

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

HALO 5: GUARDIANS

EXPECTATIVAS PARA O MAIS
NOVO TIROTEIO ESPACIAL

METAL GEAR SOLID V: THE PHANTOM PAIN

O QUE ACHAMOS DA ÚLTIMA
MISSÃO DE BIG BOSS



ASSASSIN'S CREED SYNDICATE

#11
OUT
2015



Ilumindando a história

Mais uma vez, a franquia Assassin's Creed nos dá a oportunidade de reviver a história ocidental da maneira mais interativa possível. Nessa edição, você confere tudo sobre Assassin's Creed Syndicate e sua intrigante proposta de nos levar para a revolução industrial britânica. Além dele, trazemos nossas impressões de Metal Gear Solid V, nossas expectativas por Tales of Zestiria, Halo 5 e muito mais!

– Rafael Neves

PRÉVIA

Halo 5: Guardians

04

PRÉVIA

Assassin's Creed:
Syndicate

10

PRÉVIA

Tales of Zestiria

16

ANÁLISE

Metal Gear Solid V:
The Phantom Pain

21

TOP 10

Melhores jogos Disney

29

ANÁLISE

Rare Replay (XBO)



ANÁLISE

Persona 4: Dancing
All Night (PSV)



CURIOSIDADES

20 anos de PlayStation



GAME BLAST

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro Silva
Farley Santos

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira

REDAÇÃO
Pepo Vicente
Farley Santos
Leandro Rizzardi
Ítalo Chianca
Ruan Fernandes

REVISÃO
Alberto Canen
Jaime Ninice
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
David Vieira
Ruan Fernandes
Leandro Fernandes
Letícia Fernandes

CAPA
Diego Migueis

Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



HQ Blast

“Ser assassino não é para qualquer um”

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!

XBO



por Ítalo Chianca

*Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Fernandes*

HALO 5

G U A R D I A N S

Com uma força imparável ameaçando o universo, o desaparecido Master Chief precisará provar sua inocência ao lado de Spartan Locke, numa história de proporções épicas.



Rastro das estrelas

Foi na **E3 de 2013**, em um vídeo mostrando **Master Chief** vagando por um deserto, que a continuação da série Halo foi revelada, ainda sem nome, mas já exclusivo do recém-lançado Xbox One. Em 2014 vieram mais novidades. Com o título revelado, Halo 5: Guardians foi anunciado para 2015 e uma pequena demonstração foi prometida para os jogadores de Halo: The Master Chief Collection.



Edição histórica

Uma das principais marcas da Microsoft, a série Halo é conhecida pela complexidade da sua trama, que gira em torno de uma guerra interestelar entre a humanidade e uma aliança alienígena conhecida como Covenant. E para acompanhar toda a saga, nada melhor do que rever — ou conhecer, caso seja um soldado de primeira viagem — toda a história que antecede Halo 5: Guardians em um único disco. Pois é, essa possibilidade existe. Disponível para Xbox One, Halo: The Master Chief Collection reúne os quatro títulos da série principal remasterizados.



A coletânea com os quatro primeiros títulos da série remasterizados para o Xbox One reuniu toda a história da saga, servindo como prelúdio para a chegada do novo título e dando aos fãs um pouco do que a 343 Industries estava preparando para Halo 5. Embora apresente algumas falhas, o jogo agradou bastante, assim como o beta do multiplayer do quinto jogo disponibilizado entre dezembro de 2014 e janeiro de 2015.

Um herói perdido

Embora poucas informações tenham sido reveladas até agora, já sabemos que a trama irá explorar o drama vivido pelo protagonista. Desaparecido após os acontecimentos de Halo 4, Master Chief é acusado de traição enquanto o mundo está em uma guerra sem precedentes. Cabe então a ele a missão de provar sua inocência e ainda combater uma força imparável que ameaça todo o universo.

Do outro lado dessa história, teremos o agente Spartan Locke, que é enviado com sua equipe, Fireteam Osiris, para encontrar o herói e investigar a causa do seu sumiço. O problema é que, durante a missão, ambos precisarão provar sua lealdade em meio aos combates frenéticos.



Dividindo as responsabilidades



Além de dividirem a culpa por possíveis traições, Master Chief e Spartan Locke dividirão os holofotes durante as várias missões do jogo. Será possível controlar ambos durante a jornada, assim como seus respectivos times através de comandos específicos. Sozinho ou com amigos, você sempre terá a companhia de outros três soldados, com características únicas entre si.

As mecânicas fundamentais continuarão sendo as mesmas para os dois times, mas cada personagem terá suas singularidades, como armas específicas, velocidade, alcance e até armaduras com funções diferentes. Além do mais, você poderá convidar os amigos para ajudarem na enorme campanha principal através da Live.

Combates incessáveis

A campanha principal de Halo será a maior da série, com mais do que o dobro de duração em comparação com **Halo 4**. Mas isso ainda não é tudo que a 343 Industries reserva para os seus jogadores. Sabendo que um dos elementos responsáveis pelo sucesso da série é o multiplayer online, a desenvolvedora promete trazer uma experiência divertida, frenética e diversificada.

Serão 20 mapas gigantescos para disputar partidas em diversas modalidades e ainda cerca de 15 mapas adicionais que serão distribuídos gratuitamente por download até junho de 2016. Para completar a experiência, são prometidas algumas modalidades dedicadas aos apaixonados pelos **eSports**.

Tradição

Caso não goste do caos absoluto do modo WarZone, Halo 5 trará o tradicional 4 x 4 no modo arena multijogador que consagrou a série desde o primeiro Xbox. Aqui o trabalho em equipe e o domínio das habilidades do seu time serão determinantes para a vitória.



WarZone

Uma das novidades do modo multiplayer será o modo WarZone, capaz de suportar até 24 jogadores aliados e inimigos da IA que aparecem constantemente, criando um campo de batalha frenético para enfrentar Spartans, Covenants e Forerunners enquanto você tenta concluir vários objetivos.



Universo expandido



Edições de colecionador

Para os mais apaixonados pela série, o título será lançado em edições mais do que especiais. Entre as principais opções para você comprar o jogo, estão: Bundle Edição Limitada de Halo 5: Guardians, que contém um console temático de 1TB, um controle bacana, o download completo do jogo e vários extras; a Edição Limitada com caixa estilizada, contendo o jogo e muito conteúdo extra; e a Edição Limitada de Colecionador, que virá em uma bela caixa, com o jogo, conteúdos adicionais e mais uma estátua comemorativa.

Assim como aconteceu com Halo: The Master Chief Collection, uma série será utilizada para ajudar a contar a história do jogo. Na coletânea do Xbox One, tivemos a série Nightfall, produzida pelo conceituado diretor Ridley Scott (Alien, Blade Runner e Gladiador) que já começa a introduzir partes da história de Halo 5, como o personagem Jameson Locke.

Com o lançamento do novo título da saga, uma nova série, produzida pelo lendário diretor Steven Spielberg, estará disponível em diversos meios. Previsto para sair junto do jogo, Halo: The Fall of Reach complementar a trama do jogo com episódios semanais na TV, na Live e em Bundles especiais



A provação

Com lançamento marcado para o dia 27 de outubro de 2015, Halo 5: Guardians tem tudo para manter a tradição de excelentes títulos da principal série dos consoles da Microsoft, agora no Xbox One. Prometendo uma campanha grandiosa, modos multiplayer ainda mais completos do que tudo que foi visto até agora, jogabilidade refinada, visuais de extrema qualidade e uma trama que contará com complementos cinematográficos, só nos resta esperar pelo momento de encarar os dramas de Master Chief e Spartan Locke e revelar o verdadeiro traidor em meio a uma guerra sem fim. **B**



Halo 5: Guardians (XBO)
Desenvolvedor 343 Industries
Gênero Tiro na primeira pessoa
Lançamento 27 de outubro de 2015

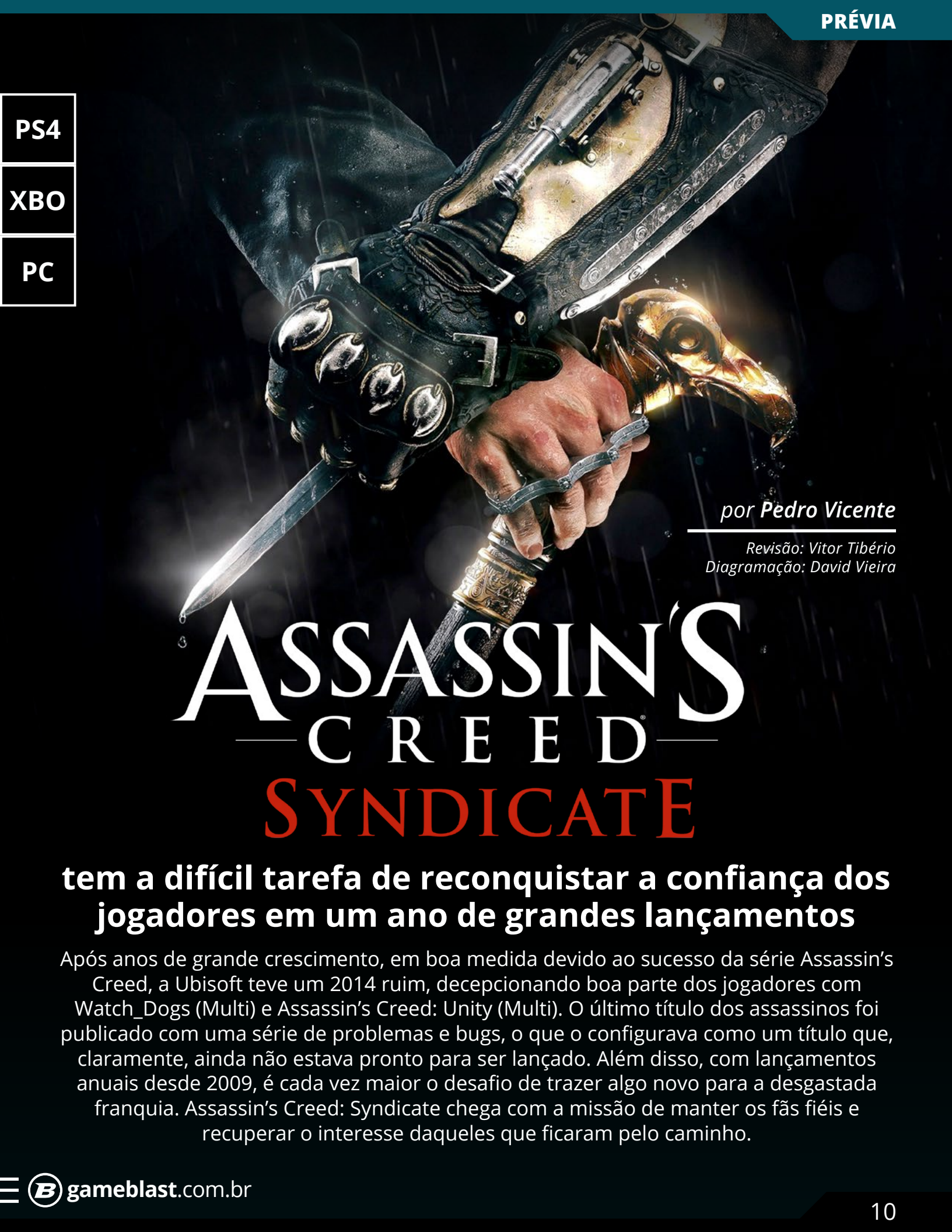
Expectativa

5

PS4

XBO

PC



por **Pedro Vicente**

*Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: David Vieira*

ASSASSIN'S — CREED — SYNDICATE

tem a difícil tarefa de reconquistar a confiança dos jogadores em um ano de grandes lançamentos

Após anos de grande crescimento, em boa medida devido ao sucesso da série Assassin's Creed, a Ubisoft teve um 2014 ruim, decepcionando boa parte dos jogadores com Watch_Dogs (Multi) e Assassin's Creed: Unity (Multi). O último título dos assassinos foi publicado com uma série de problemas e bugs, o que o configurava como um título que, claramente, ainda não estava pronto para ser lançado. Além disso, com lançamentos anuais desde 2009, é cada vez maior o desafio de trazer algo novo para a desgastada franquia. Assassin's Creed: Syndicate chega com a missão de manter os fãs fiéis e recuperar o interesse daqueles que ficaram pelo caminho.

A pulsante Londres da revolução industrial

Além dos desafios perante a própria série, *Syndicate* ainda chegará em um ano de muitos lançamentos com ambientação também inspirada na Londres vitoriana. Desde títulos como **The Order: 1886** (PS4) e **The Swindle** (Multi), até **Bloodborne** (PS4) e o relançamento de **Dishonored** (Multi). É claro que são jogos diferentes com propostas estéticas distintas, mas ainda assim 2015 é um ano em que o tema está bem presente. Cada um desses títulos se inspira nesse aspecto visual à sua maneira, e em *Assassin's Creed: Syndicate* a proposta é ser o mais fiel possível, já que os desenvolvedores esperam entregar uma experiência de "turismo histórico".

É sempre bem interessante ver como **idades reais são representadas virtualmente**, e quando se trata de um outro período histórico vemos uma dupla representação. Por isso não espere aprender a história de fato daquele período, mas sim um ponto de vista dos desenvolvedores mediado pela intenção deles ao fazer o jogo. Mas também não deixe de descobrir e conhecer os espaços e lugares da cidade, já que esta é uma experiência muito interessante que os jogos podem proporcionar.



Como já é de costume na série, poderemos visitar locais importantes e marcos históricos. Para além disso, a promessa é de uma Londres cheia de vida, com muito a se explorar e descobrir. Passando-se no ano de 1868, o jogo trará muitos barcos e trens a vapor, além de um tráfego de carruagens em pequenas e largas vias. Trata-se de um momento importante da revolução industrial, um período de avanço de várias tecnologias. Mas é um período, sobretudo, de ultraexploração do trabalho e de grande enriquecimento de uma pequena parcela da população.

Neste contexto, os templários estão dominando e corrompendo a cidade, utilizando-se de capangas e gangues para dominar e amedrontar as classes trabalhadoras. É aí que entram os gêmeos Frye.



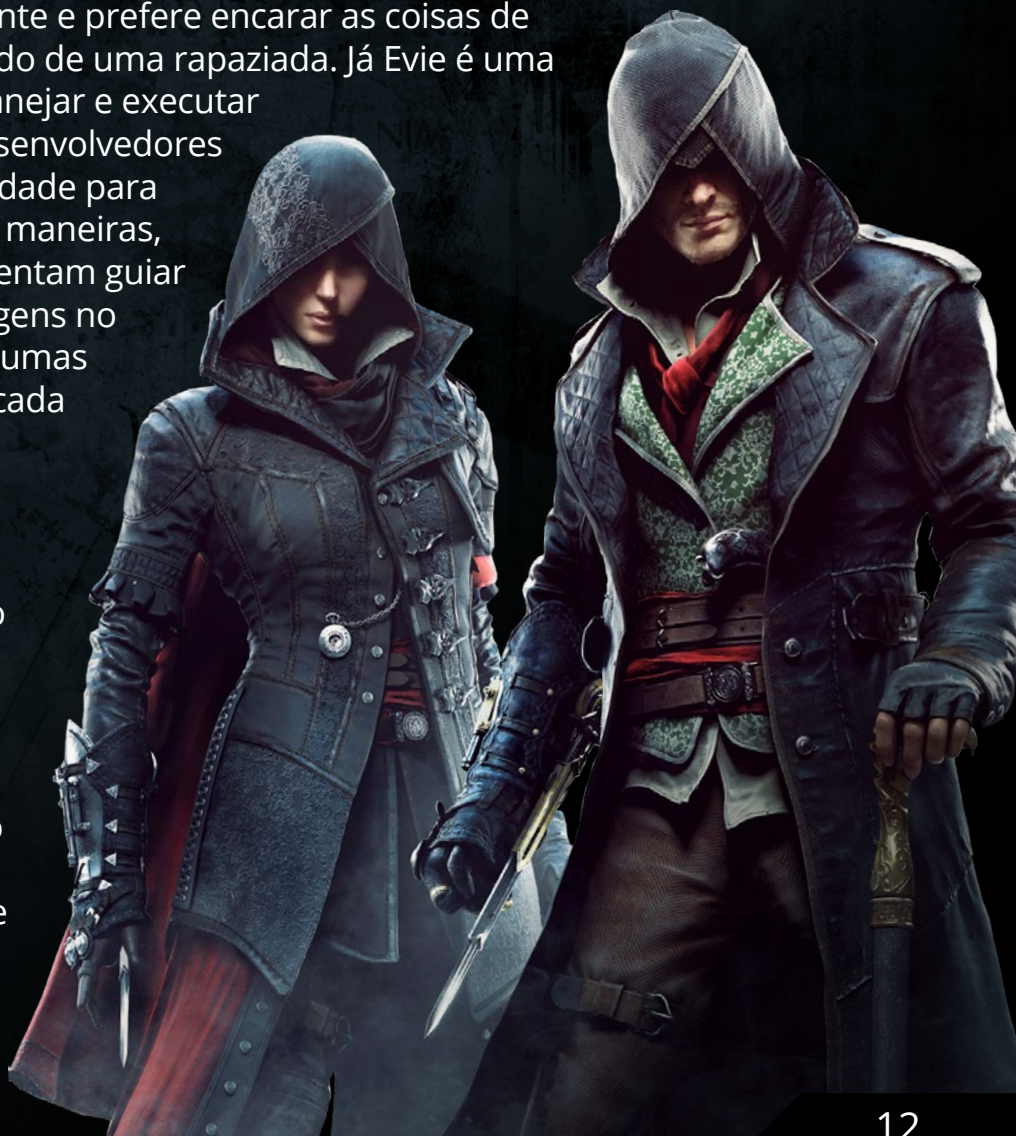
Brothers in arms

Evie e Jacob Frye são irmãos gêmeos assassinos que buscam lutar contra a opressão que assola a cidade. Eles se opõem ao capitalismo que se consolida cada vez mais e aos templários que usam de gangues e violência para controlar e dominar a cidade. Ainda que o objetivo dos irmãos seja o mesmo, cada um tem sua maneira de enfrentar os inimigos, ou pelo menos essa é a promessa.



De acordo com os produtores, e vendo a mensagem que os trailers querem passar, Jacob é mais cabeça quente e prefere encarar as coisas de frente, muitas vezes acompanhado de uma rapaziada. Já Evie é uma mestre assassina que prefere planejar e executar a missão silenciosamente. Os desenvolvedores afirmam que o jogador terá liberdade para realizar as missões de diferentes maneiras, sendo assim, a forma pela qual tentam guiar essa personalidade dos personagens no gameplay é fazendo com que algumas habilidades sejam exclusivas de cada um dos irmãos.

Por exemplo, temos a habilidade exclusiva de Evie, chamada "camaleão". Após ficar um tempo agachada, a personagem se torna invisível para os inimigos, impelindo o jogador a usá-la de uma maneira mais furtiva. Ainda assim, eles compartilharão de muitos movimentos e habilidades, dando oportunidade de você jogar da maneira que lhe for mais conveniente.



Explorar, esgueirar, batalhar

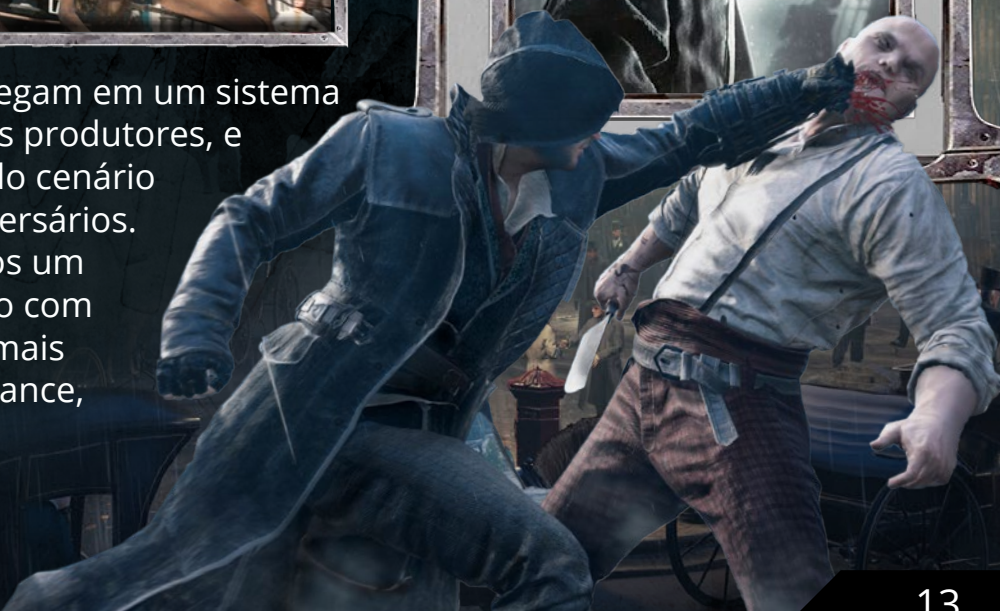
Essas três palavras representam os pilares da jogabilidade de *Assassin's Creed: Syndicate*: exploração, furtividade e batalha.

A exploração é um dos aspectos que ganhará mais diferenças. Agora teremos carruagens não só para pegar carona, mas também para dirigir. Os tetos dos trens e diferentes barcos também servirão de transporte na grande cidade. Outra grande mudança é o lançador de cordas, que funciona de maneira semelhante à vista em jogos da série *Batman: Arkham*. Ele poderá ser usado tanto verticalmente quanto horizontalmente, prometendo um maior dinamismo na navegação dos personagens pelos cenários.



As novidades das batalhas chegam em um sistema mais "brutal", nas palavras dos produtores, e principalmente na utilização do cenário para agredir e finalizar os adversários. Fora essas novidades, veremos um sistema de confronto parecido com o dos títulos anteriores, mas mais focado em armas de curto alcance, pelo menos para Jacob.

A série costuma trazer personagens históricos para o seu enredo, seja de uma forma ativa ou em pequenas participações. Em *Syndicate* poderemos encontrar Charles Darwin e o escritor Charles Dickens. Também sabemos que há um pacote de missões envolvendo Jack, o estripador. Para além destes, ainda não temos notícias, mas se tratando de um jogo no qual os protagonistas brigam com membros da burguesia, não será de se espantar se encontrarmos com Karl Marx ou Friedrich Engels, por exemplo.





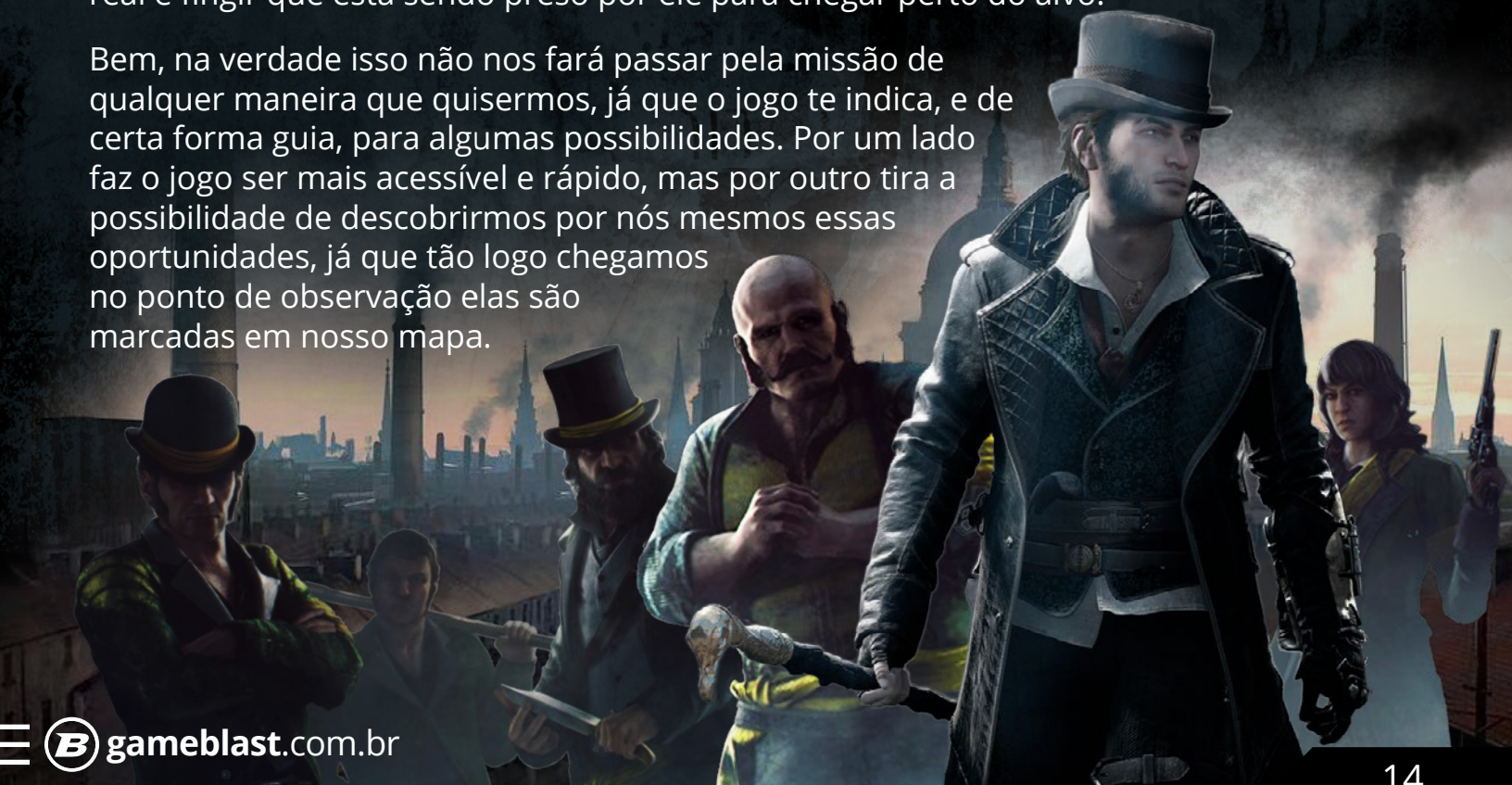
Após as polêmicas declarações em relação à falta de personagens femininas controláveis em AC: Unity, a Ubisoft parece ter se arrependido, criando uma personagem mulher protagonista do jogo. Antes tarde do que nunca!

Outro aspecto importante serão as brigas entre gangues, na qual o grupo de Jacob e Evie enfrentam os capangas dos templários. Junte isso a chapéus e roupas estilosas e temos uma atmosfera que pode remeter ao filme "Gangues de Nova Iorque".

Para a parte de furtividade, bem como em relação à jogabilidade em geral, os desenvolvedores prometem um novo sistema nas missões, chamado de sistema "Black Box". Ele pretende sintetizar a "filosofia 360º" que eles querem para o jogo. Explicando melhor esses nomes pomposos, a ideia é criar um sistema que dê maior liberdade para o jogador realizar a missão como quer.

Assim que chegarmos ao ponto de observação receberemos dicas de diferentes formas de se passar pelo cenário e completar a missão. No trailer podemos ver diferentes caminhos: roubar a chave dos guardas em patrulha, resgatar um homem que foi preso recentemente e pode te dar informações, ou se aliar a um homem infiltrado na guarda real e fingir que está sendo preso por ele para chegar perto do alvo.

Bem, na verdade isso não nos fará passar pela missão de qualquer maneira que quisermos, já que o jogo te indica, e de certa forma guia, para algumas possibilidades. Por um lado faz o jogo ser mais acessível e rápido, mas por outro tira a possibilidade de descobriremos por nós mesmos essas oportunidades, já que tão logo chegamos no ponto de observação elas são marcadas em nosso mapa.



Brigando com peixes grandes

Ainda existe mais uma grande adversidade: 2015 foi, e tem sido, um ano de muitos lançamentos com mapas grandes e abertos, cheios de missões, colecionáveis e locais para explorar. Entre **The Witcher 3: Wild Hunt** (Multi), **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain** (Multi), **Batman: Arkham Knight** (Multi), **Mad Max** (Multi) e **Fallout 4** (Multi), **Assassin's Creed: Syndicate** precisará se destacar para chamar a atenção e para não ser um mais do mesmo, ou um título menor em relação a outros destes grandes nomes. Ao seu lado, a série permanece tendo uma base de fãs fiéis. Só não sabemos até quando.

Assassin's Creed: Syndicate chegará para PS4 e Xbox One no dia 23 de outubro, e para PC no dia 19 de novembro. **B**



Assassin's Creed: Syndicate (Multi)

Desenvolvedor Ubisoft Montreal

Gênero Ação/Stealth

Lançamento 23 de outubro de 2015

Expectativa



3

PS3

PS4

PC

*por Farley Santos**Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Letícia Fernandes*

Tales of Zestiria (Multi) promete comemorar bem os 20 anos da série

A série de RPGs Tales of é muito popular no Japão, onde tem muitos fãs fervorosos. No Ocidente o sucesso não é tão grande, principalmente por conta da localização reduzida de títulos. Em dezembro de 2015, a franquia fará 20 anos de existência, sendo assim a Bandai Namco preparou uma nova aventura para comemorar a data. Trata-se de **Tales of Zestiria**, 15º título da série principal.

O novo jogo promete resgatar as principais características da franquia com algumas novidades. No Japão ele foi lançado originalmente para PlayStation 3, mas o Ocidente também receberá versões para PlayStation 4 e PC.

Livrando um vasto mundo do mal

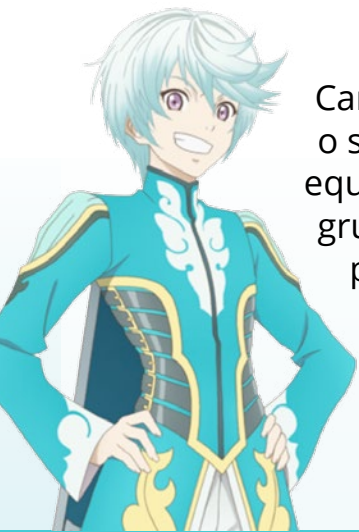


As tramas dos jogos da série Tales of sempre giraram em volta de temas como amizade e um grupo que se une para salvar o mundo, e Zestiria usa justamente isso em sua história. O protagonista é Sorey, um rapaz que consegue ver uma raça de espíritos chamada Seraphim. Após fazer um pacto com esses espíritos, ele se torna um Shepherd, que recebe poderes especiais e

tem como missão livrar o mundo de Glenwood dos Hellions — criaturas nascidas de emoções negativas. Sorey conta com a ajuda de vários Seraphim em sua jornada.

A aventura se passa em um grande e expansivo mundo de temática medieval, repleto de coisas para fazer e segredos para encontrar. Assim como os últimos jogos da série, a proporção do cenário é mais realista e os personagens precisam viajar por várias áreas no lugar do mapa mundi. A estrutura do mundo será mais aberta e os jogadores terão mais liberdade na exploração. A novidade da vez são habilidades e técnicas que podem ser usadas em campo como ataques que destroem obstáculos e até mesmo uma habilidade que esconde os heróis dos inimigos.





Características familiares da série também estarão em Zestiria, como o sistema de comida, desenvolvimento de lojas e habilidades nos equipamentos. As Skits, conversas opcionais entre os personagens do grupo, serão completamente dubladas e os heróis serão representados por belas artes de corpo inteiro — vários jogos da série mostravam só o rosto dos personagens. Uma novidade nesse aspecto são conversas adicionais que aparecem automaticamente ao explorar o campo: escolha um parceiro para Sorey e eles conversarão entre si e até mesmo ativarão habilidades exclusivas.

Combinando forças para vencer

Tales of Zestiria tem um sistema de batalha em tempo real de nome complicado, como é comum na franquia — dessa vez foi chamado de Fusionic Chain Linear Motion Battle System. Nos combates, até quatro personagens enfrentam inimigos e têm à disposição ataques, técnicas especiais e feitiços. Tudo é muito rápido e é possível combinar os golpes em sequências longas. Zestiria pega emprestado alguns conceitos dos jogos anteriores: a ação é vista meio por trás, como em Tales of Graces, e o sistema de fazer dois heróis agirem em conjunto é baseado em Tales of Xillia. Como de costume, o jogo terá multiplayer local para até quatro jogadores.



A principal novidade nos combates é que agora eles acontecem no mesmo cenário da exploração — normalmente os embates aconteciam em uma simples arena separada. Será necessário prestar atenção em características das áreas, como pedras, árvores e paredes. Essa mudança promete agilidade e mais opções de estratégia. Por fim, a batalha terá um recurso chamado de Armitization: por meio disso, Sorey poderá se fundir aos seus companheiros Seraph. O resultado é um herói híbrido repleto de habilidades poderosas e ataques elementais.



Produção caprichada



A Bandai Namco se esforçou para tentar agradar aos fãs da série, especialmente aqueles que moram no Ocidente. Para produzir o jogo, a desenvolvedora escalou nomes que já tinham trabalhado na franquia, como os ilustradores Kosuke Fujishima (Tales of Phantasia) e Mutsumi Inomata (Tales of Destiny). Já a música foi produzida em conjunto pelo

veterano Motoi Sakuraba e Go Shiina (Tales of Legendia, God Eater). Mas mesmo com esses esforços, o tratamento dado a personagem Alisha foi muito criticado pelos jogadores japoneses — um DLC que explora melhor a heroína em questão será disponibilizado de graça para os compradores desse lado do globo.

Para o lançamento ocidental, a companhia decidiu incluir também a dublagem japonesa. Em território nipônico, Zestiria foi lançado somente para PlayStation 3, mas no resto do mundo o jogo também será lançado para PlayStation 4 e PC — será a primeira vez que um título da série principal será lançado para computadores. Não se sabe ainda que tipo de melhorias foram feitas nessas novas versões, mas tudo indica que não houve grandes alterações. Por fim, fãs brasileiros podem comemorar: o jogo terá legendas em português do Brasil.

Uma ótima maneira de comemorar

Tales of Zestiria tem tudo para ser um dos melhores da série por resgatar as características clássicas da franquia e introduzir novidades interessantes. Como todo bom JRPG, o jogo terá um mundo imenso para ser explorado com muitas missões paralelas e atividades. Já o combate aparenta ser o mais refinado da série e suas mudanças parecem ser bem interessantes. Além disso, o jogo será mais acessível por ser lançado também para PC e PS4 e por ter legendas em português. Com tantas qualidades, Tales of Zestiria deverá agradar tanto a fãs quanto a novatos. **B**



Tales of Zestiria (PS4/PS3/PC)

Desenvolvedor Bandai Namco

Gênero RPG

Lançamento 20 de outubro de 2015

Expectativa



4

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

PS3

PS4

X360

XBO

PC

METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

TACTICAL ESPIONAGE OPERATIONS

por *Leandro Rizzardi*

Revisão: Vitor Tibéri
Diagramação: David Vieira

Tendo acompanhado a saga de Big Boss ou não, este é um título obrigatório para os fãs de espionagem tática.

A primeira vez que joguei um jogo da série Metal Gear ocorreu em um PlayStation. Na época, entrando na adolescência, pouco entendia a história, mas me divertia muito tentando me esconder dos soldados e atacá-los pelas costas. Anos se passaram, e só recentemente tive a oportunidade de entender melhor a narrativa tão incrível feita por um dos maiores gênios dos videogames: Hideo Kojima.

É muito difícil contar os acontecimentos de Metal Gear para alguém que nunca jogou. Contando com temas políticos e diversas guerras frias, é preciso ter boa memória para lembrar os nomes e apelidos de tantos personagens (sendo que há até clones no meio de tudo). Mesmo assim, sem entender tudo o que ocorreu, todos os jogos trouxeram mecânicas inovadoras e momentos inesquecíveis, contados em grande maioria através de enormes vídeos. A base de fãs cresceu de tamanha maneira que parecia impossível ter um fim próximo — o que, infelizmente, acaba de acontecer.

Para todas as gerações

Não foi segredo para ninguém enquanto ocorreu: a Konami e Hideo Kojima se desentenderam, seguindo caminhos opostos. Com isso, o promissor jogo Silent Hills foi cancelado, e Metal Gear Solid V se tornou o que deve ser o último jogo da franquia. Os problemas foram tantos que até mesmo o nome do diretor foi retirado da capa, causando raiva em muitos jogadores, que usaram as próprias canetas para homenagear o seu ídolo.

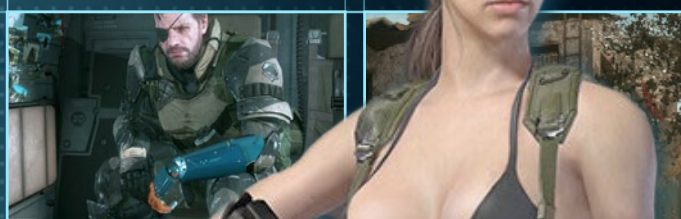
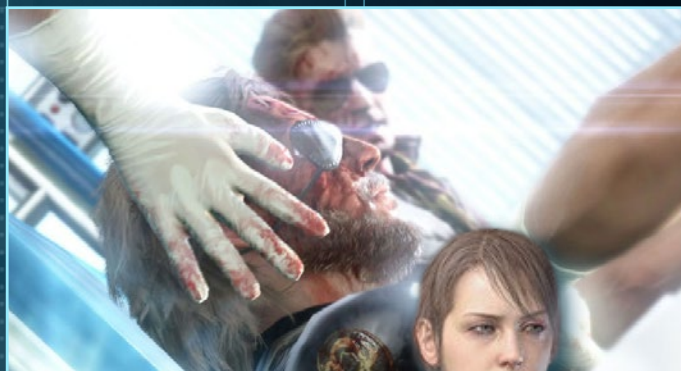
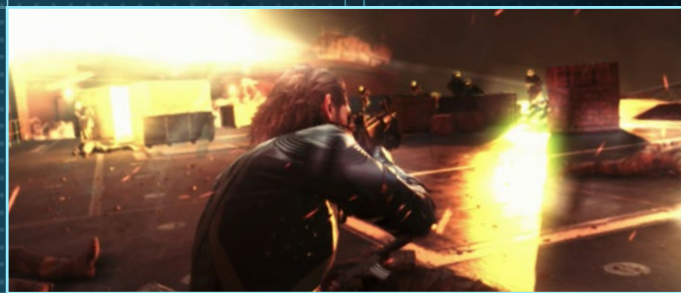


Sem nenhuma surpresa, a última parte da história de Big Boss inovou e melhorou o que já era fantástico. Enquanto nos outros jogos tudo ocorria de maneira linear, em espaços predeterminados e com objetivos claros, neste tudo é feito de acordo com a vontade do jogador. Nada mais justo com a nova geração de consoles do que a existência de um mundo aberto, cheio de missões e abusando da capacidade de processamento das máquinas (a equipe de desenvolvimento também merece parabéns pelo excelente trabalho de fazer com que tudo funcionasse no PS3 e X360 de maneira tão fluida).



Nos consoles mais atuais, o choque inicial já é enorme — principalmente para aqueles que jogaram com personagens sem definição alguma no PlayStation. Os gráficos estão lindos, com movimentações realistas, texturas detalhadas e tudo funcionando com 60 quadros por segundo, sem qualquer queda de performance aparente. A trilha sonora, como sempre, é de altíssima qualidade, transformando qualquer momento simples em algo épico. Os controles não são surpresa aos familiarizados com as mecânicas, facilitando o trabalho para os antigos jogadores (os recentes, porém, podem demorar um pouco para se acostumar).

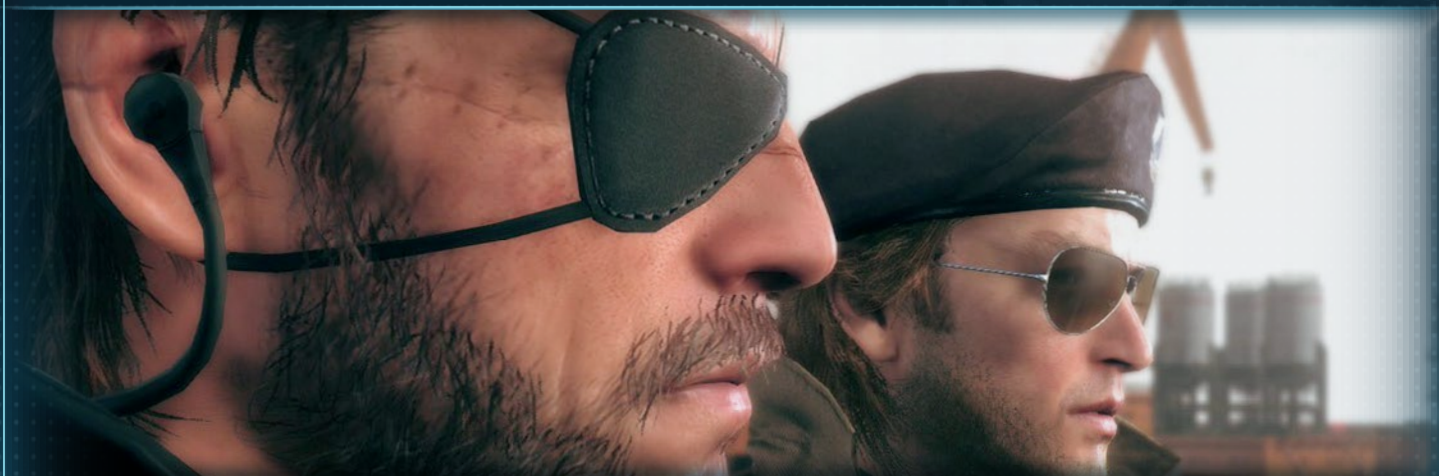
Após uma introdução que nos conta o que ocorreu com Big Boss após o final de *Ground Zeroes*, logo somos colocados em um helicóptero — que é um dos locais mais visitados durante todo o jogo. Ali, temos em nossas mãos um aparelho capaz de nos dizer as missões disponíveis e suas localizações nos mapas, e basta aceitar uma delas para que sejamos levados até lá e tentemos realizá-la.



Um infinito de possibilidades

O maior diferencial de *Metal Gear Solid V* é a possibilidade de realizar as missões da maneira que satisfizer as vontades do jogador. Eu, por exemplo, sempre tive grande dificuldade em me manter escondido, entrando em pânico ao ser descoberto e atirando para todos os lados. Contudo, pude escolher diversas maneiras para contornar esse problema: os elementos do cenário funcionam de maneiras nunca antes vistas na série.





Além de Big Boss, temos um cavalo como aliado desde o início. Além de auxiliar durante a movimentação pelo enorme cenário, é possível utilizá-lo de outras maneiras, dificultando o inimigo durante o combate — até mesmo suas fezes podem ser usadas para fazer com que os soldados escorreguem. Bombas podem ser plantadas em lugares estratégicos, levando tudo para os ares enquanto assistimos de longe, ou tempestades de areia surgem e conseguimos correr entre grupos de pessoas, assassinando-as sem que percebam nossa presença. Até mesmo permanecer parado pode trazer benefícios, já que aprendemos os movimentos alheios e criamos planos para o ataque.



Entre uma missão e outra, há muito o que fazer. De maneira brilhante, Kojima nos presenteou com algo feito apenas em Peace Walker (PSP): uma base customizável. Chamada de Mother Base, lá é onde encontramos outros membros da equipe e desenvolvemos itens para serem usados nas missões. Dentro de menus específicos é possível criar armas, roupas e melhorias de defesa para os personagens — é importante planejar essa parte com calma, já que o dinheiro é limitado.



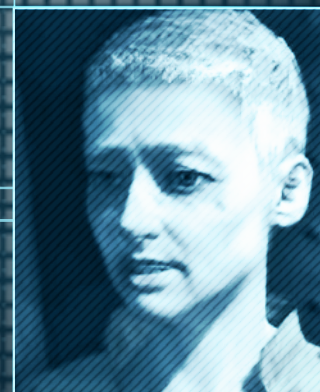
Conforme o jogo progride, Big Boss não é o único a melhorar os seus equipamentos. Após diversas batalhas, os inimigos passarão a entender melhor suas formas de combate, colocando acessórios que os protejam de ações repetidas muitas vezes pelo jogador. Para evitar que isso ocorra, é preciso destruir os satélites de comunicação espalhados pelo cenário (geralmente em locais de difícil acesso) e melhorar a sua equipe ao adicionar novos membros — uma das partes mais divertidas do jogo.

Após encontrar algo que possa ser útil para o personagem, o jogador tem a opção de enviá-lo para a Mother Base em um balão. Para isso, é preciso dopar um adversário (ou animal) e prendê-lo em um acessório que o mandará para os ares em alguns segundos. Itens leves também podem passar por esse processo desde que haja sinalização indicando a ação.

O passado futuro de Big Boss

Se você acompanhou o último jogo, **Metal Gear Solid: Ground Zeroes** (Multi), sabe que ele terminou com um desastre aéreo. Big Boss, Miller e Chico estão em um helicóptero após resgatarem Paz, até que ela pule do veículo e exploda no ar: tudo era uma emboscada para que fossem atacados enquanto tentavam salvá-la. Após uma batalha contra os invasores em suas bases, o helicóptero é danificado e cai com todos os personagens. Metal Gear Solid V continua a partir de então.

Nove anos se passaram desde o acidente. Chico morreu, Miller perdeu uma perna e um braço e Big Boss está em coma em um hospital. Como nada ocorre de maneira tranquila em sua vida, ao acordar sofre uma tentativa de assassinato e é obrigado a fugir do local, descobrindo tudo o que ocorreu enquanto dormia: o mundo o quer morto, enquanto Miller busca por vingança e é preciso lutar por um futuro melhor, sem guerras.



Se você busca por experiências semelhantes aos outros jogos, com longos vídeos, pode sair um pouco desapontado. A história é contada de pouco em pouco, sendo feita conforme as missões são completadas (e muitas vezes é feita a partir de pequenos diálogos contra inimigos). Se antes nos víamos com pipoca e cobertor para entender a narrativa de Snake, agora passamos a maior parte com o controle nas mãos. E isso é ótimo!

Fugindo ainda mais da narrativa tradicional, Metal Gear Solid V nos dá vários motivos para continuar jogando mesmo após o seu fim. Há diversos animais para capturar (criando um verdadeiro zoológico em sua Mother Base), áreas para dominar, missões secundárias para finalizar, arquivos de áudio e texto para encontrar e armamento para criar. Há até mesmo um modo online, que não tivemos tempo para experimentar devido ao número de coisas para fazer no modo principal, mas que promete microtransações em dinheiro real, entrando na era dos jogos free to play — Kojima está de olho no mundo todo.

O grande problema

Assim como a grande maior parte dos jogos de mundo aberto, The Phantom Pain conta com pequenos erros e bugs. Alguns elementos do cenário atravessam os personagens, objetos desaparecem do nada e até mesmo nos vemos caindo para um espaço inexistente na tela, ficando presos até reiniciar a partida. Parece horrível, mas não incomoda em nada perante uma experiência tão incrível que o jogo nos proporciona.

Se há um único grande problema é o fato de esse provavelmente ser o último da franquia com o diretor, tendo em vista os desacordos entre Hideo Kojima e a Konami. Apesar de ter terminado de maneira brilhante, fazendo com que sempre nos lembremos do quão incrível foi vivenciar a sua história, Metal Gear merecia durar por muito mais tempo.





Metal Gear Solid V se torna um clássico instantâneo. Abrangindo a grande maior parte dos jogadores, consegue contar uma história complexa de maneira divertida, atraindo até mesmo quem nunca jogou os outros jogos da franquia. A genialidade de Hideo Kojima está mostrada em cada detalhe, com referências a outros trabalhos e diversas homenagens aos fãs. Felizmente, Hideo Kojima não nos deixará, criando tantos outros títulos no futuro, deixando um enorme legado para os futuros jogadores — basta ver que P.T., sendo apenas uma demonstração, consegue ser mais assustador do que tantos outros jogos.

Não há outra maneira de terminar este texto: obrigado, mestre! Tendo o seu nome na capa, ou não, esse sempre será um jogo de Hideo Kojima. **B**

✓ Prós

- Um mundo aberto detalhado e cheio de possibilidades;
- Missões inteligentes e com longa duração;
- Customizações e diversas maneiras de jogar;
- Gráficos e trilha sonora fantásticos;
- História termina com chave de ouro;
- Diversas coisas para fazer após o fim do jogo;
- Inteligência artificial realmente inteligente;
- Legendas em português de alta qualidade.

✗ Contras

- Pequenos bugs e erros.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Multi)

Desenvolvedor Konami

Gênero Ação/Stealth

Lançamento 01 de setembro de 2015

Nota **10**

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



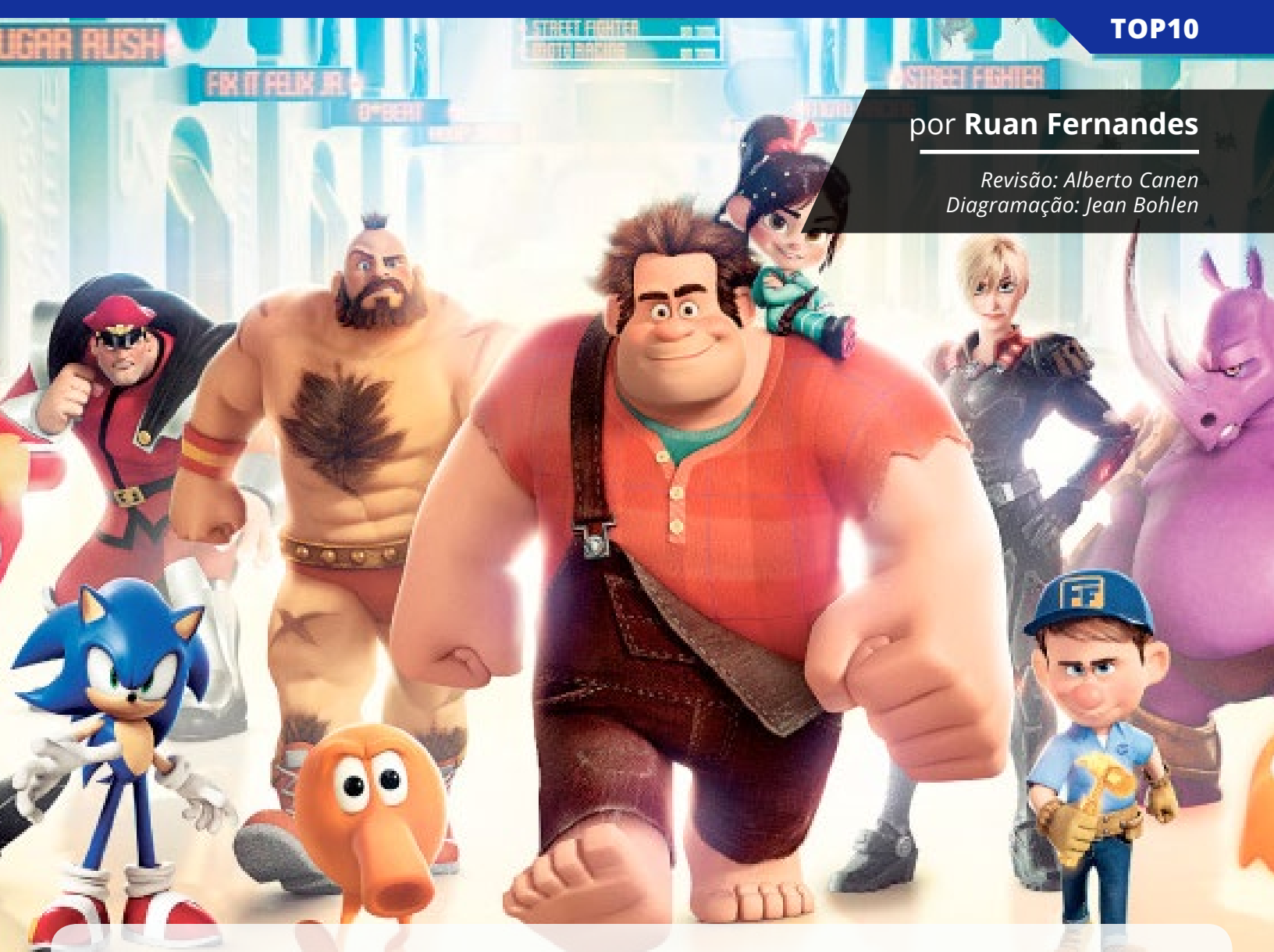
soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por **Ruan Fernandes***Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Jean Bohlen*

A fantasia do universo Disney nos videogames

Não importa qual seja a sua idade, uma coisa é certa, você cresceu assistindo os desenhos da Disney. A maior empresa de entretenimento do mundo sempre acreditou no poder da fantasia e por isso criou contos capazes de encantar telespectadores de todas as idades.

Alguns desses contos receberam versões para os videogames, muitas tão boas quanto as suas animações. Mas a Disney não se limitou a apenas lançar versões de suas animações. Seus mascotes, Mickey, Donald, Pateta e outros, tiveram diversas aventuras criadas para o mundo dos games.

A seguir, vamos conferir os dez melhores games vinculados ao mundo Disney, que nos proporcionaram o prazer de serem conduzidos por um joystick.

10 - Chip 'n Dale: Rescue Rangers (NES)

CHIP 'N DALE

RESCUE RANGERS



Difícil creditar que um desenho protagonizado pelos esquilos Tico (Chip) e Tecu (Dale) iria fazer sucesso. Mas foi tão bem, que em 1990 a Capcom lançou um jogo baseado no desenho animado.

O game segue a linha do desenho, no qual os esquilo e sua equipe devem combater os crimes do perigoso Gatão. O jogo tem uma mecânica simples, com um botão para pular e outro para pegar e arremessar objetos. O título se destaca pelo seu modo cooperativo e por seu level design, no qual cada fase do jogo é um universo gigante que remete como os

pequenos esquilos veem o mundo. Com esta visão de game diferenciada, muitos mecanismos são divertidos, como fechar torneiras pulando em cima, fogões com panelas gigantes, andar sobre fios de energia e desligar tomadas ON/OFF.



9 - Aladdin (SNES)

Vários desenhos de sucesso no cinema receberam adaptações para os videogames, mas nesse quesito Aladdin foi quem mais se destacou. Mesmo sendo lançado para diversas plataformas, o título foi desenvolvido por diferentes estúdios. A versão de Super Nintendo ficou a cargo da gloriosa Capcom, enquanto a versão de Mega Drive foi desenvolvida pela Virgin Studio.

A história segue fiel ao filme. Os cenários, os obstáculos propostos, os inimigos, as músicas, enfim, é tudo muito harmônico dentro do universo do filme. Aladdin possui toda aquela agilidade e habilidades que são vistas em suas fugas por Agrabah e a jogabilidade permite muita fluidez nesse quesito. Toda fidelidade ao filme fez Aladdin garantir o lugar nesse top 10, e a versão do Mega Drive só tem um problema, Aladdin carregar uma espada.

Aladdin



8 - Tron Evolution (Multi)



O primeiro filme Tron foi lançado no começo de 1982, com um dos primeiros filmes a usar computação gráfica para contar uma história. Na época, o salto tecnológico representado pelo longa metragem foi enorme e modificou a forma que as pessoas olhavam para a arte digital.

Modernidade foi uma marca dos filmes Tron e isso foi muito bem representado em Tron Evolution, desenvolvido pela SuperVillain Studios. Além de gráficos belíssimos, o jogo traz todos os elementos modernos de um jogo de ação. Ataques fortes, fracos, de longa distância e um sistema de combos que deixam o jogo mais interessante e menos repetitivo. Outro destaque de Tron é o modo multiplayer, no qual até dez pessoas combatem em arenas que fazem bom uso das habilidades dos personagens e dos veículos.



6 - Goof Troop (SNES)



GOOOF TROOP

Baseada na série, a jogo coloca a dupla de pai e filho, Pateta e Max, junto a seus vizinhos. Durante uma pescaria, um navio pirata aparece e sequestra João Bafo-de-Onça e seu filho B.J. Ao ver seus amigos sequestrados e levados para uma ilha em Spoonerville, nossos heróis decidem ir ao resgate.

O game, desenvolvido pela Capcom, é uma aventura que consiste de puzzle e raciocínio lógico. Com uma visão de cima, os personagens precisam deslocar blocos pelo cenário para abrir caminho, descobrir segredos e derrotar inimigos. A jogabilidade é precisa e os puzzle são bem inteligentes. Pateta e Max possuem características diferentes. Enquanto Pateta é mais lento e forte, Max é mais ágil, porém mais fraco. Essas peculiaridades criam um diálogo cooperativo interessante, no qual é possível distrair um inimigo enquanto o outro o derrota pelas costas.



5 - DuckTales (NES)

DuckTales foi um jogo lançado em 1989 pela Capcom, baseado no desenho animado. A história contava as aventuras de Tio Patinhas e seus amigos em busca de tesouros espalhados pelo mundo, sempre passando por diversos desafios e correndo muitos perigos.

O jogo se destaca por sua jogabilidade simples e por trazer diversos elementos do desenho, como a sua empolgante música de abertura. Personagens marcantes da série estão presentes para ajudar, como os sobrinhos Huguinho, Zezinho, Luizinho e Patrícia, além de Capitão Boeing e Professor Pardal. Mas também para atrapalhar, como os Irmão Metralha, Maga Patológica e Pão Duro Mac Monei. Assim como nas aventuras do Tio Patinhas no desenho, o jogo está repleto de passagens secretas e tesouros escondidos. O jogo é tão aclamado pelos jogadores que recentemente recebeu uma versão remasterizada para os consoles da sétima geração.



4 - Disney's Magical Quest (SNES)



Mais uma vez a Capcom representou muito bem o universo Disney nos videogames. A aventura criada originalmente para os videogames rendeu 3 excelentes jogos protagonizados por Mickey e sua turma.

Gráficos lindos, cores vibrantes, trilha sonora cheia de arranjos, efeitos sonoros, criatividade e ainda uma jogabilidade precisa, são algumas das muitas características que fazem de Magical Quest uma obra-prima. O destaque da série são as roupas adquiridas durante as aventuras, cada uma concede a Mickey, Minnie e Donald, a depender do jogo, habilidades especiais, como a roupa de alpinistas que permite que



eles escalem as árvores. O uso dessas habilidades especiais é imprescindível em determinados momentos do jogo, seja para derrotar chefes ou alcançar lugares e seguir caminho. As trocas podem ser feitas a qualquer momento e algumas roupas são exclusivas de Mickey ou Donald, no caso do terceiro título, o que deixa o jogo mais interessante no modo cooperativo, já que é possível cobrir as desvantagens de algumas roupas.

3 - Epic Mickey (Wii)

The background of the page is a dark, atmospheric scene from the game Epic Mickey. It features a large, glowing green and yellow creature in the upper right, and a character in a red shirt and black pants in the center. The title "Disney EPIC MICKEY POWER OF ILLUSION" is overlaid in a stylized font.

Disney EPIC MICKEY POWER OF ILLUSION

Em 2010 a Disney Interactive Studios investiu forte para trazer o seu maior personagem de volta ao estelato. Desenvolvido pela Junction Point Studios, Epic Mickey tem uma narrativa fantástica, o game nos transporta para uma Disneyland steampunk chamada Wasteland, povoada por personagens da época do preto e branco, como Hortência e Horácio, além de uma vilania composta por Bafo-de-Onça, Mad Doctor, Mancha Negra e Oswald, o primeiro personagem de Walt Disney.

A mecânica é interessante. Com o pincel de Yen Sid, é possível usar tinta ou solvente para apagar partes do cenário ou fazê-las aparecer. Essa jogabilidade permite uma dinâmica agradável e desafiadora em puzzles e chefes. Mesmo sendo lançado para Wii (que tinha um potencial de processamento inferior aos concorrentes da Sony e Microsoft), o jogo surpreendeu com visual encantador digno do Universo Disney. O jogo é bem agradável, mas possui algumas falhas técnicas que o impediram de ficar no topo dessa lista. Essas falhas foram agravadas no modo cooperativo de Epic Mickey 2 (Multi). Mas nada que impedisse que Epic Mickey ficasse com a medalha de bronze da lista.



2 - Kingdom Hearts I e II



O jogo desenvolvido pela Square Soft (atual Square Enix) trazia um crossover inusitado, misturando personagens da série Final Fantasy com o universo da Disney. No game o jogador controla o protagonista Sora que, com a ajuda de Donald e Pateta, tem como objetivo encontrar o seu amigo Riku e o rei Mickey, que estão desaparecidos. Para isso é necessário mergulhar no universo Disney, procurando por eles em desenhos consagrados, como Alice no País das Maravilhas, Tarzan, Hércules etc. Também não podemos esquecer dos mundos exclusivos da franquia: Hollow Bastion, Twilight Town e The World That Never Was que estão repletos de personagens consagrados da franquia Final Fantasy.

A série Kingdom Hearts possui uma narrativa confusa, e talvez Kingdom Hearts II seja o ponto alto dessa confusão, com diversas pontas soltas e muitos personagens sem profundidade. Mas esse não chega a ser um ponto

que atrapalhe o game. O combate de KH II sofreu uma grande evolução em relação ao primeiro jogo da série. Foram adicionadas tantas opções que diversos jogadores consideraram que o jogo ficou desbalanceado, de tão poderoso que o Sora ficou — a possibilidade de controlar duas Keys Blades (um tipo de espada no formato de chave) é sensacional. Além dos equipamentos de combates e magias, Summons marcam presença no game. Através deles é possível chamar aliado para a batalha, como o Gênio (Aladdin), Stitch (Lilo e Stitch), Chicken Little (O Galinho — Chicken Little) e Peter Pan (Peter Pan). Kingdom Hearts é um jogo maravilhoso por unir muito bem dois universos cheios de fantasia, e por isso fica com a medalha de prata.

1 - Disney Infinity (Multi)



Finalmente, chegamos na atual fábrica de dinheiro da Disney. Usando o exemplo de Skylanders e reunindo todo seu universo em um só jogo, a Disney Interactive Studios lançava, em 2013, o primeiro da franquia "Disney Infinity".

Neste jogo não há uma história a seguir. Existe um universo onde o jogador usa seus bonecos para se divertir e executar pequenas missões presentes. O grande "quê" do game é construir cenários e interagir livremente por eles, seja criando objetivos, inimigos, e até mesmo cumprindo ou derrotando esses últimos.

O ponto forte da franquia são os bonecos que são muito bem feitos e mesmo quem não joga o game acaba comprando. Existem diversos bonecos de todas as franquias da Disney, incluindo as recém-adquiridas Marvel e Star Wars. Como o jogo é completamente customizável, a experiência em cada partida pode ser única. Experiência que não fica limitada aos consoles de mesa, Disney infinity também está disponível para os portáteis Nintendo 3DS e PlayStation Vita, além de smartphones e tables com iOS.

Um jogo que abrange o universo Disney em todas as suas dimensões, só poderia estar no topo da lista com a medalha de Ouro.

Ainda tem mais

Infelizmente só dez jogos poderiam ser escolhidos para esta lista, e foi muito difícil decidir qual jogo iria participar e em qual posição iria ficar. Para determinar a lista, usei o critério "inovação", seja na jogabilidade, experiência ou estilo de jogo. Com isso criei algumas disputas em jogos que apresentavam o mesmo diferencial. Dessa forma o nono lugar poderia ser representado por **The Lion King (SNES)** ou **Hércules (PS)** como adaptação do cinema, **Castle of Illusion (Mega Drive)** ou **Mickey Mania (SNES e Mega Drive)** poderiam entrar no terceiro lugar como aventuras inovadoras do camundongo.

Espero que tenham gostado da lista e principalmente dos diversos jogos que representam o universo Disney no mundo dos games. **B**



Revista Nintendo Blast 72

Yoshi's Woolly World



Confira também uma prévia de Zelda: Tri Force Heroes e um Top 10 dos maiores ajudantes em jogos Nintendo!

Baixa já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista