

ANÁLISE: BATMAN ARKHAM KNIGHT

FOMOS A GOTHAM PARA
O DESFECHO DA TRILOGIA

TECNOLOGIAS REVOLUCIONÁRIAS:

AS INOVAÇÕES CIENTÍFICAS
QUE MUDARAM OS VIDEOGAMES

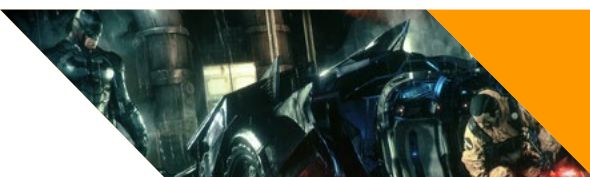
#09
AGO
2015



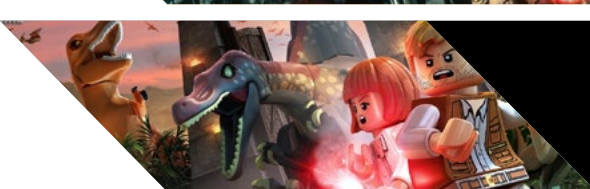
HEAVENSWARD™
FINAL FANTASY XIV
ONLINE

Expandindo horizontes

Há mais de um ano, a Revista PlayStation Blast teve com tema o aguardadíssimo Final Fantasy XIV: A Realm Reborn. Agora, depois de meses de jogatina, retornamos ao MMORPG da Square Enix para trazê-lo na capa da Revista GameBlast. Além de tudo sobre a expansão Heavensward, você confere também a nostalgia de Final Fantasy VII. Trouxemos também Batman: Arkham Knight, LEGO Jurassic World, Mega Man e muito mais! – **Rafael Neves**



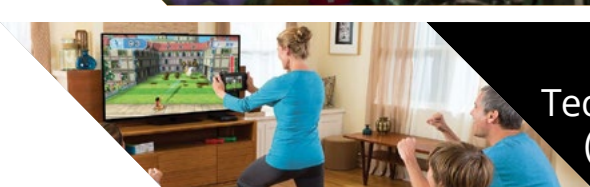
ANÁLISE
Batman: Arkham
Knight (Multi) **04**



ANÁLISE
LEGO Jurassic World **13**



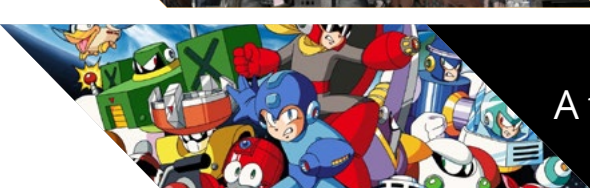
BLAST FROM THE PAST
Final Fantasy VII **18**



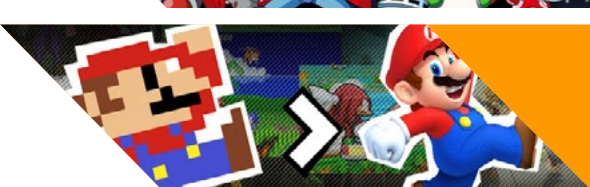
ESPECIAL
Tecnologias revolucionárias
(ou não) nos videogames **24**



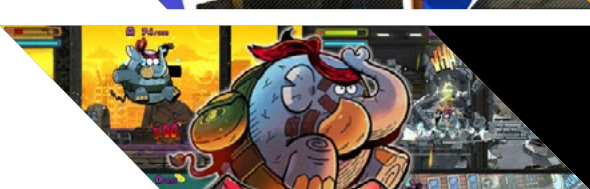
FF XIV: HEAVENSWARD
Tudo sobre a primeira
expansão do jogo **36**



MEGA MAN
A trajetória do robozinho
azul nos games **40**



ANALÓGICO
A geração atual que
vive do passado **ONLINE**



ANÁLISE
Tembo The Badass
Elephant (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
Leandro Rizzardi
Manoel Siqueira Silva
Renan Pinheiro
Vinicius Eleno

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Aline Miki
David Vieira
Fábio Hamada
Jean Bohlen
Letícia Fernandes

CAPA
Felipe Araújo

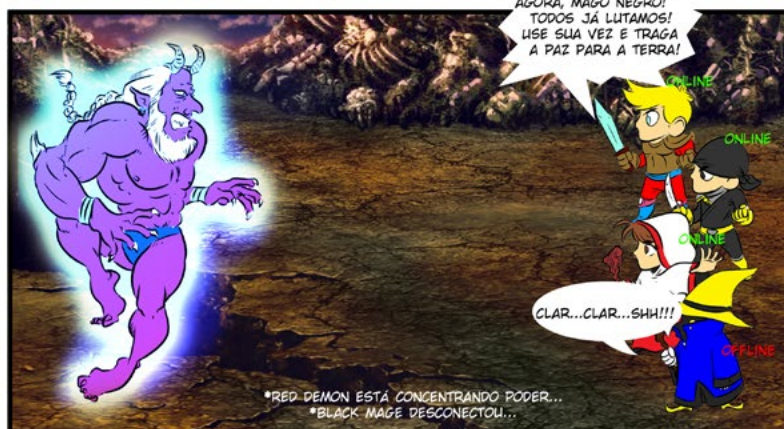
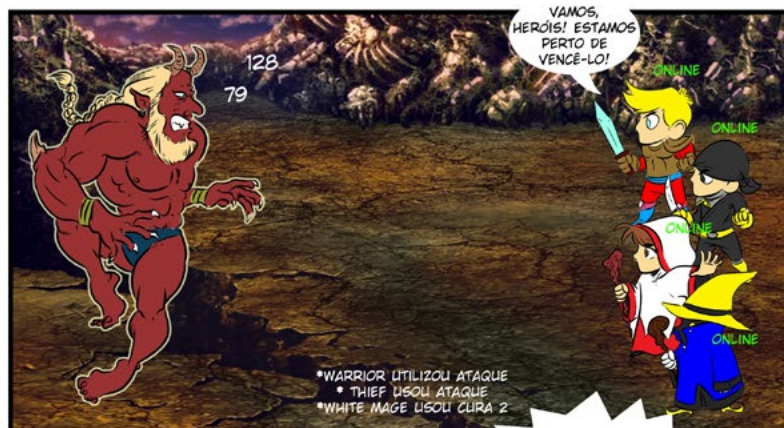
Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



HQ Blast

Os dois lados da modernidade 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!

PS4

XBO

por *Leandro Rizzardi*

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *David Vieira*

BATMAN

A R K H A M K N I G H T

o jogo definitivo do Homem Morcego

Com o relançamento da história do Batman nos filmes, era mais do que esperado ver algo semelhante ocorrendo com os videogames. Já na geração anterior, quatro grandes títulos foram lançados e trouxeram muita ação e mecânicas inteligentes, inovando a franquia e colocando o herói em destaque. Mas é agora, nos novos consoles, que chega a experiência definitiva, introduzindo o Batmóvel e uma enorme Gotham para ser explorada.

É muito difícil adaptar história de super-heróis para outras mídias. Basta ver obras cinematográficas como Superman Returns, que foi um fracasso de vendas e de crítica. Mais do que isso, há um público ainda mais exigente, que carrega os personagens como ídolos, não aceitando mudanças pequenas em suas histórias. Felizmente, vivemos um período em que isso está mudando.

Com o recente lançamento dos filmes do Batman, e diversas séries estreando em serviços de televisão por streaming, os super-heróis das histórias em quadrinhos voltaram a estar no topo da lista de desejos, colocando personagens como Flash e o Demolidor em versões adaptadas aos gostos do espectador atual. E os videogames não ficaram de fora dessa.

Desde a geração anterior, os jogos do Batman chegaram com tudo: muita ação e lutas com um esquema inovador, no qual era necessário ter agilidade e precisão para contra-atacar os inimigos no momento exato. Com visuais de ponta (chegando a suportar televisores 3D), a história do Homem Morcego foi ficando cada vez mais sombria e com elementos dos Quadrinhos, atraindo tanto novos jogadores e fãs quanto os que já o adoravam.



Chegando para a nova geração de consoles, Batman: Arkham Knight prometia ser a aventura completa. Com mapas enormes, cheio de possibilidades de exploração, e uma história sombria e envolvente, era uma das grandes apostas do ano no mercado dos videogames. Para a nossa sorte, a promessa se tornou realidade.

Os pequenos detalhes

O jogo inicia com uma abertura um pouco diferente. Acompanhamos a câmera enquanto ela nos mostra o famoso Coringa, morto em uma mesa. Durante alguns segundos, percebemos que não estamos vendo um vídeo: é preciso apertar um botão para cremar o seu corpo, trazendo um certo desconforto. Enquanto o fogo queima, a história começa a ser narrada e vemos a cidade de Gotham sendo dominada por vários vilões conhecidos, que têm um plano envolvendo liberar uma substância química por todos os cantos.



A essência do herói está lá. É impossível matar qualquer pessoa, e isso é justificado quando quase toda a população evacua a cidade em busca de segurança. Já é possível perceber diversas mudanças em torno dos jogos anteriores, como o visual do personagem — muito mais sombrio e tecnológico — e os diversos prédios que são vistos à distância sem precisarem ser carregados pelo console. São pequenas coisas que completam a experiência, tornando-a digna da nova geração.

Como todos os jogadores que ansiaram pelo jogo, a primeira coisa que fazemos é saltar de um prédio. Encontramos ali a tarefa difícil de focar em um só ponto da tela, já que diversas coisas acontecem ao redor: gotas de chuva escorrem pela capa do herói, enquanto as ondas do mar quebram violentamente. Carros correm, pilotados por bandidos, e, no céu, o famoso sinal de luz pede a presença de Batman. É para lá que vamos, planando e observando o fantástico mundo aberto criado pela Rocksteady, que parece ter vida própria e independente.

Planar pela cidade é tão intuitivo que é possível passar horas fazendo isso sem perceber.

Logo somos apresentados a algumas das principais novidades. Uma delas foi feita pensando nos que gostam de explorar, e pedem por velocidade nos ares: um gancho. Atirando uma espécie de corda em objetos e paredes altas, é possível pegar impulso para planar mais rapidamente — uma técnica comum nos antigos jogos do Homem Aranha. É assim que adquirimos a sensação de liberdade nos céus, esquecendo que o chão existe. Mas nem toda a aventura acontece na parte de cima, e é por isso que finalmente podemos utilizar o Batmóvel.

Basta pressionar um botão para que o carro apareça no chão, em uma área próxima ao herói. Ao entrar nele, toda a configuração do controle muda, exigindo um tempo maior de adaptação. Apesar de ser um dos pontos mais discutidos entre a crítica, tivemos uma ótima experiência com o automóvel, que merece destaque maior perante a sua enorme utilização durante todo o jogo.

Dois veículos em um

Os que estão acostumados a usar os dois gatilhos traseiros dos controles para acelerar e frear podem se sentir perdidos com o Batmóvel. Isso ocorre por ele ter dois modos de direção: corrida e guerra. O modo corrida é aquele em que precisamos de velocidade, em momentos de perseguição, fuga ou disputas de velocidade. Mas Arkham Knight nos coloca em diversas batalhas contra tanques e armamentos móveis, obrigando-nos a mudar para o modo guerra.



A conexão entre o Batman e seu veículo é tão enorme que é possível controlar os dois ao mesmo tempo, em lugares diferentes.

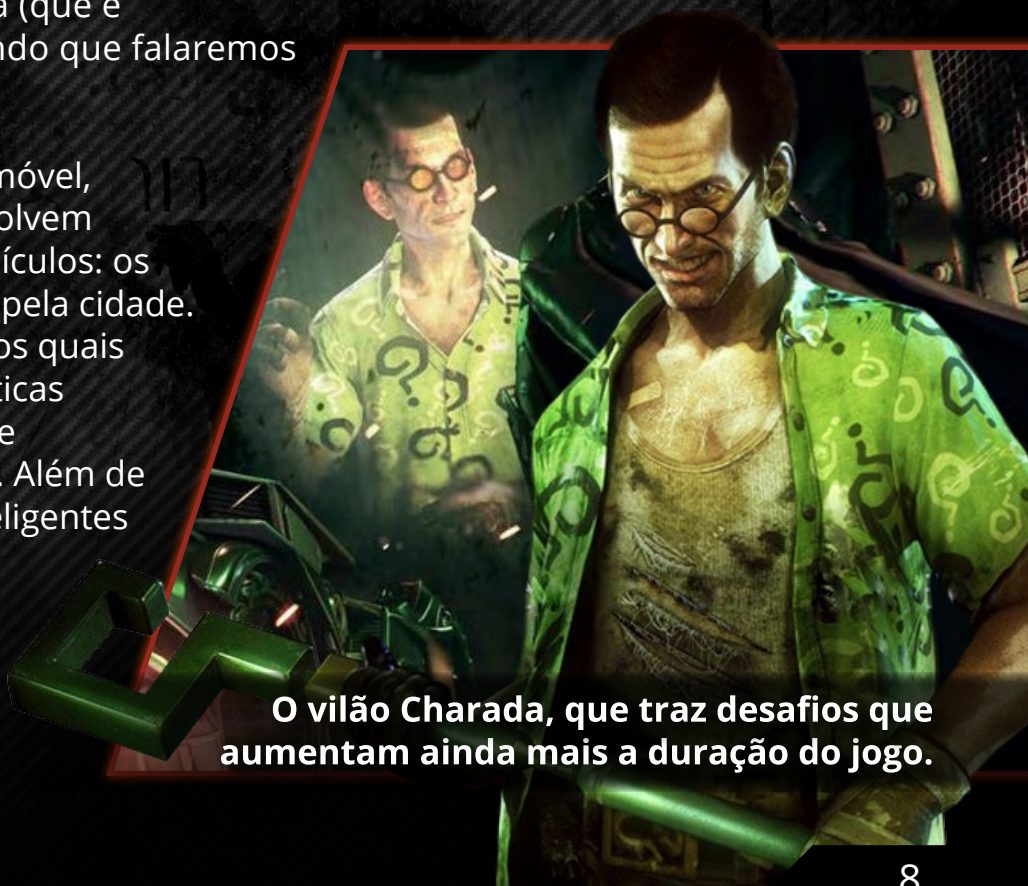
Para ativar o modo guerra, é preciso manter um dos gatilhos apertado. O Batmóvel se transformará rapidamente em uma espécie de tanque, com vários canhões e armas, não sendo necessário acelerar para que se movimente (basta mover o analógico na direção necessária). Com tantas maneiras diferentes de jogar, este é um jogo que exige maior atenção e treinamento, obrigando os inexperientes com a franquia a passar por tutoriais.



O Batmóvel se transforma completamente ao mudar para o modo de batalha.

Apesar de muitos sentirem desgosto ao ver tutoriais em jogos, este é um que sabe bem como o faz. Esqueça momentos sem sentido e com textos enormes escritos na tela — para aprender a jogar, várias missões de história são colocadas no mapa, podendo ser visitadas de acordo com a escolha do jogador. Além de auxiliarem no aprendizado, elas rendem conquistas e troféus, além de aumentarem a porcentagem de finalização do modo história (que é extremamente importante, sendo que falaremos mais sobre isso adiante).

Os momentos de glória do Batmóvel, entretanto, são os que não envolvem combates ou corridas contra veículos: os enigmas que o Charada dispõe pela cidade. São diversos quebra-cabeças nos quais é preciso pensar nas características do carro, como peso, tamanho e armamento, para solucioná-los. Além de divertidos, são todos muito inteligentes e conseguem fazer com que o jogador esqueça as missões principais e fique grande parte do jogo quebrando a cabeça.



O vilão Charada, que traz desafios que aumentam ainda mais a duração do jogo.

E não é só de enigmas, carros e Batman que o jogo é feito. Outros personagens aparecem e podem ser usados em combates, como a Mulher-Gato, que tem movimentos rápidos e pode ser trocada com o simples pressionar de um botão. Há também a inclusão de movimentos em conjunto, que são verdadeiros colírios para os olhos, ocorrendo em câmera lenta e com a câmera bem próxima dos golpes.

Tudo isso que falamos não chega perto da imensidão que Arkham Knight traz. São novas armas, novos golpes, novos inimigos... tudo complementando diversas características que fizeram grande sucesso nos jogos anteriores. Coloque tudo isso em um mesmo produto, com gráficos de cair o queixo e dublagem extremamente fiel ao perfil dos personagens, e teremos a receita perfeita para uma história mais do que competente.



As batalhas em dupla trazem ainda mais ação ao jogo.

Muito além do esperado

Ao contrário do que esperávamos da narrativa do jogo, tudo vai muito além do óbvio. Não há somente uma trama, e sim várias que precisam ser confrontadas em diversos momentos — muitos vilões têm seus confrontos com o herói em missões secundárias, mas que não só acrescentam à experiência como trazem a sensação de serem jogos individuais. E não é apenas isso: a trama principal tem tantas reviravoltas que, em diversos momentos, é preciso pausar por alguns segundos e recuperar o fôlego.

O vilão Espantalho já mostra as caras no começo do jogo - e não é nada legal.

Não podemos deixar de citar a dúvida principal que o jogo apresenta: quem é o Cavaleiro Arkham? Estando com o seu nome no título, é de se esperar que sua presença seja importante. E é. Em diversos momentos, um misterioso ser aparece, causando diversos problemas para Batman e tentando matá-lo várias vezes, sem revelar a própria identidade. Então, a dúvida levantada no começo deste parágrafo permanece, e só será revelada para quem terminar a história, que não é uma tarefa fácil.

Como já citado, há diversos modos de jogo e missões alternativas que podem ser completadas. Mas, diferentemente da grande maioria dos jogos atuais, é preciso completar 100% do jogo para desbloquear o final completo da história. Portanto, este não é um título que funciona para todos os tipos de jogador, já que é preciso passar dezenas de horas com ele para conseguir ver o desfecho da trama. É claro que, aos impacientes, há sempre maneiras alternativas para visualizá-lo pela internet.



Para os jogadores que gostam de explorar e descobrir o jogo em seus mínimos detalhes, a Warner Bros. já divulgou planos para conteúdos baixáveis, que expandirão o universo apresentado. Já estamos no aguardo do primeiro, que contará com a Mulher-Gato em missões solitárias, antecedendo a história de Arkham Knight. Conteúdo é o que não falta por aqui.



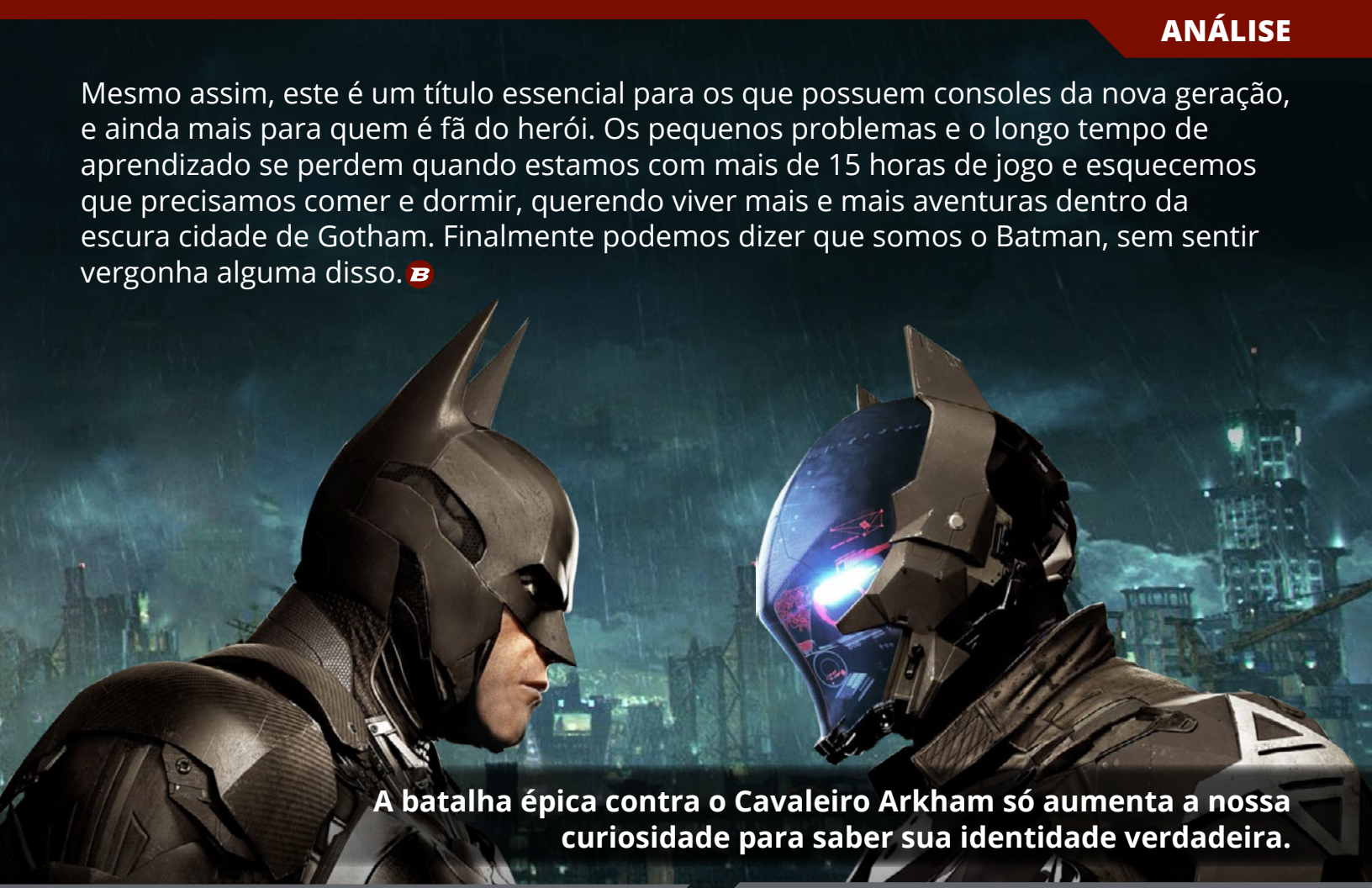
Vivendo em Gotham

Após dezenas de horas com o jogo, vivemos situações únicas e totalmente pessoais com Batman: Arkham Knight. Cada batalha era completada de maneiras diferentes: chegando de mansinho, estudando os movimentos dos adversários ou entrando em batalhas gigantescas contra seis oponentes ao mesmo tempo. Podíamos escolher entre desbravar tudo pelos ares ou pela terra, planando entre prédios gigantes ou destruindo paredes com o Batmóvel. Tivemos uma enorme imersão na vida do Homem Morcego, em uma das melhores experiências criadas sobre ele.

Há, entretanto, pequenas falhas que já eram esperadas. Por se tratar de um jogo com mundo aberto, diversas situações são processadas em tempo real, podendo ter problemas. A versão para computadores foi lançada com tantos erros e quedas de velocidade que a Warner Bros. foi obrigada a retirá-la do Steam até que lancassem uma atualização. Já os consoles, que rodam tudo muito bem, ainda vivem com os famosos bugs: personagens que desaparecem ou flutuam no ar, veículos atravessando paredes e até mesmo prédios ficando transparentes (tudo presenciado diversas vezes por nós na versão de PlayStation 4).



Mesmo assim, este é um título essencial para os que possuem consoles da nova geração, e ainda mais para quem é fã do herói. Os pequenos problemas e o longo tempo de aprendizado se perdem quando estamos com mais de 15 horas de jogo e esquecemos que precisamos comer e dormir, querendo viver mais e mais aventuras dentro da escura cidade de Gotham. Finalmente podemos dizer que somos o Batman, sem sentir vergonha alguma disso. **B**



A batalha épica contra o Cavaleiro Arkham só aumenta a nossa curiosidade para saber sua identidade verdadeira.

✓ Prós

- Gráficos espetaculares e sensação de imersão absoluta;
- Pequenos detalhes de animação que fazem a diferença;
- História profunda e cheia de surpresas;
- Muito conteúdo extra e longa duração de jogo;
- Várias maneiras de jogar, trazendo uma experiência única;
- Muitos personagens e referências aos quadrinhos.

✗ Contras

- Muitos controles e modos diferentes, que exigem prática e costume;
- Longa duração pode, também, espantar jogadores;
- Pequenos erros e problemas de carregamento ainda persistem.

Batman: Arkham Knight(PS4/XBO)

Desenvolvedor Rocksteady

Gênero Ação

Lançamento 23 de junho de 2015

Nota **9.5**

por Manoel Siqueira Silva

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Letícia Fernandes

3DS

PSV

PS3

PS4

X360

XBO

WiiU

OSX

PC

LEGO Jurassic World traz para o mundo dos games toda a nostalgia vista nas telonas

LEGO Jurassic World (Multi) é um jogo de ação, aventura e puzzles baseado na tetralogia de filmes da franquia Jurassic Park, que por sua vez foi baseada nos livros do falecido romancista Michael Crichton, que escreveu Jurassic Park e Lost World. Da mesma maneira que os últimos games da série LEGO, Jurassic World foi desenvolvido pela Traveller's Tales e distribuído pela Warner Bros.

Bem-vindos ao Jurassic Park!

No início do jogo, você poderá escolher jogar a história do Jurassic Park, baseado no primeiro filme da franquia, e Jurassic World, que é baseado no quarto e último filme da série, que estreou recentemente, no dia 12 de julho de 2015. Mas os fãs podem ficar tranquilos, pois, como prometido, também será possível jogar histórias baseadas nas narrativas dos outros dois filmes, Lost World e Jurassic Park III, bastando para isto concluir a história do Jurassic Park. Obviamente, o desenvolvimento da narrativa do jogo não é uma espécie de conversão dos filmes para o "formato LEGO", de modo que as histórias do game não são exatamente iguais às dos filmes.



Cada uma das partes do jogo não só é baseada em um dos respectivos filmes da franquia Jurassic Park, como também mantém uma jogabilidade compatível com os mesmos. Por exemplo: o Jurassic Park (I) é um filme mais focado em suspense, portanto a parte do jogo correspondente a esta obra está repleta de puzzles, enquanto Lost World (II) é mais focado na ação, por isto, esta parte do jogo prima mais por combates. Entretanto, houve vários cortes e edições nas histórias. A maioria é interessante, mas alguns são totalmente desnecessários, o que faz com que a narrativa seja muito corrida e algumas partes da história se percam, o que dificulta a compreensão da história caso você não tenha assistidos aos filmes.



Além da fidelidade da narrativa, outro elemento que se destaca são os momentos dos loadings (carregamentos), nos quais são apresentadas curiosidades sobre as ilhas, os parques e seus dinossauros. Algumas delas inclusive são de fato paleontologicamente comprovadas, mas fique atento, pois estas são minoria.

Os Homens criam os dinossauros, os dinossauros comem os homens...

Como também não poderia faltar em um game da série LEGO o jogo possui dezenas de personagens e, no caso de alguns títulos como Jurassic World, veículos que serão disponibilizados, em sua maioria, à medida que você avança e completa as histórias, enquanto outros só poderão ser desbloqueados através de exploração, após finalizar o game.

Cada um dos personagens jogáveis possui até três habilidades distintas, o que torna a resolução dos puzzles bem orgânica, para não dizer intuitiva. Isto, apesar de ser prazeroso, diminui drasticamente a dificuldade do gameplay, o que não chega a atrapalhar a diversão, mas nos lembra que a franquia LEGO é tão divertida quanto infantil.

Como é comum em toda franquia LEGO, o game possui dezenas de piadas em sua narrativa, principalmente ao que nos filmes corresponderiam aos momentos tensos da história, afinal de contas, não há violência nos títulos da série. Todavia, infelizmente, com todas as edições presentes na narrativa, a maioria delas só será devidamente compreendida por aqueles que tiveram contato com os respectivos filmes da série.



A vida encontra sempre uma maneira

E, por fim, a diversão realmente parece ter início após o fim de cada uma das partes do game, no modo "Jogo Livre", em que você explorará novamente cada um dos lugares das ilhas pelas quais você passou no modo história, em busca de novos itens, personagens, veículos ou mesmo quaisquer outras coisas que você tenha deixado para trás. Em outras palavras, o Jurassic World se torna um jogo de mundo aberto.

Para aqueles que gostam de Jurassic Park, dinossauros, LEGO ou mesmo ficou empolgado com o último filme, Jurassic World é jogo recomendadíssimo, porém os jogadores não deverão ter grandes expectativas com relação à compreensão da história e com o nível dos desafios proporcionados. **B**



✓ Prós

- História fiel aos filmes;
- Solução de puzzles orgânica;
- Modo jogo Livre.

✗ Contras

- As edições na narrativa impedem a compreensão da história.

LEGO Jurassic World (Multi)
Desenvolvedor Traveller's Tales
Gênero Ação / Aventura
Lançamento 12 de julho de 2015

Nota **8.0**

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
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

PSX

PC

por *Vinicius Eleno*

Revisão: *Jaime Ninice*
Diagramação: *Aline Miki*



FINAL FANTASY VIII

**traz nostalgia com um
toque épico de aventura**

Relembre a épica jornada para salvar o mundo nesse cultuado RPG, que encantou gerações com sua incrível história misturando fantasia e tecnologia



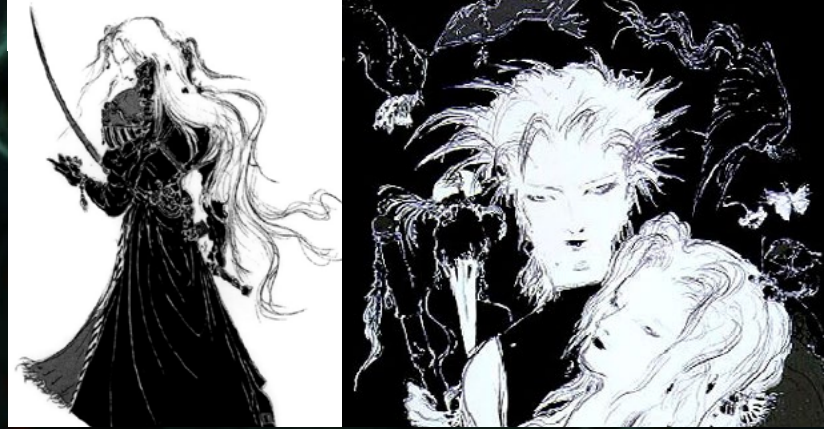
A imersão nessa fantasia

A história do jogo segue os passos de Cloud Strife, um ex-membro da organização paramilitar SOLDIER que se tornou um mercenário. A SOLDIER é o braço armado da corporação Shinra, que criou reatores que absorvem energia do planeta e os convertem na poderosa forma de energia conhecida como Mako. Um dos usos da Mako é para a realização de experimentos genéticos, que acabaram destruindo cidades e criando diversos monstros. Isso torna a Shinra extremamente poderosa e influente.

Porém, a drenagem de Mako é prejudicial para o equilíbrio da vida no planeta. Um grupo conhecido como AVALANCHE é um dos que lutam contra o domínio da Shinra. E, por coincidência, um dos membros é Tifa Lockheart. Ela era amiga de infância de Cloud e consegue convencê-lo a se juntar ao grupo, mesmo que seja por dinheiro. Eles conseguem derrubar um dos reatores Mako com sucesso, mas acabam pegos em uma armadilha e presos na sede da Shinra em Midgar.



Porém, eles acabam sendo liberados após o presidente da Shinra ter sido assassinado com uma enorme espada. Cloud reconhece a espada, já que o usuário desta foi também o seu parceiro na SOLDIER. Ela pertencia a Sephiroth, que supostamente morreu após tentar destruir a cidade em que Cloud e Tifa nasceram. O grupo então começa a perseguir o vilão ao redor do mundo até acabar descobrindo seu plano. Sephiroth pretende destruir parte do planeta com uma poderosa magia e, a partir da destruição, drenar toda a energia do planeta para se tornar um deus. O que era uma vingança tornaria-se uma missão para salvar todo o planeta.



Chegando a essa obra final

As expectativas no jogo eram enormes, já que seu antecessor contou com o carismático vilão **Kefka Palazzo** e diversas reviravoltas em um ótimo enredo. **Hironobu Sakaguchi** (criador da franquia Final Fantasy) começou a trabalhar no sétimo jogo ainda em 1994, pouco tempo após o lançamento de **Final Fantasy VI**. Uma de suas ideias iniciais era o jogo se basear em um detetive perseguindo um criminoso na Nova Iorque do ano de 1999.



Inicialmente, o jogo seria ambientado em 2D e seria lançado para o **SNES**. Porém, o trabalho em **Chrono Trigger** tomou diversos membros da equipe de desenvolvimento, abrindo espaço para revisão de diversas características. Outros jogos desenvolvidos pela SquareSoft (atualmente Square-Enix) absorveram as ideias descartadas, e Nova Iorque acabou sendo aproveitada em **Parasite Eve**. Porém, a ideia do detetive atrás do vilão continuou com a busca do grupo atrás de Sephiroth ao redor do mundo.

O desenvolvimento do título foi retomado em 1995. Nessa época já existiam diversos jogos utilizando gráficos 3D através do uso de polígonos, e a equipe responsável por Final Fantasy VII entendeu que deveriam seguir essa tendência. Utilizar personagens montados com polígonos em vez dos tradicionais *sprites* permitia que eles pudessem se expressar através de movimentos corporais. Para criar os modelos, eles contaram com cerca de 120 artistas e programadores trabalhando ao mesmo tempo, incluindo até mesmo profissionais de efeitos especiais de Hollywood. Uma das coisas mais difíceis foi modelar o enorme cabelo de Sephiroth usando polígonos.

Contudo, o uso de polígonos para os gráficos 3D ocupavam muito espaço de armazenamento. Isso dificultava e encarecia o uso de cartuchos físicos como mídia, já que eles se mostravam mais ineficientes nesse quesito do que os CDs. Como a Nintendo havia decidido que seu console, o Nintendo 64, utilizaria cartuchos, a Square teve que encerrar a parceria que tinha com a empresa desde 1987. Eles então analisaram lançar o jogo para Sega Saturn, Sony PlayStation ou PCs, e acabaram por optar pelo console da Sony.





Final Fantasy VII acrescentou diversas novidades para aumentar o interesse no gênero de RPGs. Os efeitos de golpes como *Limit Breaks* ou invocações de *summons* traziam uma perspectiva de ação no combate realizado por turnos, e superavam em muito seus equivalentes de Final Fantasy VI. Esse era um dos pontos de maior destaque na demo do jogo que acompanhava as versões iniciais do primeiro PlayStation.

Outro ponto eram as diversas formas de transporte introduzidas aqui. Além da tradicional airship e as coloridas chocobos dessa versão, ainda existia um buggy, um submarino, um hidroavião e até mesmo uma viagem de foguete. Cada um trazendo uma perspectiva diferente do mundo do jogo.

Por último, e não menos importante, o jogo conta com diversos mini-games. Dentro do parque de diversões Gold Saucer você tinha opções com moto, submarino, montanha-russa, snowboarding e corridas de chocobo. Isso continua até hoje, já que o MMORPG **Final Fantasy XIV** contém sua própria Gold Saucer com outros mini-jogos.

O resultado final

Final Fantasy VII marcou o primeiro jogo da franquia que foi lançado oficialmente na Europa e Austrália, assim como o jogo que regularizou a nomenclatura americana. Aqui termina a confusão realizada em Final Fantasy IV e Final Fantasy VI, que viraram Final Fantasy II e III nos EUA respectivamente.



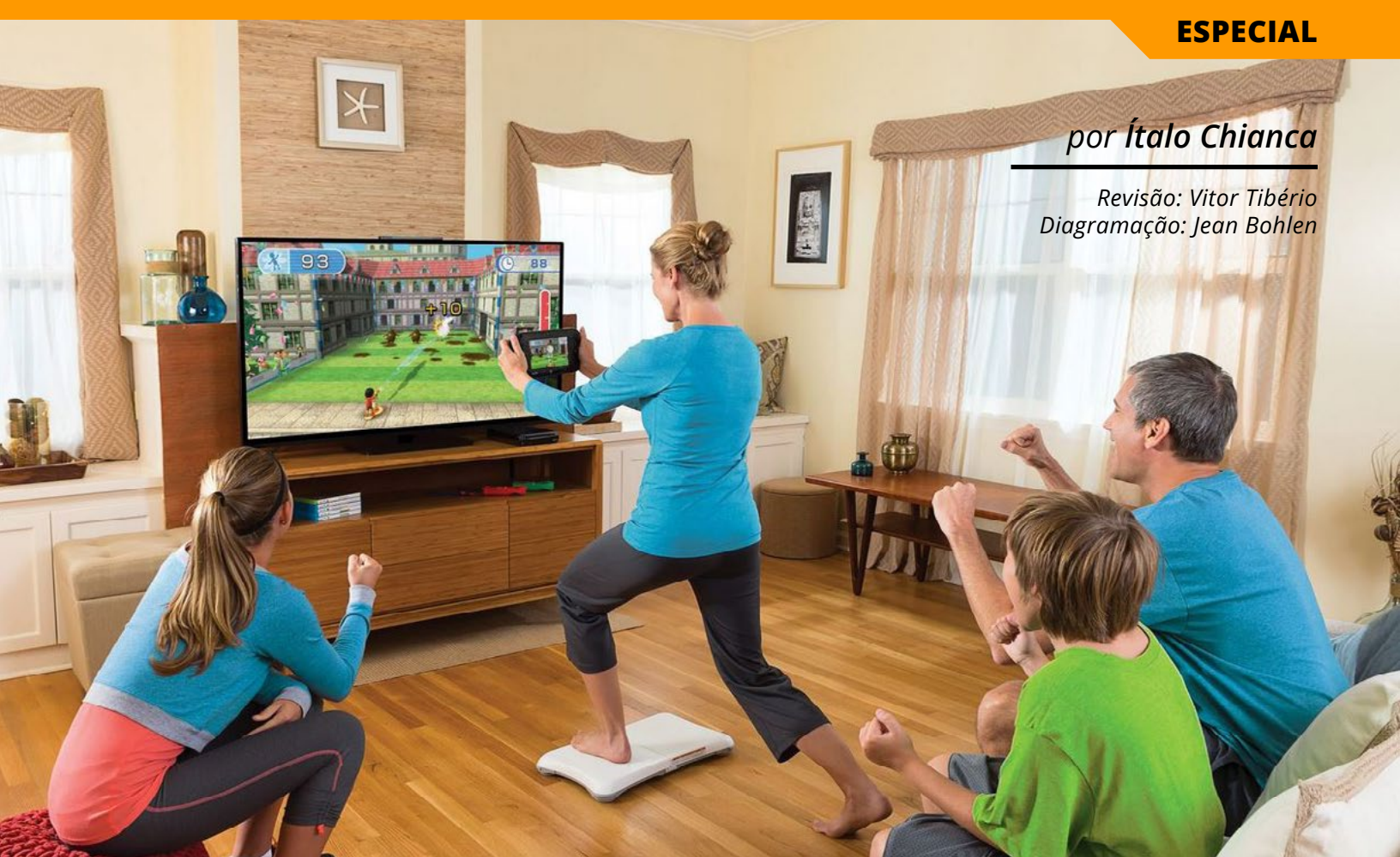
A combinação de uma boa história, com protagonista e antagonista fortes, novidades de jogabilidade assim como gráficos inovadores para a época trouxeram um enorme apelo de marketing para o jogo. Isso se refletiu em diversas críticas positivas ao título e um incrível número de aproximadamente 11 milhões de cópias vendidas desde seu lançamento em 1997. O número soma as versões lançadas para PlayStation, PC e na PSN.

Esse enorme retorno também gerou o maior número de jogos derivados de um capítulo da franquia Final Fantasy. Tivemos **Before Crisis**, **Dirge of Cerberus Lost Episode**, **Final Fantasy VII Snowboarding** e **Final Fantasy VII G-Bike** para celulares, **Dirge of Cerberus** para o PlayStation 2 e **Crisis Core** para o PSP. Assim como as animações **Final Fantasy VII: Advent Children** e **Last Order: Final Fantasy VII**.



Muitos jogadores têm boas memórias de sua experiência com Final Fantasy VII, e passaram anos pedindo um remake do jogo aparentemente em vão. A especulação do remake cresceu quando houve a divulgação de um vídeo durante a E3 de 2005 recriando a sequência de abertura no PlayStation 3. Porém, o remake só foi confirmado durante a E3 de 2015, e já para o PlayStation 4. E essa versão não vai se limitar a apenas renovar os gráficos, mas alterará parte do jogo para que ele fique mais realista. Eu aposto que vai dar muito trabalho para melhorar uma obra-prima. **B**

por Ítalo Chianca

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Jean Bohlen

Tecnologias revolucionárias (ou não) nos videogames

Em constante transformação, a indústria dos videogames é capaz de se reinventar completamente de uma geração para outra. Sem medir esforços nesta trajetória meteórica, cada novo console quebra paradigmas e traz novas experiências de jogo, moldando o mercado e criando tendências. Para isso ser possível, é preciso investir em tecnologias criativas e originais. E, convenhamos, os videogames são um celeiro de tecnologias e ideias revolucionárias — às vezes nem tanto, eu sei. Muita coisa já mudou desde que Ralph Baer mostrou ao mundo o Magnavox Odyssey e os seus simples, mas atemporais, jogos. Pensando no caminho trilhado até aqui e no futuro que está por vir, relembramos, neste especial, dez tecnologias que revolucionaram os videogames (ou não) até agora, fazendo deles esta mídia tão amada.

Escolhendo as cores



Cada jogo exigia uma folha de acetato diferente. Após encaixá-las na TV, o que antes era apenas um borrão preto e branco tornava-se um colorido e desenhado campo.

Lançado em 1972, por **Ralph Baer** (1922 - 2014), o **Magnavox Odyssey** foi o primeiro videogame de sucesso no mundo. E, como não poderia deixar de ser, chegou carregado da mais avançada tecnologia da época. Com ele, era possível jogar quatro jogos de fábrica, entre eles tênis, futebol, tiro e vôlei, ou mais 12 que eram vendidos separadamente em placas de circuito que alteravam a forma como a corrente elétrica passava na placa do aparelho. Mas não eram suas placas/cartuchos e nem mesmo a pistola que acompanhava o console que chamaram mais a atenção.

Foi para superar as limitações técnicas que a empresa utilizou da criatividade para turbinar a jogatina, criando um mecanismo no qual o jogador era capaz de mudar a cor da tela para simular cenários como gelo, campo e estradas, através de 12 folhas de acetato que eram afixadas no televisor. Com essas folhas na tela, o jogo ganhava contornos, cores e diversidade, transformando a experiência do jogador através de mais “realidade” ao jogo. Embora não tenha demorado para os jogos ganharem cores, foi uma ótima adição ao console, trazendo mais “realismo” às partidas.

Selfie do passado



Uma das melhores coisas a se fazer com o Game Boy Camera & Printer era imprimir os seus Pokémon da Pokédex.

Fotografar uma paisagem, fazer montagens com fotos dos seus amigos, tirar aquela selfie ou imprimir imagens dos seus personagens favoritos pode parecer rotineiro nos dias de hoje, mas, lá no início da década de 1990, quando raras pessoas possuíam sua própria câmera digital — crianças, elas não vinham acopladas em celulares, acreditem —, donos de um Game Boy já faziam suas brincadeiras com fotos.

Sucesso no Japão, o **Game Boy Camera & Printer** era um conjunto com uma câmera em formato de cartucho — com direito a jogo — e uma mini-impressora com conectividade com o Game Boy. Além de imprimir imagens tiradas pela câmera, a pequena impressora revelava prints autoadesivos de alguns jogos, como **Pokémon Yellow**, **Super Mario Bros. Deluxe** e **Donkey Kong Country**, através de uma tecnologia conhecida como impressão térmica. Infelizmente o sucesso ficou apenas no Japão, pouco vendendo no resto mundo. Contudo, a ideia era promissora, e pelo menos a câmera retornou em outros consoles da empresa.

Socando a concorrência



Jogar um título de boxe até que poderia ser uma boa ideia, mas tentar se aventurar em Sonic nesse octógono era uma tarefa para poucos.

Foi durante a geração dos 16-bits que a **Nintendo** e a **Sega** protagonizaram a chamada **Guerra dos Consoles**. Valia de tudo para tentar superar a concorrente. De propagandas maliciosas a jogos cada vez mais bem feitos, cada empresa investia o melhor que tinha para ganhar o disputado mercado de jogos. E em uma dessas tentativas, a SEGA apresentou ao mundo o **Sega Activator**, periférico lançado para Mega Drive em 1993.

O aparelho era um octógono infravermelho, dividido em oito partes, cada uma com um sensor que poderia captar o calor corporal dos jogadores. Um botão ou uma das direções do direcional do controle original do Mega Drive é atribuído a cada um destes sensores e cada vez que uma parte do corpo do jogador tocar a área de captação dele, a ação relacionada ao botão é realizada. Era uma espécie de **Kinect**, mas que precisava de muita destreza para dominar a lógica de jogo. Embora tenha sido um fracasso na época, a tecnologia usada foi bastante atemporal, ressurgindo melhorada anos mais tarde com a Microsoft.

Levantando do sofá



Se o Kinect não fez muito sucesso nos videogames, o mesmo não pode ser dito de outras áreas, como na medicina. O aparelho tem auxiliado, inclusive, em cirurgias.



Uma das mais incríveis tecnologias apresentadas nos últimos anos para os videogames atendia pelo codinome “Natal” — homenagem a Natal, capital do Rio Grande do Norte. Lançado em 2010 como **Kinect**, o sensor de movimentos da Microsoft para o Xbox 360 prometia revolucionar a forma como se jogava videogames, indo além dos controles do Wii, então concorrente.

Capaz de identificar gestos, expressões faciais, batimentos cardíacos — graças as melhorias no **Xbox One** — e até a voz, o periférico fez alarde quando chegou às lojas. Dispensando o uso dos controles convencionais, o aparelho fez bastante sucesso nos primeiros meses. A proposta era realmente bastante interessante, contudo, a falta de bons jogos, principalmente para o público mais tradicional, não fez com que a ideia se firmasse no mercado, gerando títulos duvidosos e descrença por parte dos desenvolvedores de renome. Por fim, com o Xbox One, a Microsoft parece ter abandonado a ideia dos videogames sem controle, deixando o Kinect na lista de tecnologias que muito prometiam e pouco cumpriram.

Três dimensões, duas cores



Infelizmente o Virtual Boy não deu certo, mas é bem verdade que ele estava bem à frente de seu tempo. A prova que o 3D e videogames funcionam juntos está aí, com o Nintendo 3DS.

O mundo da tecnologia vivia a febre do 3D entre o final da década de 1980 e início da década de 1990 — filmes, média-metragens e animações extrapolavam os limites das telas. As três dimensões começavam a aparecer com cada vez mais frequência. Com isso, a Nintendo, no auge da sua glória, em 1995, decide lançar um novo console que faz uso dessa inovadora tecnologia.

Desenvolvido pelo criador do **Game & Watch** e do **Game Boy**, **Gunpei Yokoi**, o **Virtual Boy** chegou às lojas em agosto de 1995. Porém, além de não ser verdadeiramente um portátil — precisava ficar sobre uma mesa para ser jogado —, o aparelho exibia apenas duas cores (vermelho e preto) e possuía um 3D fraquíssimo, capaz de causar enjoos caso o jogador não fizesse pausas a cada 15 minutos. Sendo considerado o maior fracasso da Nintendo, o console/portátil, pelo menos, foi capaz de antever o futuro da própria empresa, quando a tecnologia 3D reencontrou seu lugar com o lançamento do **Nintendo 3DS**.

Salvando a jornada



Hoje, não precisamos mais de baterias ou memory cards para salvar o progresso. A geração atual é capaz de armazenar os dados do jogo nas nuvens.

Pensando na forma como jogamos hoje, é difícil acreditar que os primeiros jogos tinham como objetivo principal alcançar a maior pontuação possível em vez de seguir uma trama completa. Justamente pela simplicidade, não era necessário pensar em continuar a jogatina por longos dias. Contudo, com o avanço dos videogames, os jogos ganharam complexidade, chegando ao ponto de gastarmos semanas e até meses na mesma aventura. E continuar do lugar que parou virou tarefa quase impossível fazendo uso apenas dos clássicos passworlds.

Foi com essa necessidade que os jogos subiram mais um degrau na escada da evolução com o uso das baterias de salvamento. Popularizadas em **The Legend of Zelda (NES)**, essa tecnologia — uma bateria capaz de salvar o progresso do jogo no cartucho — mudou, definitivamente, a forma como interagimos com os videogames, proporcionando seções mais longas e seguir a jornada do mesmo ponto que paramos, com os mesmos itens e conquistas. Já pensou ter que anotar códigos até hoje para continuar naquele jogo maroto?

Tremendo de vibração



Na maioria dos casos, as novas funcionalidades acrescentadas aos videogames são idealizadas para melhorar a experiência do jogador e gerar ainda mais imersão. E foi pensando nisso que a Nintendo lançou, em 1997, o acessório conhecido como **Rumble Pak**. O pequeno dispositivo foi vendido junto do jogo **Star Fox 64** e fazia o controle tremer a cada ação do jogo.

Mesmo aumentando significativamente o peso do controle e precisar de duas pilhas AAA para produzir o efeito, o resultado foi incrível. Sentir, na pele, as ações do jogo transformou a forma como jogamos até hoje. A tecnologia foi aperfeiçoada e atingiu seu primor técnico com o famoso controle **Dualshock** do PlayStation — mais tarde superado pelos quatro comandos vibratórios do controle do XBO —, popularizando a técnica e tornando-se o padrão a ser seguido por todos os controles das gerações seguintes.

Os primórdios da mídia digital

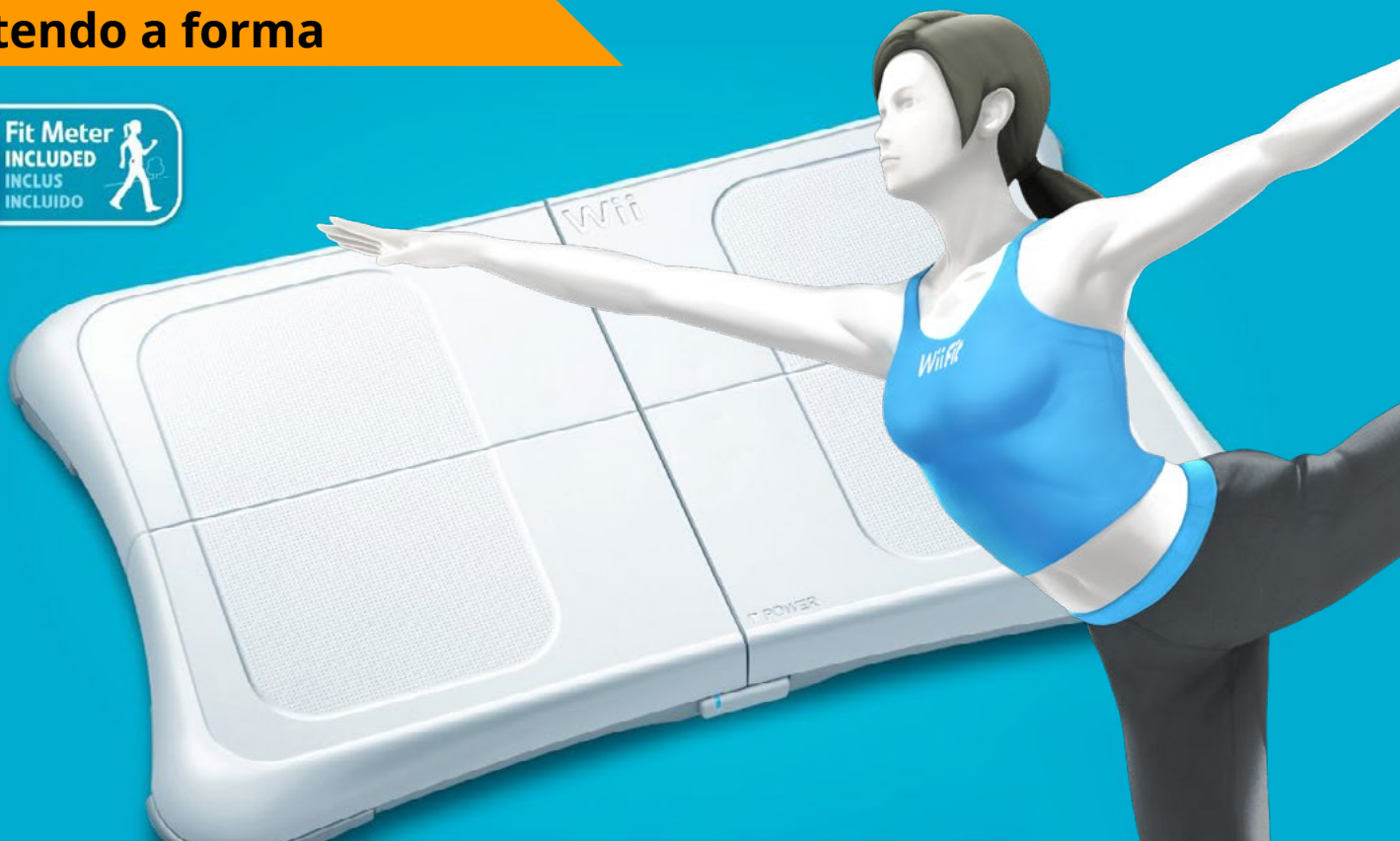


*Um dos maiores sucessos do Satellaview é o jogo **BS Zelda no Densetsu**, dividido em quatro capítulos e direito até a narração.*

1995 foi um ano memorável para os fãs da Nintendo. Jogos de peso como **Donkey Kong Country 2**, **Super Mario World 2**, **Chrono Trigger** e os primeiros anúncios do Nintendo 64 marcaram uma época de ouro. Contudo, se este período foi bom para nós, simples ocidentais, imagina só para nossos amigos japoneses? Além de tudo que tínhamos, eles foram os únicos a receber o **Satellaview**, ou **BS-X**, como alguns o chamam.

O dispositivo é um acessório para **Super Famicom** — como é conhecido o SNES no Japão — que funcionava como um modem via satélite, criando uma conexão do console com uma estação de TV. O revolucionário periférico transmitia jogos — exclusivos ou remakes — em horários pré-definidos para os donos do aparelho. Se hoje você acha o máximo baixar seus jogos no HD através da internet, saiba que na década de 1990 os japoneses já jogavam títulos exclusivos da série Zelda de forma “digital”, com direito a atualizações (quase DLCs) e prêmios através do Club Nintendo.

Mantendo a forma



A Wii Balance Board foi mais uma tentativa de tirar o jogador do sofá. Mas, como percebemos, essa é uma tarefa difícil, não é?

Um dos mais revolucionários consoles de todos os tempos, o **Nintendo Wii** é palco de tecnologias interessantes e promissoras, revelando novas alternativas de jogabilidade. E uma das mais criativas e inusitadas surgidas no console foi a **Wii Balance Board**, uma balança com sensores de pressão capaz de interagir com o console através de conexão Bluetooth.

Embora não tenha sido um grande sucesso entre os jogadores mais tradicionais, o aparelho inovou — e vendeu, como quase tudo no Wii —, trazendo a possibilidade do jogador praticar exercícios físicos no videogame. Com ele, é possível praticar ioga, treinar como os campeões do UFC e brincar em minigames que estimulam o movimento. Mesmo não conseguindo modificar, definitivamente, a forma como jogamos, é na medicina seu principal legado, funcionando como importante meio de pesquisa e recuperação de pessoas que sofreram algum trauma físico.

Sega CD



Uma das novidades do Sega CD eram os jogos interativos, pequenos filmes que permitiam a interação do jogador com vídeos pré-gravados.

Recentemente o mundo dos videogames foi pego de surpresa pelas imagens do protótipo do **Super Nintendo CD**, console feito em conjunto com a Sony para que o SNES rodasse jogos em CD. Mas, se tudo não passou de um sonho para a casa do Mario, o mesmo não pode ser dito da SEGA, que apostou alto na tecnologia e lançou seu próprio leitor de CD para o Mega Drive.

O **Sega CD** chegou ao mercado entre 1991 e 1993, causando euforia entre fãs de videogames ansiosos por novas tecnologias. Embora o **PC-Engine** tenha sido o primeiro sistema de jogos compatível com CD-Rom, foi o Mega o primeiro console doméstico capaz de tamanha proeza. Acoplado ao console, o aparelho (cheio de luzes e aparência moderna) prometia revolucionar o mercado com jogos maiores e mais complexos. Excelentes títulos saíram, mostrando lindas aberturas animadas e som de extrema qualidade, porém, o custo elevado e a falta de conhecimento dos desenvolvedores com a tecnologia não ajudaram na popularização do aparelho. Contudo, foi o primeiro passo para uma revolução na história dos videogames. Infelizmente, mais uma vez, a SEGA se sacrificou para que a indústria amadurecesse. **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

PS4

PC



HEAVENSWARD™

FINAL FANTASY XIV ONLINE

por **Pedro Vicente**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: David Vieira

A primeira expansão do grandioso MMO da Square Enix traz novos jobs, nova raça, montarias aéreas, dragões, um arco de história inédito e mais de 60 horas de conteúdo.

Depois da reformulação de FFXIV, a Square Enix acertou a mão com A Realm Reborn. O título é muito competente e divertido de jogar e conseguiu criar uma base de jogadores bem sólida. É, inclusive, uma das mais importantes fontes de receita da empresa. Com tudo dando certo, a primeira grande expansão do jogo, Heavensward, chega para trazer ainda mais fantasia ao mundo de Eorzea.

Se você se animou em se tornar um **Guerreiro da Luz** apenas com a expansão, saiba que somente após passar pelas missões de A Realm Reborn é que podemos realizar aquelas referentes à expansão. Heavensward amplia a história original e aumenta o *Level Cap* do jogo. Ou seja, o limite de LV antes era 50, e agora passa a ser 60, sendo que as missões de Heavensward são indicadas para personagens entre os níveis 50 e 60.



Quem retornar ao game com a expansão vai encontrar boas novidades. A primeira delas é a possibilidade de conseguir, ao longo de Heavensward, montarias aéreas (como o novo Chocobo Preto), dando uma dinâmica diferente à exploração nos novos mapas. As companhias também poderão criar suas próprias *airships*. Toda essa atenção com os céus não é mero acidente, já que muito da expansão gira em torno dos dragões.

Novos trabalhos

Cada um dos *roles* ganhou um novo *job* em Heavensward. Quem for **Tank** poderá se tornar, após o LV 30 e realizando a missão "Our End", um **Dark Knight**, uma das classes mais famosas e icônicas da franquia Final Fantasy. Já os **Healers** poderão se tornar **Astrologians**, ou astrólogos, também no LV 30. Para os **DPS** teremos o acréscimo do *job* **Machinist**, também acessado após o LV 30.



A guerra dos dragões

Após os eventos da campanha original de FFXIV, os guerreiros da luz acabam sendo empurrados para o norte, chegando até o recluso reino de Ishgard. Tal local vive em guerra constante com Dravania, em um conflito chamado de *Dragonsong War*. Há muito tempo atrás o lendário rei Thordan tentava construir uma ponte sobre o mar de nuvens e foi atacado pelo dragão Nidhogg (nome de uma criatura recorrente na série desde FF VII). O filho do rei jurou vingança contra as hordas de Dravania, e a partir daí os dois locais entraram em uma guerra que durou milhares de anos, moldando toda a história e cultura dos lugares.



Os Au Ra

A expansão também trouxe uma nova raça para o jogo, os **Au Ra**, cuja aparência dá indícios de serem ligados aos dragões. Assim como as outras raças do game, os Au Ra também são divididos em grupos, aqui: **Raen** e **Xaela**. Todos os Au Ra acreditam terem sido criados por duas divindades: um *Dawn Father* e uma *Dusk Mother*. Os Raen se consideram descendentes do Pai e levam uma vida reclusa e pacífica. Já os Xaela acreditam ser descendentes da Mãe, levando uma vida nômade e aventureira.



Ishgard se tornou uma linda cidade com um governo teocrático e distritos segregando as diferentes classes sociais. Já Dravania é a região dos dragões e compreende florestas, rios e, sobretudo, ilhas que flutuam.

Os jogadores irão encontrar esse conflito milenar e também várias lindas áreas, que vão de regiões naturais até construções com inspiração gótica. A história de Heavensward é um ponto forte, trazendo um conteúdo muito interessante para um MMO, além de ser um dos pontos positivos das críticas da expansão até agora.

Bismarck e Ravana

Heavensward também traz novos *primals* (as invocações de FFXIV). Entre eles, está o já conhecido **Bismarck**, que estreou na série em Final Fantasy VI, mas que não é apresentado como uma baleia comum, e sim muito parecido, tanto na aparência quanto no tamanho, com o Sin de FFX. Já Ravana foi criado especialmente para Final Fantasy XIV. Inspirado no lendário rei demônio do Sri Lanka, o primal do jogo também é guerreiro e empunha várias espadas ao mesmo tempo.



Aventura expandida

Com tanto acréscimo de conteúdo e uma história bem desenvolvida envolvendo dragões e guerra, Heavensward é uma expansão competente e que convida não só os veteranos a retornar ao jogo, mas também os novatos a darem uma chance para essa fantasia. Se você ainda não se tornou um guerreiro da luz, quem sabe agora não é a hora de salvar Eorzea, Ishgard, Dravania, entre outros seres fantásticos? **B**

por Renan Pinheiro

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Fábio Hamada



É ferro e fogo, a trajetória de Mega Man nos videogames

O robzinho azul da Capcom é um dos ícones dos jogos e está ao lado de personagens como Mario, Pac-Man e Sonic no sagrada hall dos personagens queridos, e que todo jogador deve, no mínimo, ter conhecimento de quem são.

Rockman, como é conhecido no Japão, foi criado por **Keiji Inafune** em 1987. O personagem foi inspirado em outro ícone japonês: **Astro Boy**. No início Mega Man seria criado em tons de vermelho, porém, para aproveitar melhor a palheta de cores do Game Boy, Inafune optou por finalizar o personagem em tons de azul.



Nascido em 8 de maio de 1965, **Keiji Inafune** é ilustrador e designer de jogos e seu trabalho é conhecido pelos 23 anos de serviços na Capcom. Além das diversas séries e versões de Mega Man, Inafune foi produtor de jogos como **Onimusha** e **Dead Rising**. Apesar de ser conhecido como o pai de Mega Man, o primeiro personagem desenhado por Keiji, e que lhe garantiu a vaga na Capcom, foi o lutador de muay thai e rival de Sagat: Adon.

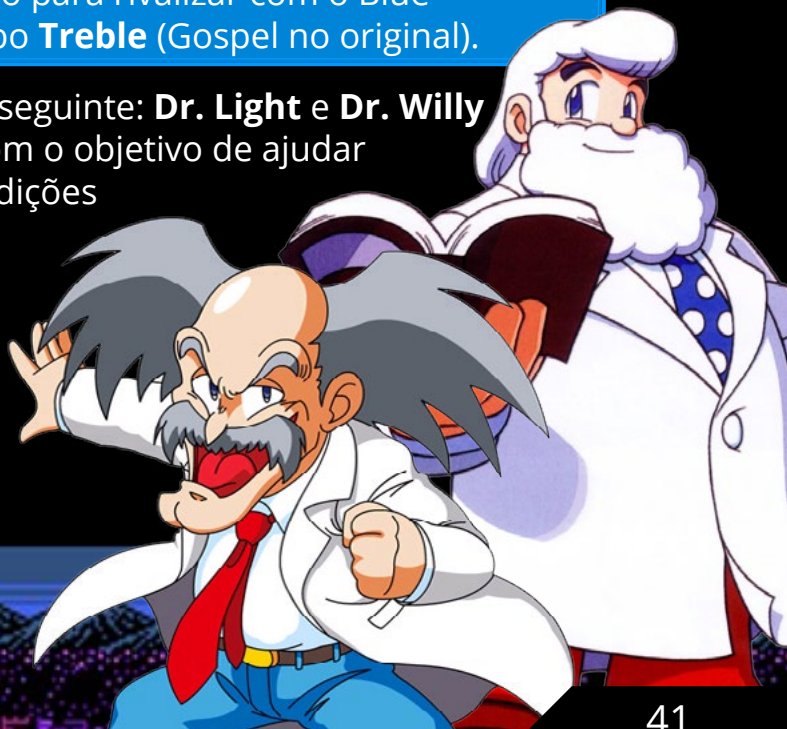
Fase 1, começar!



Quando foi o lançado, o Nintendo Entertainment System, Famicom, ou popularmente por aqui conhecido como Nintendinho, Inafune foi direcionado para a equipe que ficou responsável pelo projeto Mega Man, que visava impulsionar o NES e gerar lucros. Como a equipe era pequena, Keiji acabou criando tudo praticamente, desde o visual do herói azul e seus inimigos, à arte de capa e manuais, a logo e a *pixel art*.

Com a base do jogo formada, restavam alguns detalhes, como os nomes dos personagens e Inafune foi fundo na música para se inspirar. Muitos personagens possuem nomes ligados à música, a começar por nosso herói **Rock**, e sua irmã **Roll**, juntos formam a dupla Rock & Roll. Mega Man possui um cachorro robô que se chama Rush. Seu irmão mais velho foi batizado de **Blues** (Protoman, no Ocidente). E a criação para rivalizar com o Blue Bomber foi **Bass** (no original, Forte) e seu lobo **Treble** (Gospel no original).

O enredo do primeiro jogo nos apresentava o seguinte: **Dr. Light** e **Dr. Willy** eram amigos e desenvolveram vários robôs com o objetivo de ajudar a humanidade com trabalho pesado e em condições que os humanos não aguentariam. Desenvolveram um protótipo com emoções, próximas das humanas e batizaram de Robotics. Quando o trabalho deles foi reconhecido pelo mundo, apenas o Dr. Light recebeu todo o crédito.





Sedento por vingança, Dr. Willy roubou o protótipo (Protoman) e três robôs criados inicialmente pelo Dr. Light, para obedecerem a ele: Gutsman, Cutman e Iceman. Utilizando o projeto do protótipo, Dr. Light criou então Mega e Roll com a intenção de formar uma família para ajudar a salvar a humanidade das catástrofes de Dr. Willy. Depois da demonstração de poder que Protoman causou, Dr. Light resolveu tornar Rock um super guerreiro a fim de parar os planos de Dr. Willy. Assim foi criado o Mega Man.



O primeiro jogo contou com os seguintes vilões: **Guts Man, Cut Man, Elec Man, Ice Man, Bomb Man e Fire Man**. Esses são alguns dos mais populares robôs da série até os dias de hoje, graças às animações e futuras versões de Mega Man. O primeiro jogo recebeu um remake para PSP intitulado *Mega Man Powered Up*, no qual foi adicionado ao elenco de vilões **Oil Man e Time Man**.



Com tudo preparado, o jogo foi lançado em Dezembro de 1987 e, apesar do sucesso obtido, vendendo acima do esperado, o jogo não foi um sucesso tão grande quanto os números demonstravam e no primeiro momento, em vez do jogo receber uma continuação, a Capcom apostou em outro projeto que foi lançado apenas no Japão: **Professional Baseball Murder Mystery** (Pro Yakyuu Satsujin Jiken) para NES.

Apesar da Capcom ter apostado em outro projeto, a equipe liderada por Inafune sentia confiança no personagem e pediram autorização para realizar a continuação e, assim, corrigir os erros do primeiro jogo. A gigante japonesa permitiu, perante a condição da equipe terminar o trabalho de port dos jogos Pro Yakyuu Satsujin Jiken e de **Legendary Wings** para o NES. Com o trabalho realizado, Rockman 2 foi lançado no dia 24 de dezembro de 1988 no Japão, e Mega Man 2, em 1989, na América do Norte.





O jogo foi um sucesso absoluto e, a partir desse momento, os jogos do Mega Man começaram a sair em todas as plataformas possíveis em seu lançamento. A versão clássica seguiu por duas linhas: console e portátil. Nos consoles, a série chegou até a décima edição, com jogos ao estilo da sua origem 8-bits, para os consoles da sétima geração. No **Game Boy**, os jogos receberam o nome de Rockman World (no Ocidente apenas Mega Man) e proporcionavam grandes desafios aos jogadores, em nível de se aperfeiçoar a passar cada fase.



Em **Mega Man 7** conhecemos o rival de Mega Man com o mesmo estilo, características e parceiro. Criado a partir do Bassnium, a mais poderosa energia existente na época. Utilizando a energia e os moldes do projeto de Mega Man, Dr. Wily criou **Bass** e seu lobo robô **Treble**. Em termos de jogabilidade, Bass se diferencia de Mega Man possuindo pulo duplo e controle de direção do canhão de plasma, enquanto o azulzinho utiliza a deslizada e o tiro carregado.



Mega Man Soccer

O sucesso de Mega Man foi tamanho, que o personagem recebeu alguns jogos spin-off de diversos gêneros. Dentre os mais conhecidos, estão **Mega Man Soccer** (SNES), lançado em 1994, reunindo alguns robôs para uma disputa de futebol digna dos mesmos, tamanho jogo truncado. **Mega Man Battle & Chase**, a versão Mario Kart do robzinho, lançado para PlayStation em 1997. Mega Man & Bass originalmente foi lançado apenas no Japão, conhecido como **Rockman & Forte**, para SNES, em 1998. O jogo foi portado para Game Boy Classic e chegou ao Ocidente em 2003 e, mais tarde, em 2015, foi lançado no Virtual Console do Wii U.



Mega Man Battle & Chase



Rockman & Forte

Legend X, Mega Man para todos os gostos

Quando a fase regular de Mega Man termina nos games, nesse período ganham vida dois robôs muito avançados tecnologicamente, ao ponto de poderem violar as três leis de Asimov. Dr. Wily criou **Zero**, enquanto Dr. Light deu vida a **X**. Ambos são robôs de uma categoria batizada de Reploids. Notando que X poderia matar um ser humano, Dr. Light coloca sua cria para hibernar e despertar 30 anos no futuro, na esperança de que ele possa ser controlado e auxiliar a humanidade, assim como Mega Man fez no passado.

Durante esse período, Mega Man, Bass e Protoman, que possuía um defeito em seu gerador de energia, desaparecem do mapa. Essa pequena passagem de tempo nos leva ao ano de 21XX, quando, em uma escavação realizada, Dr. Cain encontra uma capsula e, acidentalmente, acaba ativando-a. Era a capsula em que X hibernou. Dr. Cain utiliza a tecnologia de X para criar outros robôs, dando vida a alguns Reploids que, durante três meses, mostraram ser um grande sucesso.



Para muitos fãs, o sumiço dos personagens clássicos devia-se à existência de Zero, que destruiu a todos. Inafune acabou esclarecendo o que de fato aconteceu, para acabar com os boatos. Na fase clássica, Zero nunca foi despertado e, assim, nunca encontrou ninguém desse período. Inafune também deixa claro que a série principal é voltado ao público infantil, e de forma alguma Zero poderia aparecer para matar a todos.

Após quatro meses, os Reploids começam a enfrentar a raça humana e se auto denominam Mavericks. A origem real dessa rebelião já é conhecida: a falta de análise nos Reploids — X foi o único que teve seus ideais criados sempre a favor da humanidade. Para dominar a ameaça Maverick, foram criados os Maverick Hunters (Irregular Hunters, no original japonês), que eram liderados por um Reploid possuidor dos melhores chips neurais da época e que, assim, não se rebelaria. Seu nome: Sigma.

Entre as ameaças está Zero com auto poder destrutivo no qual sozinho, aniquilou mais de 900 robôs do exército de Sigma, obrigando-o a partir para o combate corpo-a-corpo contra o Reploid vermelho. O destino de Sigma estava para ser igual ao dos seus soldados, até que Zero é atingido por uma falha e Sigma se aproveita para vencer a luta, destruindo o cristal de energia de Zero.



As **Três Leis da Robótica** são na verdade três princípios idealizados pelo escritor **Isaac Asimov** para controlar e limitar o comportamento dos robôs, criados em seus contos. As três leis que estes devem seguir são:

1ª Lei: Um robô não pode ferir um ser humano ou, por inação, permitir que um ser humano sofra algum mal.

2ª Lei: Um robô deve obedecer as ordens que lhe sejam dadas por seres humanos, exceto nos casos em que tais ordens entrem em conflito com a Primeira Lei.

3ª Lei: Um robô deve proteger sua própria existência, desde que tal proteção não entre em conflito com a Primeira ou Segunda Leis.

Mais tarde Asimov acrescentou a "Lei Zero", acima de todas as outras: um robô não pode causar mal à humanidade ou, por omissão, permitir que a humanidade sofra algum mal.

Com isso, seria possível dos robôs conviverem com a humanidade, sem chaces de vermos uma rebelião similar a Skynet na saga Exterminador do Futuro.

A partir desse momento, começa uma reviravolta nos papéis e a saga de X começa. Zero é recuperado, graças à sua similaridade com X, enquanto que a causa da sua pane na luta, um vírus, começa a possuir os circuitos de Sigma e ele começa a reunir um exercito de Mavericks.

Ao todo, a série **Mega Man X** recebeu 11 jogos e seguia a jogabilidade clássica de o poder do chefe x ser super eficiente no chefe y, e assim por diante. Foram adicionados armaduras em cada versão, sendo que em todo jogo ele deve reunir as quatro partes e formar a armadura X de combate, ficando predominante em branco, enquanto em alguns jogos Zero recebe a Black Suit Armor.

Com uma história mais adulta e violenta, Inafune programou para a série X durar até Mega Man X5, porém, a Capcom interveio e veio ao mundo sequências até X8, obrigando Keiji a criar uma nova série para poder explicar alguns fatos. Assim ainda temos a série Mega Man Zero, Mega Man ZX que mostram o desenrolar dessas guerras e o sacrifício de Zero.



No futuro distante, homens e maquinas continuam a existir e conviver normalmente, de forma mais pacífica que no outrora. A Terra que conhecemos está um pouco diferente, sendo dominado pela água fazendo com que os habitantes, morem em ilhas. A energia utilizada no planeta é criado por geradores, conhecidos como Quantum Refractors.

Além das ilhas, existem ruínas que são habitadas por robôs conhecidos como Reaverbots. Estes construtos misteriosos guardam os refratores, enquanto Diigers procuram por estes cristais para manter alimentada a energia das cidades.

Mega Man Legends está dividido em 3 jogos, **The Misadventures of Tron Bonne** (Tron ni Kobun), **Mega Man Legends** (Rockman Dash) e "Mega Man Legends 2" (Rockman Dash 2). O Mega Man deste jogo é um ciborgue que utiliza uma armadura similar à usada pelas versões anteriores do robô azul.



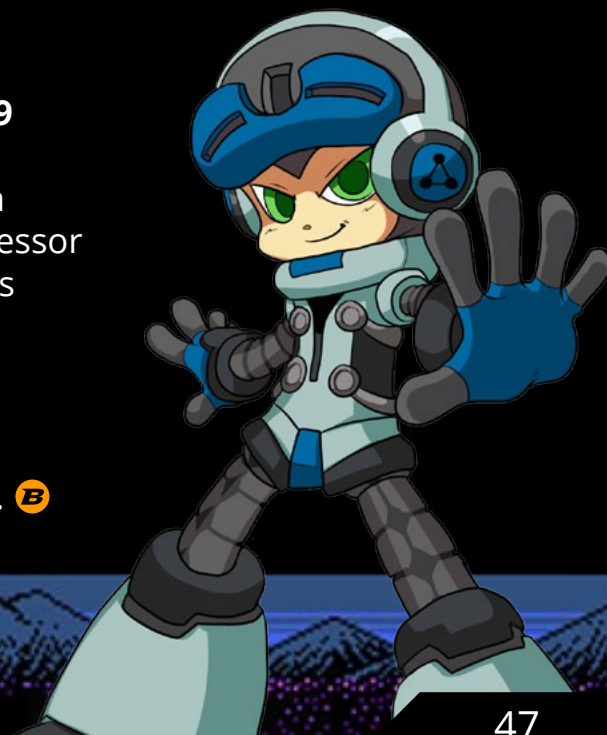
Os três jogos da série foram lançados para o Playstation, sendo que Mega Man Legends também foi lançado para Nintendo 64 sob o nome de Mega Man 64, este, mais atualmente, também foi lançado para o Sony PSP (apenas no Japão). DASH é um acrônimo para Digouter's Adventure Stories in the Halcyon Days (Aventuras e histórias de Digouters nos dias de Halcyon). Na mitologia grega, Halcyon foi um período de sete dias durante o inverno, no qual o clima foi extremamente calmo e livre de tempestades.

O futuro de Mega Man

Em 29 de outubro de 2010, Keiji Inafune saiu da Capcom e, desde então, a vida de Mega Man vem sendo uma incógnita. Muitos jogos do robzinho foram cancelados, como **Mega Man Legends 3** que foi levado à votação dos fãs para ganhar vida, Rockman Online (PC, exclusivo para Coreia do Sul) e **Mega Man Universe** (X360/PS3). Os últimos jogos que vieram a ser lançados, acabaram ficando no Japão e saíram para smartphones, enquanto o Ocidente recebeu o crossover desenvolvido por um fã e que a Capcom abraçou o projeto: **Street Fighter x Mega Man** (PC). O jogo comemorou os 25 anos do robzinho e da franquia Street Fighter em 2012, por mais que o jogo de luta tivesse recebido toda a atenção da produtora. Misturando a tradicional progressão lateral dos clássicos da série, com elementos de Street Fighter IV, cada lutador de rua tornava-se um chefe de fase com seus golpes tradicionais.



Enquanto isso, Inafune trabalha no projeto **Mighty no. 9** (Multi), viabilizado através da iniciativa de Kickstarter. O jogo é extremamente semelhante a Mega Man, tanto na parte visual quanto na proposta, sendo batizado de sucessor espiritual do robzinho azul. Por parte da Capcom vimos algumas pequenas iniciativas como algumas belas estatuetas, o capacete em tamanho real e para 2017, uma nova série animada. Sobre os jogos? Vamos torcer para que pelo menos quando o novo desenho chegar, receba algum jogo que faça jus ao legado de Mega Man. **B**



Revista Nintendo Blast 70

comemora as 70 edições da revista



Confira também Devil's Third e Yoshi Island!

Baixa já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista