sejam bem parecidas entre si.

Vestindo e armando Geralt of Rivia



As mecânicas de customização e crafting, assim como o inventário do jogo em geral, são interessantes e bem executadas. Podemos ir atrás de ferreiros para fazer diferentes armas e vestes, além de criar poções, bombas, etc. Uma coisa que me incomoda um pouco é a decisão de limitar o uso de equipamentos por Level do personagem. Entendo que é uma decisão necessária para o balanceamento de um game, principalmente em mundo aberto, mas outros esquemas como limitação por atributos, ou mesmo inimigos mais fortes protegendo os itens necessários para a criação acabariam fazendo mais sentido.

Esse é mais um breve apontamento, a decisão que eu não consigo entender, mesmo, é a limitação de peso em um jogo desse tipo. Claramente a lógica foi para o espaço, afinal eu não conseguiria carregar 47 livros e tudo mais, então qual a função disso? Do ponto de vista jogável, só me faz ter que voltar a alguma cidade para realizar trocas e vendas, muitas vezes no meio de uma missão, ou de uma campanha de exploração. Sim, existem itens que você consegue para aumentar a quantidade de peso possível de ser carregado. Mas, geralmente, são ganhos em corridas de cavalo, fáceis e sem graça.

Entre matar um Fiend e caçar um Forktail, um pouquinho de lazer

E falando em corridas de cavalo, temos algumas atividades extras em Wild Hunt. Desde rinhas e clubes da luta, passando por bebedeiros, um jogo de cartas muito bom, chegando até sexo e romances. Não tem o número de coisas para se fazer de um GTA V, por exemplo, mas as atividades são interessantes e se encaixam no contexto.





Gwent, o jogo de cartas de The Witcher 3, é muito bem construído. Com um alto teor estratégico, o jogo dá até oportunidades de blefe. Claro que contra o computador, tão logo você consegue boas cartas, acaba se tornando muito fácil. Conseguir todas as cartas, inclusive as especiais, acaba se tornando uma tarefa interessante, já que por várias missões podemos jogar com outros personagens e participar de torneios. É um processo que acaba rendendo alguns itens e um bom tanto de experiência. Mas para além disso, o jogo em si é inteligente, bem divertido de jogar.

Uma aventura com muita história e conteúdo

The Witcher 3: Wild Hunt é um game inesquecível. Seja por sua história interessante e bem conduzida através de várias missões, seja por sua mitologia, cidades e monstros. Seu mundo aberto é construído quase de forma artesanal, com visuais e uma direção de arte empolgantes. Sua proposta e a quantidade de conteúdo, porém, acabam caindo em descompasso, pois o jogo acaba se tornando repetitivo em muitos momentos, quebrando um pouco do fantástico ritmo. Por outro lado, o sistema e mecânicas de batalha, aparentemente complexos, são simples e cumprem seu papel, ainda que não sejam fora de série. Wild Hunt é, até o momento, a melhor narrativa fechada em mundo aberto que já joguei. **B**



Prós

- História, personagens e mundo envolventes;
- Narrativa que se desenvolve através de várias missões interligadas;
- Boas opções de customização;
- Ambientação, design e direção de arte;
- Gwent;
- Sistema de batalha competente.



Contras

- Batalha muitas vezes se mostra repetitiva;
- Assim como algumas missões e parte da exploração

The Witcher 3: Wild Hunt (Multi)

Desenvolvedor CD Projekt RED

Gênero RPG

Lançamento 19 de maio de 2015

Nota **9.0**

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 COLECCIONADOR

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR
R\$ 5,90

EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS

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

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

por Rafael Neves

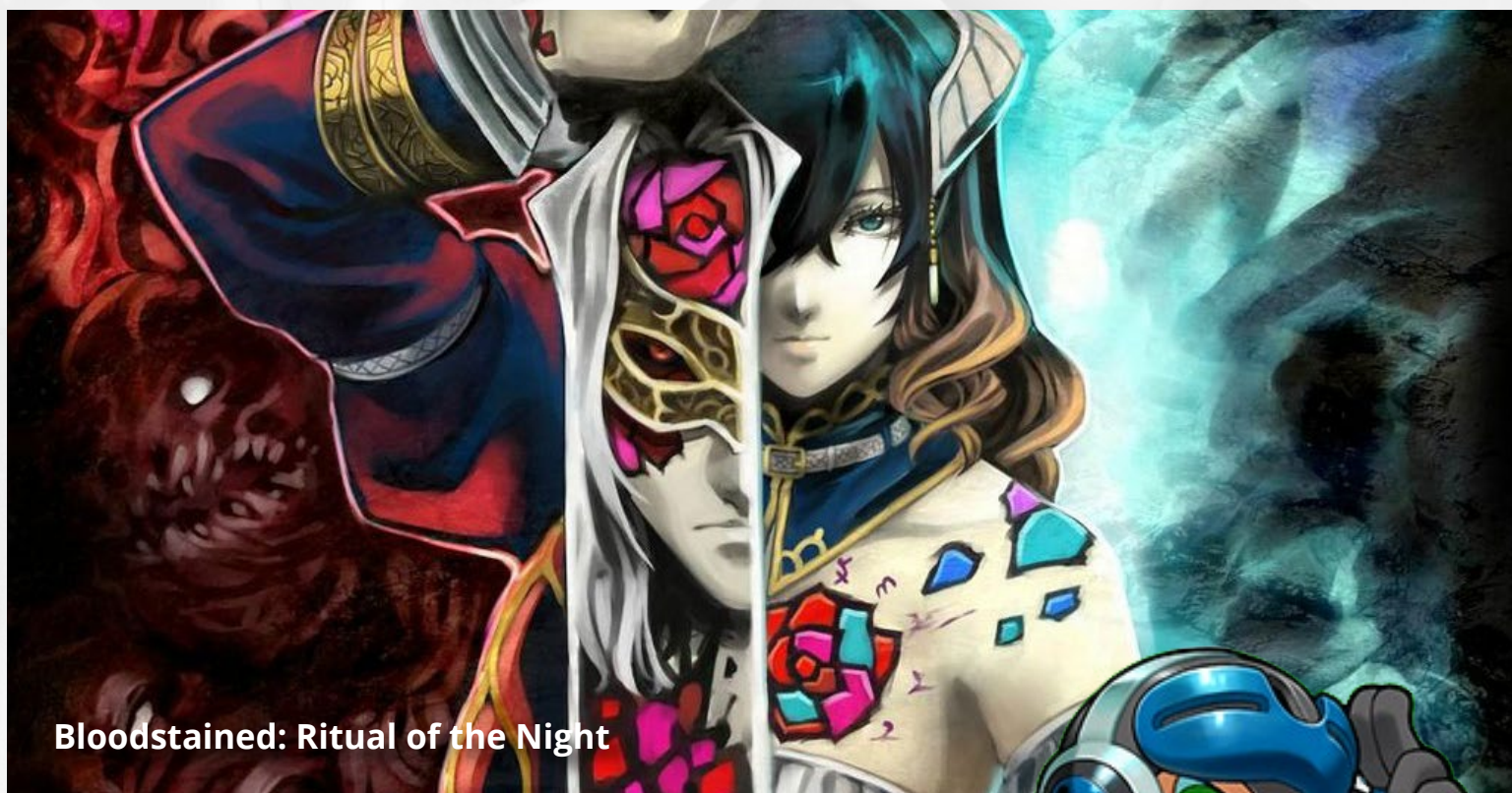
Revisão: Luigi Santana

Diagramação: Breno Madureira

Discussão:
Afinal, o que
significa essa
onda de...

**“sucessores
espirituais”?**

Quando Keiji Inafune, após sair da Capcom insatisfeito com o cancelamento de **Mega Man Legends 3 (3DS)**, decidiu dar aos fãs exatamente o que eles tanto pediam, surgiu uma nova tendência de “sucessores espirituais”. **Mighty No. 9** herdou a alma do Blue Bomber, assim como **Yooka-Laylee** pretende reviver **Banjo-Kazooie** e **Bloodstained: Ritual of the Night** promete trazer de volta as raízes de **Castlevania**. Todos feitos por seus antigos criadores, porém sem os direitos sobre suas criações originais. Apesar do estrondoso sucesso que esses jogos “indie” obtiveram nas suas campanhas de arrecadação, o termo “sucessor espiritual”, na verdade, é muito mais antigo, dúbio e complexo do que imaginamos.



Bloodstained: Ritual of the Night

SUCESORES E SUCESSORES ESPIRITUAIS

Os três recentes projetos de sucessores espirituais que citamos compartilham muitas características. São todos obras de continuidade do legado de desenvolvedores veteranos que deixaram suas empresas originais e decidiram arrecadar fundos com seus fieis fãs para viabilizar um projeto que essas mesmas empresas ou não seriam mais capazes de fazer ou não teriam mais interesse em produzir. Apesar disso, não é exatamente esse o conceito de um sucessor espiritual, uma vez que há diversos jogos desse tipo que foram feitos pelas empresas originais, utilizando ou não a equipe responsável pelo primeiro jogo.



Super Mario RPG (SNES)



O sucessor espiritual é melhor definido quando o comparamos a uma sequência tradicional. Por exemplo, porque **Bioshock (2007)** não é uma sequência de **System Shock (1994)**? Ambos são FPS com aspectos tão semelhantes em sua jogabilidade e atmosfera que o feeling é de realmente uma continuidade entre as experiências. O ponto principal, porém, é que ambos são de universos totalmente diferentes, com personagens, itens, cenários e enredos paralelos. Nesse caso, até mesmo as equipes de desenvolvimento de ambos os jogos compartilham muitos membros, mas outros sucessores espirituais não trazem essa conveniência. **Paper Mario (N64)**, por exemplo, é uma sequência espiritual de **Super Mario RPG (SNES)**, muito embora tenha sido desenvolvido pela Intelligent Systems, enquanto o clássico para Super Nintendo é uma criação da Squaresoft.

Paper Mario (N64)



Assim, o essencial num sucessor espiritual é sua inspiração num jogo anterior. O “esqueleto” do sucessor é o mesmo de seu antecessor, porém em um universo e história totalmente diferentes. Esta mudança pode ser tanto por questões autorais quanto por escolha dos desenvolvedores. A equipe de desenvolvimento pode ou não ser a mesma, porém ter os criadores originais acaba ajudando sobretudo a construir o mesmo clima do jogo anterior.



Bioshock 2 (X60, PS3, PC)

QUANDO COMEÇOU?

Pelos exemplos que demos, deu pra ver que a mania de dar uma continuidade ao feeling do jogo, em vez de seu universo, é bem antiga. Como já citamos, Paper Mario é um dos mais antigos sucessores espirituais. Odin Sphere (PS2) é outro exemplo. Esse jogo, em 2007, deu seguimento ao legado de Princess Crown (Sega Saturn), lançado em 1997 também pela Atlus. Mas talvez o mais antigo de todos seja Gradius! O revolucionário jogo de nave da Konami para fliperama não apenas inspirou uma legião de games semelhantes, como também teve inspiração numa criação antiga da empresa para fliperamas: Scramble.

Ou seja, sucessores espirituais sempre existiram. Só não podemos confundir o antecessor espiritual de um jogo com qualquer título que tenha inspirado uma geração de desenvolvedores. Afinal, não podemos considerar que todos os RPGs das décadas de 80 e 90 sejam sucessores espirituais de Final Fantasy (NES). A relação precisa ser muito mais óbvia e às vezes até escancarada, como aconteceu recentemente com **Bravely Default (3DS)**, que é claramente uma releitura de Final Fantasy.





Axiom Verge (PS4, PC)

EXPLOÇÃO ESPIRITUAL

Mas, se os sucessores espirituais são tão antigos quanto os próprios videogames, por que estão tão em evidência hoje em dia? Bom, precisamos lembrar que estamos vivendo uma reinvenção das indústrias de videogames. Com cada vez mais flexibilidade na produção dos jogos, desenvolvedores passam a criar games independentemente de grandes publicadoras. Os indies, desde o início, procuram atingir aquele sentimento de nostalgia e familiaridade que muitos jogadores tem com os jogos mais antigos. O que muitos desenvolvedores veteranos agora tentam fazer é tirar uma fatia desse bolo, afinal, foram eles os responsáveis originalmente pela construção desse saudosismo!



Shovel Knight

Assim, se a Capcom está ocupada demais com suas novas franquias blockbuster ou se a Rare não tem mais as mesmas mentes por trás de seus maiores sucessos, há quem tenha interesse em suprir a demanda por seus jogos clássicos. Podem ser desenvolvedores independentes com ideias novas para gêneros retrô, gerando jogos como **Shovel Knight** ou **Axiom Verge**, ou podem ser criadores veteranos dando continuidade às suas próprias obras, mesmo sem direitos autorais, como em Yooka-Laylee e Mighty No. 9. Se os produtos que vão nos oferecer serão dignos sucessores espirituais ou apenas games genéricos em 8-bits, só os lançamentos dirão.

SUCESORES DA ATUALIDADE

Confira os principais sucessores espirituais que têm dado o que falar ultimamente!



Mighty No. 9

Causando muito alvoroço em seu anúncio em 2013, *Mighty No. 9*, desde o início, não fugiu de comparações com *Mega Man* — muito pelo contrário. O projeto de Keiji Inafune, criador do robzinho azul, mais pareceu um tapa na cara da Capcom, com quem ele estava descontente. A produção de *Mighty No. 9* contou com participação dos fãs e muito empenho da equipe em reproduzir o mesmo feeling das difíceis fases vividas pelo *Blue Bomber*. Há poucos meses do seu lançamento, a espera pela aventura de Beck é agonizante. Felizmente, o jogo chegará a todas as plataformas a seguir, incluindo portáteis: Linux, PC, 3DS, Mac, PS3, PS4, PS Vita, Wii U, X360 e XBO.



Bloodstained: Ritual of the Night

Não foi apenas a saída de Hideo Kojima da Konami que desfalcou em muito a tradicional desenvolvedora. Após deixar a empresa, Koji Igarashi resolveu dar continuidade ao legado de sua franquia filha: *Castlevania*. Em mais um jogo de ação e exploração em progressão lateral com temática gótica, *Bloodstained: Ritual of the Night* vem numa crescente arrecadação de fundos, que já garantem um lançamento para Xbox One, PlayStation 4, Wii U, PS Vita, PC, Mac e Linux. Ansioso pela obscura aventura de Miriam?



Concept mockup



Yooka-Laylee

Uma continuação do legado de Banjo-Kazooie (N64) e Banjo-Tooie (N64) já vinha sendo indicada por ex-desenvolvedores da Rare desde 2012. Porém, foi nesse ano que a equipe exibiu as primeiras imagens e vídeos de Yooka-Laylee, que, assim como seu antecessor espiritual, também tem um trocadilho com instrumentos musicais em seu título. Yooka-Laylee promete ser mais um jogo de aventura 3D repleto de itens para colecionar. A campanha no Kickstarter foi uma das maiores já vistas, garantindo em poucos dias todas as metas planejadas — inclusive os lançamentos para PC, Mac, Linux, PS4, XBO e Wii U.

Shadow of Eternals

Anunciado em 2013 como o sucessor espiritual de Eternal Darkness: Sanity's Requiem, fantástico survival horror para GameCube, Shadow of Eternals despertou a atenção de muitos jogadores com a abertura de sua campanha no Kickstarter. A desenvolvedora Silicon Knights, que possui os desenvolvedores do jogo original, não conseguiu os fundos necessários para sua versão para PC, muito menos para realizar os planos de também lançá-lo no Wii U. Apesar disso, no final de 2014, o jogo entrou mais uma vez em produção, dessa vez pelas mãos da Quantum Entanglement Entertainment. Será que Shadow of Eternals verá a luz do dia?





Tree of Savior

Ragnarök Online foi uma das primeiras e maiores manias dos MMORPGs, inclusive aqui no Brasil. E até hoje recebe expansões e atualizações. Quem promete dar continuidade ao mesmíssimo estilo de jogo é Tree of Savior. Hakkyu Kim, responsável por vários RPGs online, dentre eles o próprio Ragnarök, está à frente do projeto, desenvolvido pela IMC Games. A aventura em comunidade traz o mesmo estilo visual do sucesso da Gravity, porém num universo diferente, com itens, monstros e um sistema de classes novos. A mecânica de jogo foi aprimorada, desta vez com animações mais detalhadas e maior ênfase no posicionamento e movimentação dos personagens. Para órfãos de Ragnarök, vale a pena dar uma conferida!

Shroud of the Avatar: Forsaken Virtues

Para quem não sabe, Ultima foi um dos primeiros RPGs eletrônicos lançados — antes mesmo de Final Fantasy e Dragon Quest. Depois de inspirar todo esse gênero tão consagrado hoje em dia, o jogo finalmente recebe seu sucessor espiritual. Pelas mãos da desenvolvedora Portalarium, Shroud of the Avatar é um RPG de fantasia que combina uma aventura singleplayer clássica com uma



jornada multiplayer no estilo de Ultima Online. O título conta com uma campanha de arrecadação de fundos, sobretudo para a parte artística, e tem seu lançamento agendado para este ano. Trata-se de um discutível caso de sucessor espiritual, uma vez que o gameplay segue a linha dos RPGs tridimensionais em terceira pessoa, mecânica anos luz à frente de Ultima, porém, os jogos mais recentes da série já vinham adotando esse estilo de jogabilidade. As presenças, na equipe, de Richard Garriot, criador de Ultima, e de Starr Long, diretor de Ultima Online, garantem o feeling do histórico RPG. **B**

Arquitetando a diversão

Um dos maiores símbolos da indústria de jogos atual, a série LEGO conseguiu, como poucas, manter um alto padrão de qualidade mesmo com tantos títulos lançados. Seja com seus divertidos e originais personagens ou com as inesquecíveis recriações de clássicos cinematográficos, cada novo título mantém a simplicidade, diversão cooperativa e carisma que consagraram a franquia nesses anos.

Unir os famosos blocos de LEGO com as mais famosas e amadas franquias do cinema mundial deu certo, e hoje a série ostenta o posto de uma das melhores formas de se divertir com a família através dos videogames. Jogar **LEGO Harry Potter** com a namorada/esposa, aventurar-se em **LEGO Senhor dos Anéis** com o irmão ou viajar por galáxias distantes com o melhor amigo em **LEGO Star Wars** são experiências inesquecíveis e prazerosas para qualquer jogador.

São tantas jornadas marcantes que é até difícil enumerar todas. Mas, e se tivéssemos que escolher as melhores? Bom, inspirados pelos últimos anúncios feitos pela TT Games para novos títulos LEGO, reunimos nossos blocos de montar e elegemos os dez melhores jogos da franquia até agora.

10

The LEGO Movie Videogame

Unindo a fórmula consagrada da série à originalidade e carisma do filme, **LEGO Movie Videogames** é um título de respeito no vasto catálogo de blocos virtuais. Apesar do filme ser a verdadeira estrela aqui, ambos funcionam como uma grande celebração do universo LEGO. Seguindo os acontecimentos do longa, o jogo conta com Emmet, seus amigos e participações mais do que especiais de personagens dos outros jogos, como **Super-Homem**, **Batman**, **Gandalf** e outros.

Mesmo sem trazer nada de novo, seguindo uma narrativa completamente linear, o jogo fez bem seu trabalho de complementar o filme e transportar para os videogames a simpática aventura do cinema, com destaque para as cenas de humor e horas de diversão, principalmente se estiver acompanhado de um amigo.



09

LEGO Indiana Jones: The Videogame

Após adaptações fracas de filmes para os videogames, como **Transformes — The Game**, e o sucesso avassalador de **LEGO Star Wars**, o caminho da Traveller's Tales ficou bastante claro. Foi assim que a empresa resolveu adaptar a trilogia do arqueólogo mais famoso do cinema para os videogames utilizando as peças de montar em vez de um título mais sério.

Seguindo a trama de "Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida", "Indiana Jones e o Templo da Perdição" e "Indiana Jones e a Última Cruzada", **LEGO Indiana Jones** foi um passo adiante na consagração da franquia, trazendo, além do bom humor e das cenas de ação, maior exploração dos cenários e interação entre personagens, combinando com uma progressão de dificuldade na medida certa, fazendo você e seus amigos pensarem mais na resolução dos divertidos puzzles durante a jornada, que por sinal, é coroada pela genial trilha sonora do maestro John Williams.

08

LEGO The Hobbit

O histórico ruim de jogos baseados em filmes é quebrado com louvor quando analisamos a maioria dos jogos LEGO, principalmente neste caso. Dificilmente outro título teria conseguido adaptar tão bem os capítulos protagonizados por **Bilbo Bolseiro** quanto **LEGO The Hobbit**. O jogo é um dos mais bem-feitos e detalhados já produzidos pela TT Games, recriando de forma absurdamente fiel os acontecimentos dos filmes e mesclando bem a exploração de um vasto mundo aberto com várias side quests.

Com toques de RPG, é possível explorar cada canto do vasto mapa da **Terra-Média**. Vilarejos, campos e cidades são facilmente acessíveis e lindamente representados. E é justamente a representação do fantástico universo criado por **Tolkien** que faz deste jogo um dos melhores LEGO já criados. Pena que o terceiro filme não apareceu no jogo como prometido.

07

LEGO Pirates of the Caribbean

Pela primeira vez recriando um filme da Disney com as pecinhas de montar, **LEGO Piratas do Caribe** reúne as malucas e divertidas aventuras de **Jack Sparrow** e sua trupe num ingênuo e divertido jogo que esbanja humor e criatividade.

O título se destaca por reunir todos os filmes já lançados e trazer as missões em mar aberto — característica ainda não explorada pelos títulos anteriores. A diversidade de cenários e os personagens loucamente cativantes fazem dessa aventura pirata uma das mais divertidas e criativas já feitas em LEGO. Aqui, você realmente vai dar gargalhadas com as hilárias sequências do “elegante” Jack.



06

LEGO City Undercover

Apostar em franquias de sucesso no cinema foi um tiro certo da TT Games. Mas, criar um mundo completamente novo e com o mesmo brilho de consagradas produções também resultou em um jogo incrível. Este é o caso de **LEGO City Undercover**, um dos melhores títulos da primeira safra do Wii U.

O título conta a história do policial **Chase McCain** na busca constante em prender, mais uma vez, o vilão **Rex Fury**. Durante a perseguição, deparamo-nos com um gigantesco mundo aberto, cheio de vida e possibilidades de exploração. Tudo isso regido pela ótima narrativa repleta de referências à cultura pop, com destaque para a dublagem que deixa muito título AAA no chinelo. Nem mesmo as infinitas telas de loading tiram o brilho desta original e divertida obra.



05

LEGO Harry Potter: Years 1-4

Recriando o mágico e mítico mundo dos quatro primeiros anos de Harry Potter na escola de bruxaria Hogwarts, **LEGO Harry Potter: Years 1-4** é uma das mais completas e bem produzidas adaptações da franquia de produções cinematográficas de sucesso. Narrando a trajetória do jovem **Harry** e seus amigos, a TT Games conseguiu dar vida, com bom-humor, aos momentos mais marcantes dos filmes.

Poucas vezes foi tão divertido colecionar todas as peças e segredos do jogo. Liberar feitiços, personagens secundários e objetos de desejo de qualquer fã do bruxinho é motivo de alegria, principalmente se você tiver uma boa companhia para dividir a jornada. A riqueza de detalhes é tamanha que é possível esquecer de seguir a rota normal do jogo enquanto visita aquele lado da escola que pouco é explorado nos filmes, mas que no jogo, está lá, praticamente real. Tirando a simplicidade exagerada, é mais do que gratificante reviver as icônicas cenas que marcaram toda uma juventude.

04

LEGO Batman 2: DC Super Heroes

Após as críticas direcionadas ao seu antecessor, que pecava pela falta de variedade e personagens, a Traveller's Tales resolveu produzir um novo jogo do Homem-Morcego de LEGO capaz de desbancar muito jogo de renome por aí. E não é para menos. Além da dupla dinâmica, o título trouxe praticamente toda a Liga da Justiça para a trama. Isso por si só já é o suficiente para transformar **LEGO Batman 2: DC Super Heroes** em um dos melhores títulos da franquia. Mas tem mais.

O grande forte do jogo é a exploração da enorme **Gotham City**. Com direito a visitar zonas icônicas como a mansão da família Wayne e a **Batcaverna**, a guiar veículos especiais como o **Batmóvel**, tudo parece ter sido feito realmente à mão. Some a isto o trabalho de dublagem inédito na série e temos um dos melhores jogos já feitos de blocos de montar.



03

LEGO Star Wars: The Complete Saga

Era uma mistura praticamente impensável até então. Misturar a infantilidade das peças de LEGO com a temática forte de Star Wars era algo difícil de acreditar até então. Mas, como já sabemos, o resultado disso foi a criação de uma das séries atuais mais aclamadas dos videogames. Antes dividido em dois jogos, é em **LEGO Star Wars: The Complete Saga** que encontramos a versão definitiva dos duelos com sabres de luz feitos de pecinhas de montar.

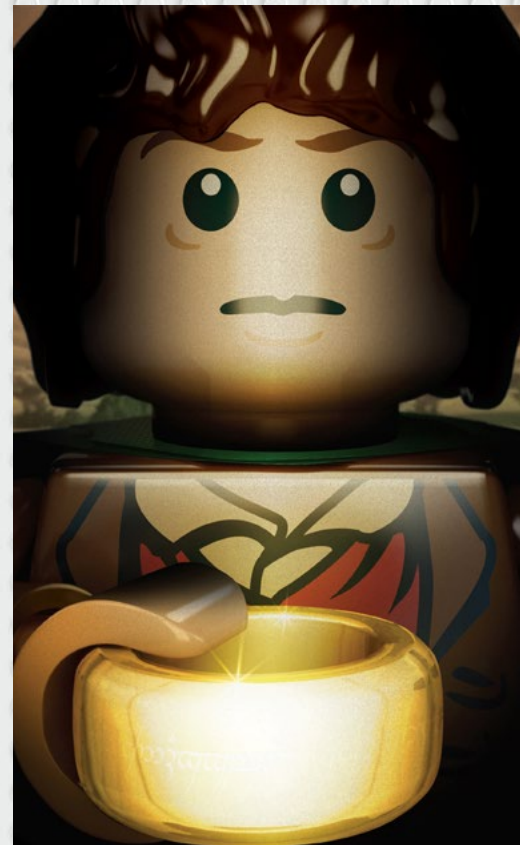
Recriando a trama dos seis filmes da saga **Star Wars**, este título serviu para coroar a ousada e acertada aposta da TT Games em trazer para os videogames as mais bem-sucedidas séries do cinema com um toque irreverente e simplista. Fã ou não do universo criado por George Lucas, é difícil não se emocionar com os duelos épicos e a trilha sonora orquestrada que faz arrepiar. Simplesmente magistral.

02

LEGO Lord of the Rings: The Video Game

Épico. Assim podemos definir a investida da Traveller's Tale em montar a Terra-Média de blocos de Lego. Não deve ter sido tarefa das mais fáceis dar vida ao complexo mundo de Tolkien, mas, em **LEGO Lord of the Rings: The Video Game** temos uma das mais bem-sucedidas tentativas, pelo menos nos videogames. Começando pelo trabalho gráfico impecável, passando pela forma com que as cenas mais importantes dos três filmes são recriadas até o uso da dublagem original do cinema, tudo parece transbordar magia.

Se já não fosse suficiente, o mapa é o maior visto até então. É uma tarefa gratificante explorar cada canto e personagem em busca dos segredos do jogo. Para os que já são fãs da mitologia, o jogo funciona como um complemento dos mais bem-feitos. E para os que acabaram de entrar para sociedade do anel, o jogo serve como a grande porta de entrada para o vasto universo dos livros e filmes. Esse é um verdadeiro precioso.





01

LEGO Marvel Super Heroes

Aprimorando tudo que já foi feito até então e adicionando um dos mais amados e fascinantes universos já criados em qualquer mídia, **LEGO Marvel Super Heroes** é o melhor jogo LEGO feito até agora. Não é para menos, pois temos os heróis da Marvel, uma trama original mas cheia de referências aos filmes e quadrinhos, um mundo gigantesco a ser explorado em seus mínimos detalhes e o melhor equilíbrio entre ação, humor, simplicidade e diversão.

São centenas de personagens controláveis, entre inimigos e heróis, e uma história para lá de cativante. É como ter aquele sonho dourado da infância realizado. Jogar com nossos personagens favoritos da Marvel com todos os seus poderes e trejeitos em um único jogo. Melhor do que é isso é a experiência refinada que a TT Games entregou aos jogadores. Espere por momentos divertidos, assustadores e tensos ao lado do **Homem-Aranha**, dos **X-Men**, **Quarteto Fantástico**, **Vingadores** e toda a turma criada pelo mestre Stan Lee — inclusive ele.

Montando o futuro

Depois de viajar pelos mais incríveis mundos de LEGO, é fácil imaginar que o futuro é promissor para a série. Seguindo uma crescente — tímida, na verdade —, cada novo lançamento consegue ser melhor do que seu antecessor. Sendo assim, podemos esperar grandes experiências de **LEGO Jurassic World** e, principalmente, **LEGO Dimensions**. Depois deles, provavelmente este TOP 10 será bagunçado e você terá mais motivos para chamar aquele amigo ou dividir o controle com a patroa em mais uma ótima saga feita de blocos de montar. **B**

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



Presenças inacreditáveis e ausências injustificáveis: a **E3 2015** agitou o universo gamer!

por Rafael Neves

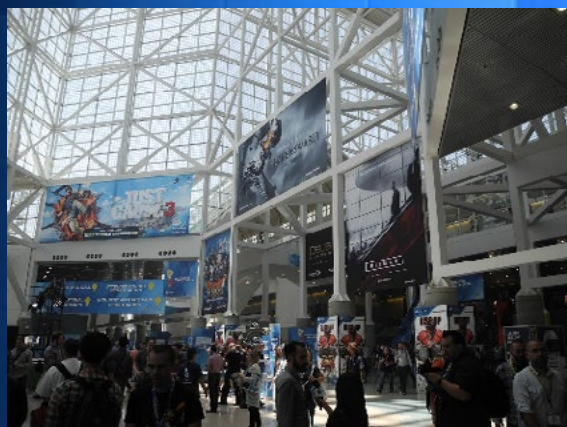
*Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Tiffany B. Silva*

Há quem diga que a E3 está ultrapassada, que as empresas já não trazem mais novidades de verdade, que a maioria dos jogos são sequências ou que o gameplay está extinto nos trailers. Muitas dessas coisas são verdades, mas é inegável que a E3 é um divisor de águas no universo gamer. É sempre rodeada por expectativas e hypes extratossféricos, sempre recheada por inúmeros anúncios bombásticos e também sempre incapaz de saciar todos os nossos desejos. E com a E3 2015 não foi diferente. Num cenário complicado da indústria de jogos e num momento delicado da disputa dos consoles, a versão deste ano do evento colocou novas cartas na mesa.



O que é a E3

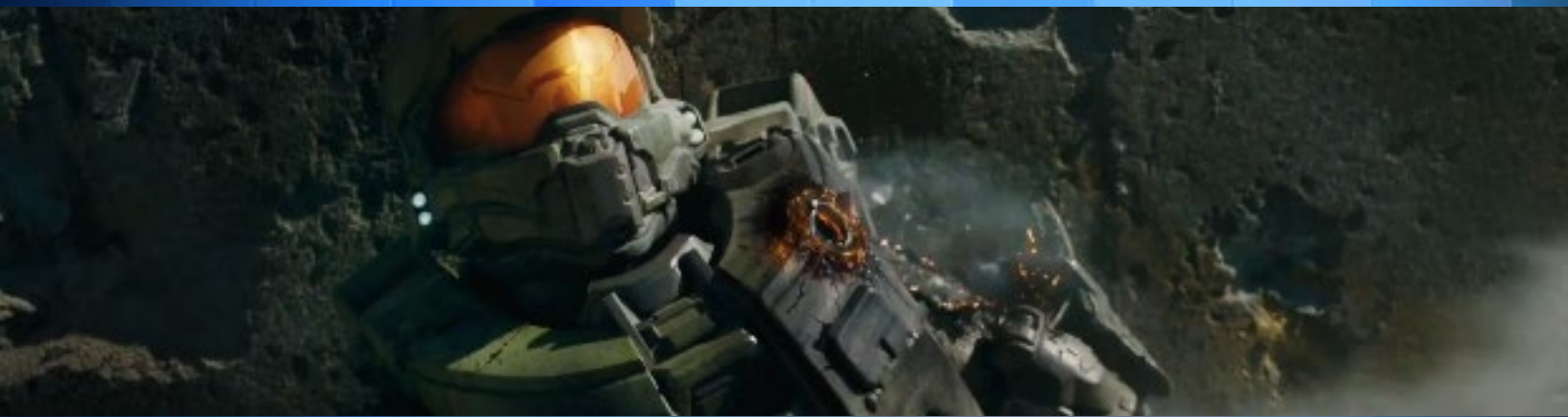
Ok, todo mundo já sabe que a E3, apelido para Electronic Entertainment Expo, é a maior feira de jogos do mundo, para a qual comparecem as grandes empresas do ramo para promover seus próximos jogos. Mas a E3, de uns tempos para cá, foi se tornando mais do que isso. Ela é um epicentro da atenção de jogadores do mundo inteiro, um verdadeiro campo de batalha para a publicidade. Uma tentativa de inovação mal feita no palco torna-se um meme instantaneamente, e uma demonstração boa de um jogo pode dar um boost na atenção do público. Mais do que nunca, as companhias exploraram maneiras diferentes de conquistar o "Shut up and take my money!" da internet.



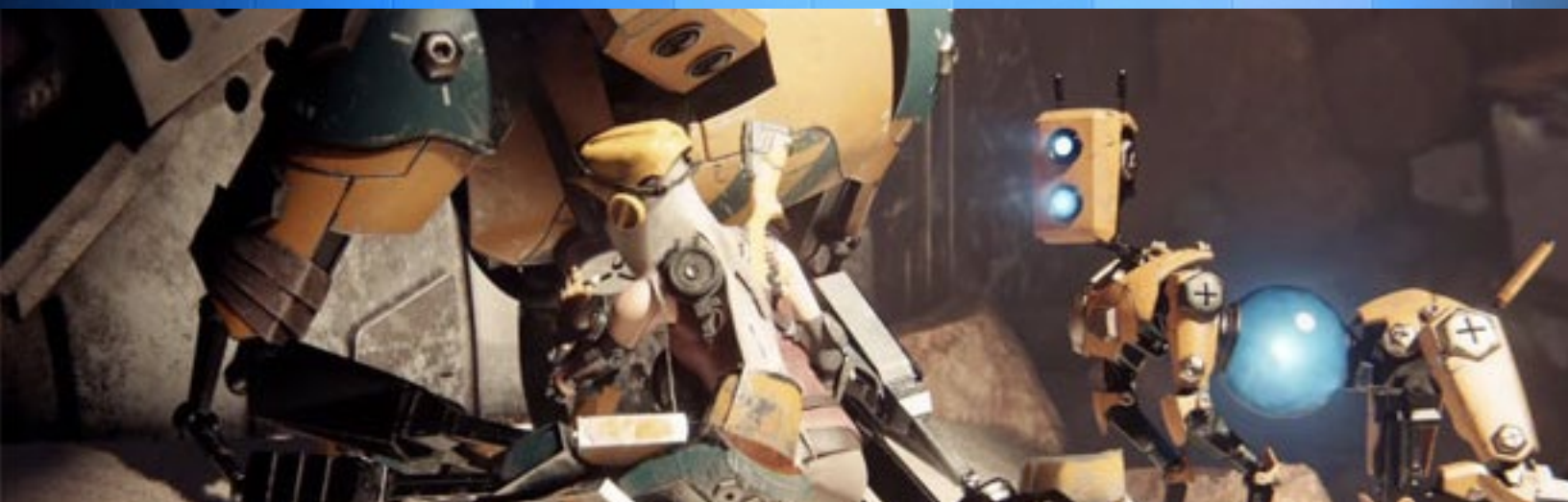
As companhias que trabalham com jogos de PC se juntaram para construir sua própria conferência, jogos indie tiveram ainda mais importância nas apresentações e a Nintendo tentou, mais uma vez, apresentar sua conferência de outra maneira. Apesar de tudo, nada pôde impedir o ímã de audiência de se formar nas conferências tradicionais de cada uma das fabricantes de console: Nintendo, Sony e Microsoft. Como não poderia deixar de ser, vamos a cada uma delas:

Microsoft amplia a biblioteca do Xbox One

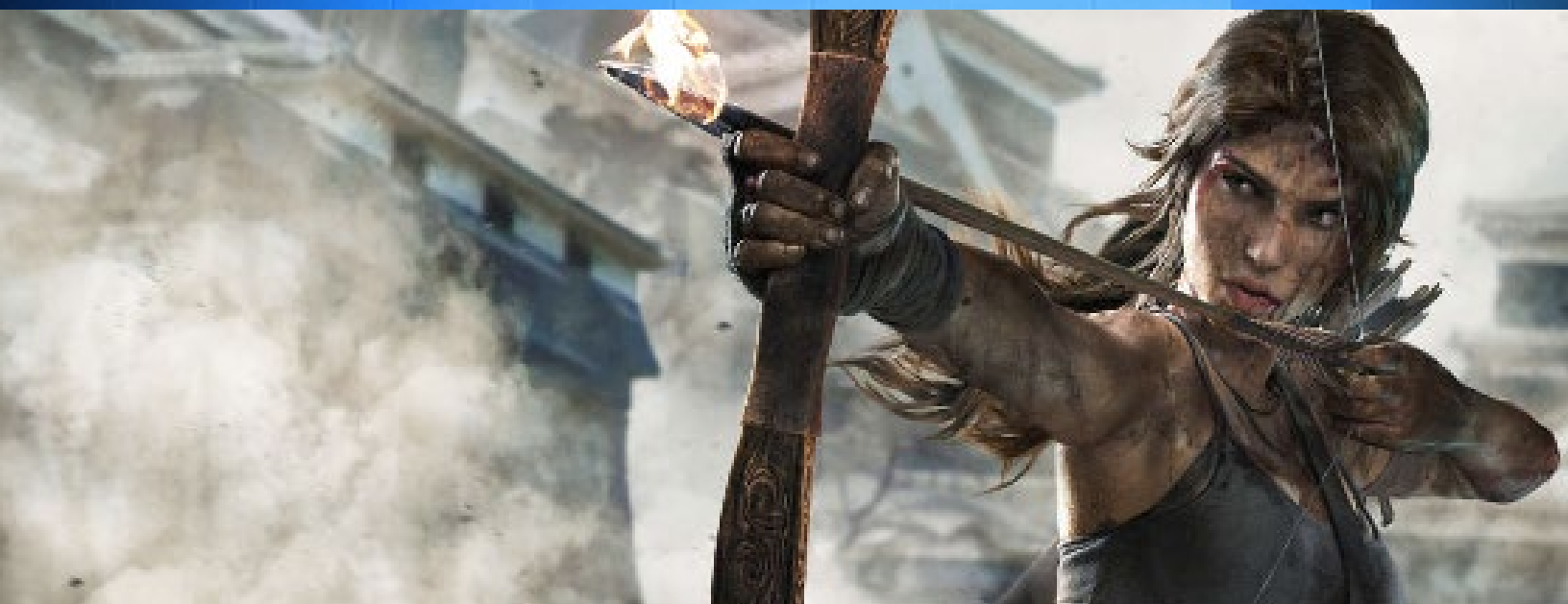
Acumulando experiência após conferências que lhe custaram o segundo lugar na corrida com o PS4 (como na E3 2013), a Microsoft fez a coisa certa em sua apresentação. A variedade de jogos para Xbox One foi amplificada pela sua apresentação, começando, obviamente, pelo anúncio da retrocompatibilidade com os títulos de Xbox 360. Uma novidade que teria concedido alguns pontos para o XBO na E3 2013, mas antes tarde do que nunca!



Afinal, a Microsoft já vem acumulando algumas franquias históricas, e opção de jogar games de Xbox 360 amplia esses horizontes. E, como principal franquia exclusiva da Microsoft, Halo abriu muito bem a apresentação com seu quinto capítulo. O modo Warzone, uma proposta gigantesca de multiplayer, impressionou pela magnitude. Outros exclusivos deram conta de mostrar projetos inéditos em desenvolvimento, como ReCore, Gigantic e Sea of Thieves.

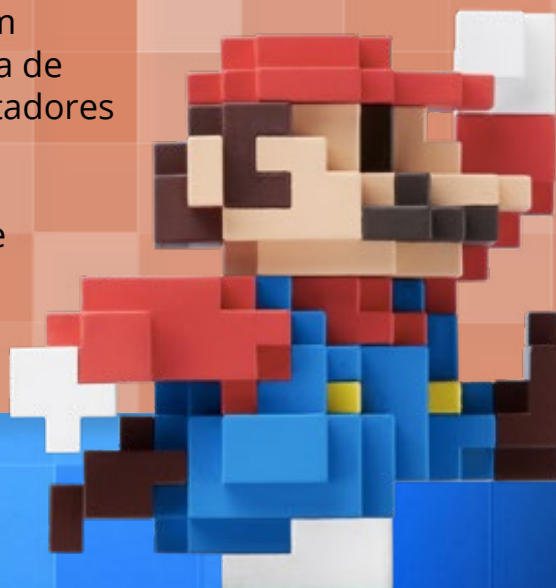


Além desses, a Microsoft assegurou, mais uma vez, a linha de jogos third-parties para o XBO: Rise of Tomb Rider, Fallout 4, Forza Motorsport 6, Dark Souls, Rainbow Six Siege e muitos outros rodaram bem no console. A empresa também deu uma atualizada nos recursos da sua caixa preta, apresentando um joystick de elite com maior precisão e customização e suas HoloLens trazendo Minecraft para o mundo real. Bem equilibrada e devidamente focada em jogos, a Microsoft fez as escolhas certas na E3 2015, porém com poucos jogos realmente especiais.



Nintendo explorou novas maneiras de ser ela mesma

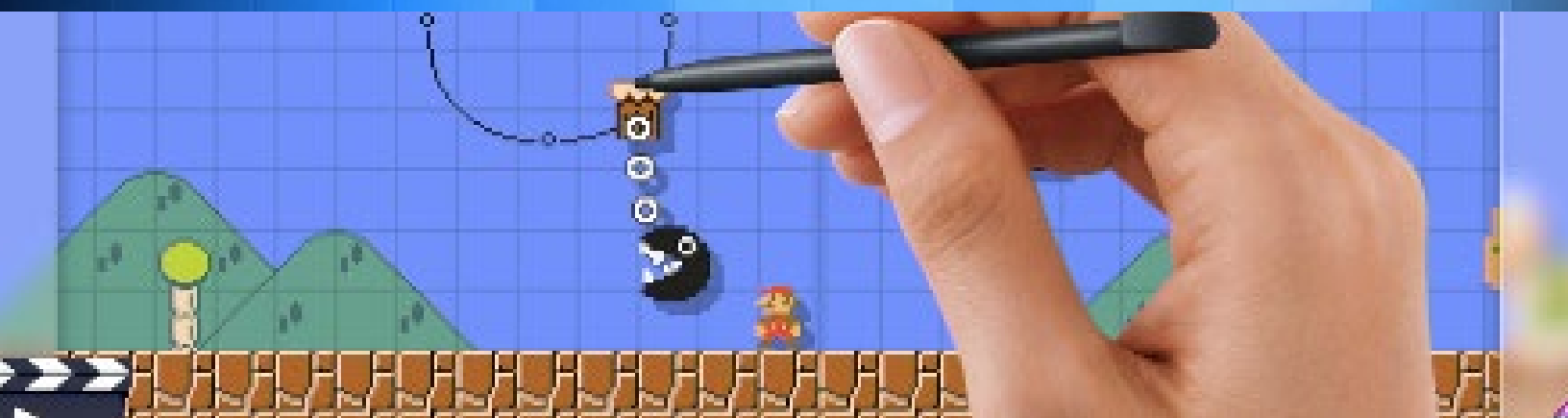
Desde 2013, a Nintendo vinha numa progressão em qualidade de suas apresentações na E3. A mudança de sua conferência em palco para as telas dos computadores em vários eventos menores continuou sendo um bom formato, mas, desta vez, a falta de grandes novidades entristeceu os fãs. Por mais interessante que Star Fox Zero seja, ele está longe de se equiparar a Super Smash Bros. for Wii U & 3DS ou Splatoon em questão de hype.



Mesmo sem o prato principal (que, obviamente, era Zelda U) e deixando para 2016 as novidades sobre sua próxima plataforma, o NX, a Nintendo demonstrou todos os jogos que prometeu. The Legend of Zelda: Triforce Heroes, Fire Emblem Fates, Mario & Luigi: Paper Jam e Metroid Prime: Federation Force estenderam por mais uns meses a vida do 3DS — embora esse último jogo seja polêmico.



O Wii U tem à frente uma linha de jogos que já não eram surpresa alguma: Xenoblade Chronicles X, Mario Tennis Ultra Smash e Yoshi's Woolly World. Felizmente, a empresa não teve medo de mostrar até mesmo seus RPGs mais nipônicos: Yo-Kai Watch (3DS) e Genei Ibun Roku (Wii U), a mistura de Fire Emblem e Shin Megami Tensei. Super Mario Maker (Wii U) foi claramente o chamariz principal da apresentação, coroando o aniversário de 30 anos de Super Mario Bros. (NES).



Ou seja, a Nintendo utilizou formato mais apropriado para uma E3, focando no gameplay, brincando com seus fãs e colocando eventos alternativos impressionantes (como a transmissão de Super Smash Bros. e a versão 2015 do Nintendo World Championships). Para quem estava finalmente acertando na E3, foi doloroso ver a Nintendo morna.



A Sony fez o impossível virar realidade

O anúncio de Shenmue 3, o remake de Final Fantasy VII e a volta de The Last Guardian. Três lendas urbanas que a Sony fez questão de emplacar em sua conferência na E3 2015. Claramente a mais empolgante das apresentações, a Sony marcou ainda mais pontos para o PS4, que recebeu ainda mais exclusivos, incríveis jogos indies e ótimas versões de jogos third-parties.



Uncharted 4: A Thief's End, foi finalmente mostrado em um gameplay intenso e empolgante. E ele nem precisou de um God of War para ajudá-lo, pois os inéditos exclusivos da Sony mostraram que ela ainda está no ápice da construção de suas séries. O infinito No Man's Sky foi mostrado mais sólido do que na E3 2014, Horizon Zero Dawn não mediu esforços para mostrar um forte concorrente para Zelda U e Dreams nos deixou esperançosos por mais uma obra-prima da Media Molecule.



Firewatch, títulos novos da Devolver, Call of Duty e outros sucessos das third-parties também pintaram na apresentação. Apesar da grande "pompa" da Sony, que acabou considerada a grande vencedora da E3 2015, muitos de seus jogos mais grandiosos não serão lançados tão cedo. Altas promessas, porém sem datas de lançamento e com pouco ou nenhum gameplay sendo mostrado.



Jogos para todos os lados

Além das três fabricantes de plataformas, empresas third-parties também tiveram seus estandes da E3 e, é claro, fizeram conferências pré-E3. Além das tradicionais apresentações da Electronic Arts, Ubisoft e Square Enix, tivemos também a primeira conferência PC Gaming, que, obviamente, estava focada em jogos para computadores.

A conferência deu maior visibilidade ao público de jogadores de computador, uma notável representação num evento historicamente focado em consoles e portáteis. Mostrando jogos novos, apresentando pela primeira vez o gameplay de games já anunciados e confirmando versões para PC de grandes sucessos dos consoles, a apresentação pode não ter sido o olho do furacão da E3 deste ano, mas tem tudo para crescer nas próximas edições do evento.



A Electronic Arts e a Ubisoft também não fizeram apresentações fenomenais, trazendo algumas novidades em meio a muitos títulos já esperados. Para alavancar seus títulos esportivos de 2015, a EA trouxe para o palco ninguém menos do que Pelé! Quanto aos novos jogos, a empresa anunciou Plants vs. Zombies GW 2, que dará continuidade à criativa proposta do primeiro Garden Warfare, e Star Wars Battlefront, cuja imersão no universo de George Lucas fez qualquer fã da franquia ficar de queixo caído.



Ubisoft trouxe poucas surpresas, preferindo melhor apresentar seus games já anunciados (Rainbow Six Siege, The Division) e falar de Assassin's Creed: Syndicate e Just Dance 2016 como se fosse uma surpresa ver mais games dessas séries sendo anunciados. Dentre as novidades, South Park: Fractured But Whole, For Honor, Anno 2205 e Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands levantaram a conferência da empresa.



E a Square Enix também marcou presença entre as apresentações, prometendo, desta vez, grandes surpresas. Parte da conferência estava bem distante dos tradicionais RPGs da empresa, apresentando Just Cause 3, um novo Hitman, Rise of the Tomb Rider, Deus Ex: Mankind Divided e um projeto da Platinum Games: Nier. A outra parte, por sua vez, foi feita para os fãs da empresa, trazendo uma cutscene e um gameplay sólido de Kingdom Hearts III, além de mais sobre a releitura de Final Fantasy VII, detalhes de Star Ocean: Integrity and Faithlessness e projetos ousados relacionados a Final Fantasy: SETSUNA e World of Final Fantasy.



Troféus e conquistas



Mais uma vez, a E3 teve uma grande e movimentada repercursão na internet. Memes, críticas, elogios, hype, memes, reclamações, memes, petições para o cancelamento de jogos, memes e... ah, claro, memes! Bom, é nesse clima que vamos listar algumas premiações, série e zoeiras para o que vimos na E3 2015.



Prêmio "Phoenix Down 3-Hit Combo!"

Como já dissemos, a Sony leva esse honorável troféu por ter trazido das cinzas Shenmue 3, um remake de Final Fantasy VII e The Last Guardian na mesma conferência. Se tivesse deixado para anunciar Kingdom Hearts III esse ano, teria levado mais uma.



Prêmio "MEODELS, o que fizeram com minha série?"

Toda E3 tem algum anúncio que gera fúria e revolta nos fãs de uma série. Desta vez, o anúncio de Metroid Prime: Federation Forces pela Nintendo foi um soco na boca do estômago de tantos veteranos na série Metroid, tanto que até rolou uma petição para cancelarem o desenvolvimento do título.





Prêmio "Antes tarde do que nunca"

Após o desastre que foi a disputa entre Xbox One e PS4 na E3 2013, a Microsoft pôde revidar nesta edição do evento. O anúncio da retrocompatibilidade do XBO com jogos do Xbox 360 deixou muitos fãs alegres e com um argumento a mais para defender-se de sonystas. Uma pena que um recurso assim já deveria ter vindo desde o lançamento do aparelho.



Prêmio "Metendo os pés pelas mãos"

Quem acompanhava as movimentações da Nintendo nos últimos tempos apostava para o novo Zelda, um Animal Crossing para Wii U, um novo Paper Mario e um novo Metroid na conferência da empresa. De fato, tudo isso aconteceu, mas de uma maneira que ninguém previu: o Zelda é para 3DS, o Animal Crossing terminou sendo um jogo de tabuleiro, o Paper Mario é um crossover com a série Mario & Luigi e quanto ao Metroid... bom, acho que o prêmio "MEODELS, o que fizeram com minha série?" já é bem autoexplicativo.





Prêmio "Previsível, mas e daí?"

O hype pela conferência da Bethesda girava em torno de um pedido incansável dos fãs: Fallout 4. E não é que a empresa acabou anunciado mesmo o novo jogo da série? Apesar de mega previsível, todo mundo queria ver Fallout na nova geração, e o anúncio não decepcionou nem um pouco. Muito pelo contrário, foi destaque na E3 2015.



Prêmio "Cadê o prato principal?"

Depois de Super Smash Bros., era unânime que o novo The Legend of Zelda para Wii U seria o recheio mais consistente da apresentação da Nintendo na E3. E, mesmo a empresa já tendo noticiado que o título não daria as caras nessa edição do evento, era difícil imaginar a Big N não divulgando ao menos uma imagem do novo jogo. Infelizmente, Zelda U ficou 100% de fora da E3 2015, deixando os fãs da série sem um mínimo aperitivo.





Prêmio "Is this real life?"

A realidade virtual nunca esteve tão próxima dos videogames quanto na conferência da Microsoft. A empresa demonstrou sua nova tecnologia, HoloLens, que permite visualizar tridimensionalmente realidade aumentada e, inclusive, interagir com ela usando comandos de voz e gestos com as mãos. Minecraft nunca foi tão real.



Prêmio "PS Quem?"

Embora a E3 seja o melhor lugar para grandes anúncios, o PS Vita nunca teve muito espaço nas conferências da Sony. Neste ano, infelizmente, o poderoso portátil esteve ainda mais ofuscado pelo PS4.



Prêmio "Melhor pré-E3"

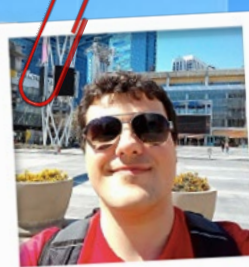
O Digital Event da Nintendo pode ter sido profundamente decepcionante, mas não foi a única estratégia da empresa na E3 2015. Dois dias antes do início da feira, a Big N realizou o Nintendo World Championship, uma edição contemporânea do mais famoso campeonato de jogos da Nintendo da história. O torneio utilizou games clássicos, últimos lançamentos e até mesmo títulos a serem anunciados. Se ao menos sua conferência tivesse a mesma pompa que esse campeonato...

Diário de bordo

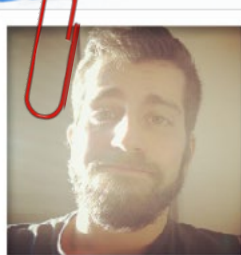
O GameBlast não apenas cobriu toda a E3 2015 numa semana de incansável trabalho, mas também esteve na feira para viver toda a experiência e, é claro, testar os jogos. Você encontra hands-ons completos de vários títulos em nosso site, mas, para as últimas páginas dessa matéria, que tal conferir um relato de como foi viver a E3 2015?



A E3 é um evento gigantesco. São muitos games e novidades tecnológicas para conhecer em apenas 3 dias. Foi uma experiência incrível de se viver. As empresas investem pesado na propaganda e também no visual de seus estandes para promover os títulos. O único problema é não ter uma distinção bem clara entre o público normal e a mídia, uma vez que é preciso esperar em longas filas para experimentar um jogo quando o certo seria a mídia ter acesso mais rápido.



Luis Antônio Costa



Leandro Rizzardi

Estar na E3 é algo tão surreal que ainda não consigo acreditar ter acontecido. O quão incrível seria viver em um lugar onde é normal cruzar com Shigeru Miyamoto, tirar foto com os irmãos Mario e ganhar prêmios depois de algumas partidas de Just Dance? Estes 3 dias de evento em Los Angeles foram o suficiente para que eu entendesse a enorme paixão que os videogames representam para tantas pessoas, e me deixaram mais do que honrado em fazer parte de um mercado tão imersivo, cultural e divertido. Pessoalmente, ela foi um marco na minha vida, e uma maneira de dizer que não devemos desistir nunca: a bandeira estará sempre esperando para ser içada no final da última fase.

E3 acima de tudo foi uma experiência que vou lembrar minha vida inteira, a Gameblast me deu oportunidade de realizar um sonho que tenho a muitos anos! Sobre as conferencias e o evento em si, o momento mais magico de longe foi o anuncio de Final Fantasy VII.. foi emocionante.
Brian Serralheiro



Brian Serralheiro

Quem está indo pra sua terceira E3 não espera por muitas novidades. Eis que fui surpreendido. Da minhas franquias favoritas, só tive a oportunidade de jogar em uma E3 um Zelda, para portátil (A Link Between Worlds, estou falando de você). Esse ano, surpreendentemente, pude aproveitar as outras três. Testei a versão remasterizada de Resident Evil 0, que está incrível, joguei pela primeira vez Star Fox Zero, que ano passado só apareceu em vídeo, antes do evento, e numa imagem sem foco, e também, finalmente, um Metroid. Não tem Samus, mas é uma ideia interessante, depois que você dá uma chance. Ainda vi The Last Guardian, remate de Final Fantasy VII e Shenmue 3, além da retrocompatibilidade do Xbox One, e também o surgimento da Bethesda como uma das grandes. Definitivamente, viver uma E3, mesmo que todo ano, é surpreendente.



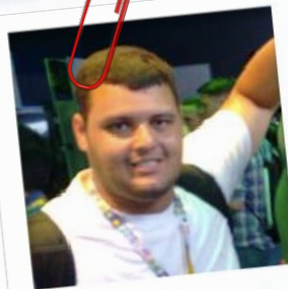
José Carlos Alves

Depois de tanto desejar com esse momento por 3 anos de cobertura da E3, finalmente a Nintendo me deu um Metroid. Não é bem o que eu esperava, mas eu estou ansioso para ver o que eles tem para nós. Star Fox Zero, Zelda: Triforce Heroes, Horizon, Unravel e muitos jogos VR, essa foi a E3 da nova geração, mostrando o poder dos novos consoles, mostrando jogos de novas e velhas IPS de todas as franquias que amamos, gostei muito de estar lá e já estou contando os dias para a E3 2016.



Pablo Montenegro

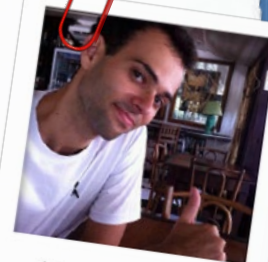
Estive em uma E3 pela primeira vez na vida em 2015 e, dentre dezenas de experiências incríveis que posso relatar, a principal delas foi certamente ter a oportunidade de ouvir e conversar com os designers de jogos que amo sobre suas obras. Tive a oportunidade de conversar com o diretor de Ratchet & Clank, da Insomniac Games, responsável pela franquia e por Sunset Overdrive, além de um dos membros da equipe de Tearaway, um dos meus dez jogos favoritos da vida (o que, diga-se de passagem, fiz com um inglês bem torto porque estava realmente nervoso com a situação). Mas acho que a principal foi a situação da foto: ouvir o próprio Hidetaka Miyazaki explicar suas decisões em Dark Souls III é algo inenarrável.



Roberto Rezende



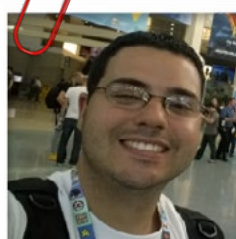
Posso concluir que os dias vividos em torno da E3 2015, minha segunda E3, foram um dos melhores momentos por que já passei. Poder assistir à apresentações fechadas, estar dentro de estantes famosas, receber conteúdo e dar feedback aos desenvolvedores foi tão bom quanto poder testar e cobrir, em primeira mão, os games que serão novidades nos próximos meses. A gratificação fica por conta de uma grande equipe e de amigos parceiros, muitos dos quais sou fã de carteirinha, que estiveram presentes, além de amizades feitas dentro dos dias focados em um dos melhores momentos do mundo para qualquer jogador e membro da mídia do entretenimento eletrônico.



Jaime Ninice




A E3 2015 foi a minha primeira E3 e pude conferir de perto o quanto é fantástico estar dentro do maior evento de games do mundo. Um show que emociona as pessoas e consegue deixar o público bastante empolgado com as novidades que estão por vir. Mas um dos pontos chaves e principais do evento são as conferências das grandes desenvolvedoras. Tudo muito bem estruturado e organizado. Pude conhecer pessoas do mundo todo e conversar com os grandes desenvolvedores dos principais games do mercado. Foi uma experiência única e sensacional. Já estou na expectativa e ansioso para os próximos lançamentos e é claro aguardando a E3 2016!



André Macedo



A E3 deste ano foi fantástica! Incontáveis foram os momentos em que ficamos sem folego com os anúncios durante as conferências desta semana. Sobre as conferências, de fato a Bethesda foi a que mais impressionou. O local de sua apresentação era espetacular, tudo muito bem organizado, cheio de estatuas em proporção real dos seus jogos e com um público enorme que conseguiu lotar o Dolby Theater. Para uma empresa que nunca tinha realizado uma conferência dessas eles certamente se superaram! Fallout 4 está simplesmente sensacional, assim como Doom que está exatamente como gostaríamos que fosse: rápido, violento e cheio de demônios monstruosos. Ainda ganhamos um dos melhores brindes que já conseguimos nesses anos de feira: 3 figures inéditos dos jogos Doom, Fallout e Dishonored que são muito irados! Essa foi a melhor conferência de fato. Mas também gostaria de dar créditos a EA. Sua conferência ficou marcada com momentos emocionantes na apresentação Unravel e a super inesperada presença do rei Pelé no palco para o FIFA2016, que levou o público ao êxtase! 



Luca Sales



por Renan Pinheiro

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Fábio Hamada

É hora de morfar! Da TV aos videogames, a história dos Power Rangers nas suas mãos

Os heróis coloridos, formados geralmente por cinco adolescentes, no qual cada um veste a cor que melhor combina com sua personalidade, fazem parte de nossas vidas desde os anos 1990. Vamos conhecer as suas versões, origens e, claro, seus respectivos jogos.

Durante o final da década de 1980 e boa parte dos anos 1990, a televisão brasileira foi bombardeada por alguns programas que atingiram em cheio os jovens da época. Entre animações e seriados, o último ganhou destaque com as produções japonesas que estavam dominando a programação, em especial da saudosa TV Manchete.

Os seriados contavam com diversos tipos de heróis, como o gigante Ultraman e os metalizados Jiban, Whinspector e Soul Brain. Dentre eles, havia aqueles compostos por equipes coloridas como os policiais do futuro em Cybercops, e os grupos de super sentai com Changeman e Flashman. Estes últimos seguiam a regra do grupo e ao final travavam uma batalha em seu robô gigante contra o monstro em mesmo tamanho.

Flashman



Himitsu Sentai Goranger



JAKQ Dengeki Tai

Estando no ar desde de 1º de abril de 1975, o gênero Super Sentai (sentai = esquadrão, no qual sen = guerra e tai = grupo) recebe anualmente uma nova equipe até os dias de hoje pela Toei Company. O início foi com o criador da série Kamen Rider, Shotaro Ishinomori, o qual criou os dois primeiros grupos: Himitsu Sentai Goranger e JAKQ Dengeki Tai. Basicamente um seriado super sentai é formado pela equipe de heróis, com cinco jovens defendendo cores como vermelho, azul, verde, amarelo e rosa. Grupo de vilões que serão derrotados somente na reta final, e até que chegue a sua vez, diversos capangas ilustram os episódios e ao término de cada um, o monstro recebe tamanho de gigante por meio de raio ou dispositivos. Nesse momento a equipe de heróis convoca seus mechas (robô gigante) para juntos formarem a versão final do robô para derrotar o monstro. O gênero de super sentai, um é um derivado do estilo Tokusatsu (filmes de efeitos especiais) o qual existem diversos gêneros.

É hora de morfar!



Com o sucesso estrondoso dos animes (animação japonesa) e dos tokusatus, a década de 1990 nos apresentou um seriado que a princípio mostrava ser norte americano. Tudo o que havíamos visto em Changeman e Flashman, agora estava um pouco mais próximo de nós com o toque ocidental. Convocados pela entidade Zordon, com ajuda do seu pequeno robô auxiliar Alpha, formavam a primeira equipe Jason (vermelho), Zack (preto), Billy (azul), Triny (amarela) e Kimberly (rosa). Na metade da temporada, outro jovem unia-se ao grupo e acabaria sendo a lenda da franquia: Tomy (verde). Nascia Power Rangers.



Nascido em Alexandria, Egito, o empresário e compositor **Haim Saban** é o responsável pela criação de Power Rangers. Com a aquisição dos direitos do super sentai da época, Saban mesclou cenas originais com cenas rodadas no Estados Unidos e criou sua história. A diferença nas cenas dos Rangers civis e morfadados são frutos dessa edição, na qual Saban nunca se importou e utilizou até 1999. Na mesma época, ele modificou a narrativa, porém, mantendo o universo único. Da primeira temporada até a atual, Power Rangers se passa no mesmo mundo. O primeiro seriado adaptado foi **Kyoryu Sentai Zyuranger**, com temática pré-histórica. Até chegar a versão Zeo e abandonarem o uniforme de Kyuranger, passando a adotar sempre o uniforme da última equipe a ir ao ar no Japão, mantendo apenas a sequência narrativa. No Brasil a série foi exibida na TV Globo e por um período na Band em TV aberta, depois na extinta Fox Kids (mais tarde Jetix), Disney XD, Nick e desde 2014 está no ar pelo Cartoon Network.

A primeira temporada foi um marco na série e ditou o ritmo em que seria levada, sendo o mesmo universo para todos os Rangers com suas histórias conectadas até chegarmos em Power Rangers no Espaço. Outro ponto marcante na série eram os episódios no qual havia encontros da formação anterior com a atual para derrotarem o monstro do vilão do momento, que por sua vez unia força ao vilão d



Power Rangers no Espaço

Power Rangers recebeu ao todo 22 temporadas de do que se imagina, não foram realizados jogos par com jogos marcantes e em todos os gêneros e gerações. vamos conhecer um pouco dessa trajetória que começou nas eras dos 8 e 16-bits até os dias de hoje.

Morfando nos videogames

O primeiro jogo foi baseado na primeira temporada, conhecida como **Mighty Morphin Power Rangers (Multi)**, lançado para Game Boy, Game Gear, Super Nintendo, Mega Drive e Sega CD. Baseado no seriado, as versões do jogo basicamente continham muita ação e em cada console foi optado por um gênero diferente.



No **Super Nintendo** parte das fases jogávamos com a versão civil do Ranger escolhido e no meio da mesma era a hora de morfar e seguir até o final, em que enfim combateríamos o vilão da fase. As últimas fases utilizávamos o Megazord para derrotar o monstro gigante, enquanto nas demais seguíamos em progressão lateral. Na versão de **Game Boy** foi utilizado o mesmo formato, com a diferença, de toda fase terminar com a luta de Megazord.



Na sua rival SEGA, as versões foram bem diferenciadas. Mega Drive e Game Gear receberam jogos de luta. Enquanto na versão 16-bits as lutas eram em dois momentos — personagem normal e luta com Megazord —, o console de 8 bits teve o formato um pouco diferente. Primeiro o jogador deveria derrotar uma série de bonecos de massa para depois enfrentar o monstro da vez e, ao derrotá-lo, era a vez de convocar o robô.





A versão para Sega CD se diferenciou das demais sendo um jogo no estilo FMV (Full Motion Video), no qual cenas do seriado são utilizadas, você interage através de comandos solicitados na tela e seus acertos e erros interferem na narrativa. O jogo possui todos os episódios da série e, dependendo do seu desempenho, pode passar pelas dez fases do jogo.



A série Mighty Morphin ganhou um filme em 1995, com direito a mega produção. Os melhores efeitos especiais da época foram utilizados para reprodução dos robôs e para as transformações do vilão Ivan Ooze, além de artistas como Eric Martin (Mr. Big) e Matt Sorum (Guns N' Roses e Velvet Revolver) na interpretação do clássico tema "Go Go Power Rangers". O filme arrecadou U\$66 milhões enquanto esteve em cartaz.

Assim como na TV, a fase inicial durou bastante tempo, seus jogos acompanharam e após os primeiros vieram a versão do filme: Mighty Morphin Power Rangers The Movie (Multi). O jogo recebeu versões para Game Gear, Game Boy, Super Nintendo e Mega Drive. Apesar de serem baseados no filme, os jogos possuíam mais elementos em comum com a série do que com o filme, ficando apenas o vilão e o Megazord Ninja vindo do filme.



Power Rangers Zeo: Battle Racers



Quando foi lançado Power Rangers Zeo (baseado no super sentai Chouriki Sentai Ohranger) a série recebeu três jogos distintos. **Power Rangers Zeo: Battle Racers** foi desenvolvido no estilo Super Mario Kart e lançado para Super Nintendo. O PlayStation recebeu **Power Rangers Pinball**, cuja temática da mesa era a fase Zeo e o terrível Império das Máquinas. Finalizando foi lançado para PC o terrível **Power Rangers Zeo vs The Machine Empire**, jogo de ação em progressão lateral.



Power Rangers Zeo vs The Machine Empire



Power Rangers Pinball

Após a fase Zeo, a franquia recebeu as versão **Power Rangers Turbo** (Carranger), **Power Rangers no Espaço** (Megaranger), **Power Ranger: Galáxia Perdida** (Gingaman). O que eles possuíram em comum foi a ausência de jogos, no qual a série voltou a combinar temporada e jogo no sucessor de Galáxia Perdida: **Light Speed Resgate** (Kyukyu Sentai GoGoV).





Power Rangers Light Speed Rescue



Lançado para diversas plataformas, Light Speed Rescue foi um jogo que pegou bastante a essência de resgate da série e resultou em um jogo 3D para PlayStation, Nintendo 64 e PC. No console da Nintendo, o diferencial do jogo ficava pelos efeitos especiais dos golpes e as lutas de Megazord com visão interna da cabine. No Game Boy Color, o jogo foi levado ao gênero plataforma mantendo os resgates e dividindo as fases em três: resgate, combate e Megazord.

Utilizando a mesma estrutura do antecessor, foi lançado no ano de 2001 **Power Rangers: Força do Tempo** (Timeranger). Ao longo de sete fases, o jogador explorava os cenários e precisava derrotar os adversários que surgiam, até chegarmos à luta contra o chefe da fase e, na sequência, a batalha de gigantes. Nos portáteis seguiu a fórmula de beat 'em up em progressão lateral.



Power Ranger: Força do tempo

A era do Power Rangers Disney

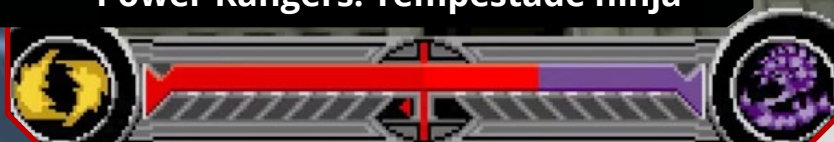
Durante a temporada de Força do Tempo, a Saban Entertainment passava por uma crise e fazia parte da família de canais Fox. Esses canais foram adquiridos pela Disney, que ficou responsável pelas produções seguintes, dando continuidade com **Power Rangers: Força Animal** (Gaoranger). O jogo da série foi lançado para Game Boy Advance e o padrão da versão portátil foi alterado para exploração 3D devido à potência do GBA comparado ao GBC, mantendo o padrão final de chefe e luta de robô.



Em Power Rangers: Força Animal, o episódio 34 foi comemorativo aos 10 anos da franquia. Para comemorar foi ao ar o episódio Forever Red (Eternamente Vermelho), o qual reuniu os principais Rangers vermelhos para protagonizarem o episódio, contando com Jason (Mighty Morphin Power Rangers), Tommy (Zeo), TJ (Turbo), Andros (Espaço), Leo (Galáxia Perdida), Carter (Light Speed Resgate), Wes e Eric (Força do Tempo), além de Collin protagonista de Força Animal.



Power Rangers: Tempestade ninja



Power Ranger: Dino Trovão

Na sequência foi lançado **Power Rangers: Tempestade Ninja** (Hurricanger) e o jogo voltou à velha fórmula de beat 'em up, finalizando nas clássicas batalhas. O sucessor veio com **Power Rangers: Dino Trovão** (Abaranger) e o retorno das versões de console sendo lançado para PlayStation 2, GameCube e Game Boy Advance (no estilo de Tempestade Ninja com adição de quebra-cabeças). Dessa vez o jogador controlava um dos Megazords para salvar o mundo do vilão Zeltrax.



Com o lançamento de **Power Rangers: Super Patrulha Delta**, o jogo voltou a ser exclusivo do portátil da Nintendo, GBA, e assim regressou ao beat 'em up de raiz com muitos capangas formando o caminho até o chefe da fase e logo em seguida você já sabe.

Chegando no ano de 2007, mantendo o padrão beat 'em up, mas resgatando um pouco da exploração de fases e fazendo a alegria dos fãs, foi lançado o especial **Power Rangers: Super Legends**, reunindo todas as gerações, com exceção apenas da equipe de **Power Rangers: Força Mística**.





Imperador Gruumm



Lord Zedd

O jogo foi lançado para PC, PlayStation 2 e Nintendo DS, sua narrativa se passa em uma dimensão esquecida após os eventos de Power Rangers no Espaço. O vilão Lord Zedd consegue recuperar sua antiga forma e começa a distorcer a realidade, alterando o futuro, eliminando os Rangers de cada geração. Na versão DS, o responsável por alterar o tempo é o vilão de SPD, Imperador Gruumm. Alguns Rangers são exclusivos de cada versão, como Tommy de Ranger Verde aparecer somente na versão portátil, enquanto Billy e Trini estão de fora da mesma. Em ambas o jogo possui um guardião da história dos Rangers, sendo o Omega Ranger no PC/PS2 e o Guardião no DS.

Uma nova geração de Rangers

Após lançarem duas sequências sem jogos próprios: **Força Mística** e **Operação Overdrive** (esse conta com alguns Rangers em Super Legends), a franquia retorna para as mãos de Haim Saban em 2011 e ele surpreende o mundo ao confirmar que a série continuaria com a adaptação de Samurai Sentai Shinkenger, a mais oriental de todas as equipes adaptadas até o momento e lança **Power Rangers Samurai**. A série recebeu 40 episódios divididos em duas temporadas. A segunda temporada foi batizada de **Power Rangers Super Samurai**.





Cada temporada recebeu um jogo. A primeira foi agraciada com versões para Nintendo Wii e Nintendo DS, aproveitando do controle de movimento e tela de toque para reproduzir alguns elementos da série, como a hora de morfar, na qual os Rangers precisam escrever seu kanji. Super Samurai foi lançado para Xbox 360 e é voltado para o Kinect, aqui você literalmente solta o seu lado Ranger que por tantos anos sonhou. O sucessor seguiu o mesmo formato de temporada e assim os jogos de **Power Ranger Megaforce** (Tensou Sentai Goseiger) e **Power Ranger Super Megaforce** foram exclusivos para Nintendo 3DS. Ambos os games continuaram com o estilo de briga de rua que tanto fez sucesso com as versões portáteis dos Rangers, com algumas diferenças.

Em Megaforce o jogo possui um modo em que podemos escanear cartas para utilizarmos poderes nos heróis.

O método é igual ao utilizado nos mini jogos de AR Card do portátil, e a facilidade para ler as cartas segue o mesmo padrão: quanto melhor a iluminação, melhor e mais rápido o reconhecimento. Já em Super Megaforce, a novidade foi a possibilidade de morfar para assumir versões antigas dos Rangers. Um tiro certo na nostalgia.



Eternamente Ranger

Como vimos, a série e os jogos andaram de mãos dadas e sempre continuaram firmes e fortes. A atual temporada foi baseada no sentai japonês Kyoryuger e batizada de Power Rangers: Dino Charge. Novamente a série volta a utilizar dinossauros para comandar o enredo, sendo um dos mais famosos da série.

É indiscutível o sucesso que Power Rangers fez e faz até os dias de hoje. Os fãs já fizeram de tudo na criação de materiais dedicados à franquia, ou prestando sua homenagem como o fan film mais sombrio e futurista e especial o jogo do estúdio brasileiro Behold Studios, o qual deu a vida ao seu gerenciador

de tokusatsu: **Chroma Squad**. A inspiração do jogo e nitidamente os tokusatus, em especial Power Rangers. Mais do que assumir seu lugar na equipe, você vai criar o seu seriado de Rangers que sempre sonhou.



A exibição de Dino Charge começou em fevereiro no Estados Unidos e agora em junho chegou ao Brasil através do Cartoon Network. Por enquanto nenhuma novidade sobre um jogo da vigésima terceira temporadas, mas você tem dúvidas de que ele vai existir? Eu aposto em mais um briga de ruas com hora de morfar, explosões e Megazords. **B**





por *Rafael Neves e
Lucas Pinheiro Silva*

Revisão: José Carlos Alves
Diagramação: Guilherme Kennio

Corre que os runners vem aí! Jogamos os últimos títulos do gênero

Se há um gênero que, nos tablets e smartphones, se reproduz tão rápido quanto os jogos de plataforma dos anos 1980 e 1990 e os games de tiro atuais, esse é o dos runners. Este tipo de jogo, que se popularizou com *Temple Run* e *Subway Surface*, consiste numa quase sempre infinita corrida automática, cabendo ao jogador desviar de obstáculos e coletar itens. A pontuação é o objetivo principal de um runner, tornando-se uma mania competir com seus amigos pela maior da turma. Com vocês, os dois mais recentes runners do momento: **Homem-Aranha: Sem Limites** e **Lara Croft: Relic Run!**

ANDROID

iOS

WP



MARVEL
HOMEM-ARANHA
SEM LIMITES

Homem-Aranha: Sem Limites

Super-heróis tradicionalmente não recebem boas adaptações para o universo dos jogos, mas **Homem-Aranha: Sem Limites** é uma das mais gratas exceções. Embora a fórmula dos runners não seja muito flexível, a **Gameloft**, desenvolvedora responsável, não se limitou a apenas repetir o sucesso de jogos similares, adicionando o Homem-Aranha como mera roupagem. Muito pelo contrário, aqui temos uma grata releitura interativa do universo Marvel.

Muita treta

Os inimigos centrais do jogo são o Sexteto Sinistro, um time de super vilões do Cabeça de Teia que inclui figuras que fazem jus ao nome da equipe, como Dr. Octopus, Duende Verde e Electro. Eles estão aprontando o bastante em Nova Iorque para a S.H.I.E.L.D. se aliar ao Homem-Aranha visando a contenção da quadrilha. Graças ao apoio da S.H.I.E.L.D., é possível recrutar diversas versões do herói oriundas dos quatro cantos do Aranhaverso.



Espera, tem uma história mesmo? Sim, apesar de ser um runner (gênero que não necessita em momento algum de enredo), Homem-Aranha: Sem Limites tem até uma narrativa interessante. Nada muito bem elaborado, mas é recheado de diálogos engraçados entre Peter e Nick Fury. Além do mais, para quem está esperando ansiosamente pelo filme que introduzirá o Homem-Aranha ao mesmo universo dos Vingadores, quanto chateado pelo cancelamento do filme do Aranha com o Sexteto Sinistro, é um jogo bem gratificante.



Teias em alta definição

Apesar do enredo permear os cinco episódios do jogo (o sexto está a caminho) com diversas fases, o divertido mesmo é o tradicional modo infinito. Digo isso porque os belos visuais cartunescos, a variedade de versões do Homem-Aranha disponíveis e as variadas mecânicas de jogabilidade extras são tão interessantes que é chato quando a corrida é interrompida ao fim de uma fase. O modo infinito, assim, permite uma diversão livre e descontraída, na qual os jogadores mais experientes adorarão competir por pontuações cada vez maiores.





Homem-Aranha Sem Limites é uma ótima pedida para quem curte runners, para quem ama o Cabeça de Teia e sobretudo para quem quer ver mais novidades nos jogos do gênero. Apesar de não serem mecânicas geniais, há diferentes momentos no jogo que utilizam métodos de jogar diferentes do tradicional corra-desvie-colete pela touchscreen. Somando isso à progressiva mudança do cenário e aos encontros ocasionais com vilões, temos corridas sempre diferentes, interessantes e divertidas. É, assim, um dos runners mais bem trabalhados do mercado — e, além disso, é gratuito.

O tempo de carregamento inicial pode ser doloroso até para os aparelhos mais modernos, mas, passado o longo loading da primeira tela, Homem-Aranha: Sem Limites roda liso e diverte! Você logo estará ansioso pelo próximo Homem-Aranha que irá entrar no seu time, estará preocupado com o progresso e desempenho de sua equipe e continuará se divertindo bastante com o modo infinito. Até lá, ficamos no aguardo do sexto episódio!

Obtenha **HOMEM-ARANHA: SEM LIMITES** para iOS gratuitamente na [App Store](#), para Android na [Google Play Store](#) ou para Windows Phone na [Windows Phone Store](#).

Site oficial:
<http://br.gameloft.com/>



ANDROID

iOS

WP

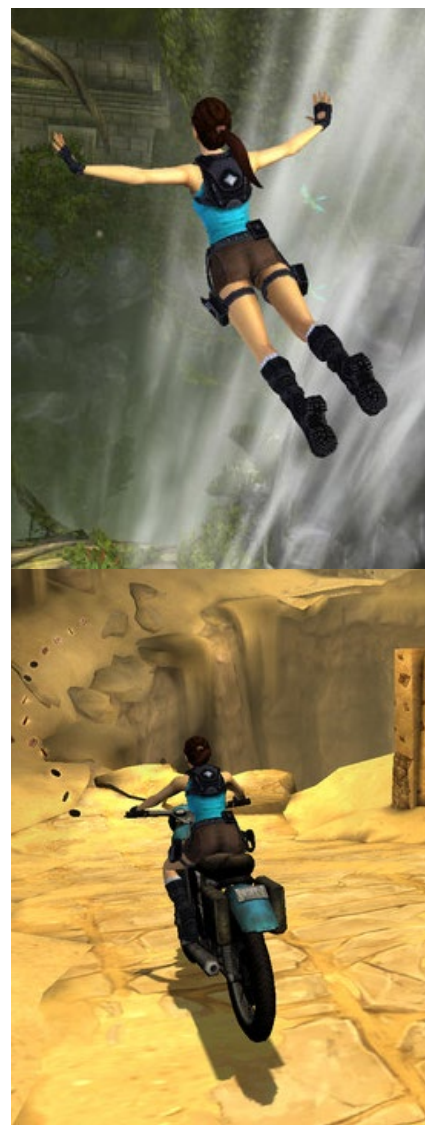
Lara Croft: Relic Run

Um gênero que não muda se estagna. Por mais que a fórmula básica dos runners seja divertida, há tantos no mercado que, em certa medida, o gênero está entrando em saturação. Neste contexto, jogos que tentam fazer coisas diferentes são mais que bem-vindos... Desde que as façam bem. Lara Croft: Relic Run é um dos jogos que tenta adicionar novos elementos à fórmula criada por Temple Run — e falha.

História corrida

Sob o controle da personagem titular, você deve guiá-la enquanto ela corre em busca de pistas do paradeiro de seu amigo de longa data, Carter Bell. Ganhe pistas o suficiente e você pode coletar uma relíquia, que revela um pouco da “história” por trás do jogo.

Sim, história com aspas. A trama não é muito bem trabalhada, servindo como mero pano de fundo — um pano de fundo ruim e incômodo. Ela tenta dar um ar de seriedade e urgência à aventura, mas é rasa demais para funcionar, servindo apenas para entrar em conflito com a suspensão voluntária de descrença necessária para se aceitar a premissa de jogos do gênero. Pela primeira vez fiz a pergunta impensável de se fazer num runner: por que estou correndo?



História corrida

A jogabilidade tradicional, entretanto, é interessante. Desviar dos obstáculos, pular, deslizar e colher moedas é agradável. O problema está na inserção de veículos e partes de tiro, que muitas vezes quebram o fluxo da corrida e não têm controles muito responsivos. Nada é mais estressante do que morrer porque Lara não atirou no inimigo a tempo — mesmo com você tendo certeza absoluta que clicou nele repetidas vezes.

É notória a preocupação da Square Enix em fazer com que Relic Run não fosse um mero Temple Run com roupagem nova. Um esforço bem-vindo, certamente, mas essas novidades mecânicas nem sempre colaboram para tornar o jogo melhor. Talvez o game seria mais divertido caso se focasse apenas nas mecânicas tradicionais do gênero, mesmo correndo o risco de virar um (bonito) clone do concorrente com o rosto da Lara no holofote.

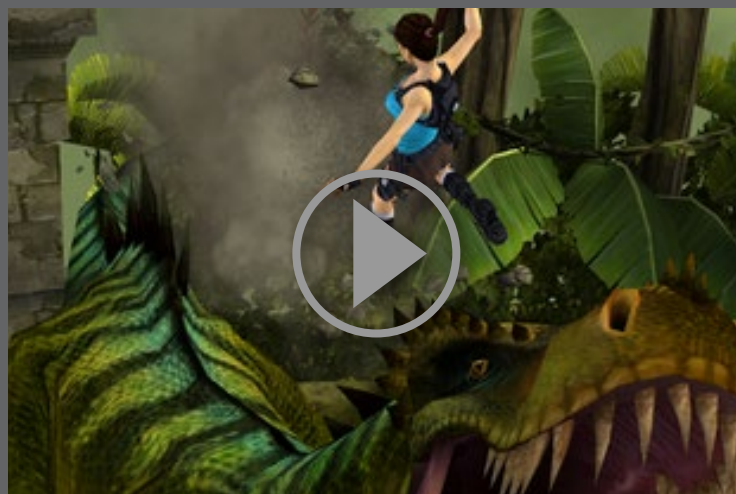
Mas justiça seja feita: os chefes são muito bem feitos e interessantes. Surgindo apenas em determinadas partes da corrida, conseguem integrar muito bem o tiroteio, parkour e desvio de obstáculos em batalhas divertidas e empolgantes. Eles também dão um ótimo fim à crise existencialista que permeia o início do jogo: não é necessário perguntar “por que estou correndo?” quando um tiranossauro rex está logo atrás de você. **B**



Obtenha **LARA CROFT: RELIC RUN** para iOS gratuitamente na [App Store](#), para Android na [Google Play Store](#) ou para Windows Phone na [Windows Phone Store](#).

Site oficial:

<http://www.hd.square-enix.com/>



Revista Nintendo Blast 69

traz uma agenda cheia para E3 2015



Confira também o que achamos de Splatoon e outros títulos do momento!

Baixa já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista