

# GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

## PRÉVIA: FALLOUT 4

NOS PREPARAMOS PARA A  
PRÓXIMA OBRA PRIMA DA BETHESDA

## 1 ANO DE REVISTA GAMEBLAST

CELEBRE CONOSCO OS PRIMEIROS  
DOZE MESES DE PUBLICAÇÃO

#12  
NOV  
2015



# HALO 5

GUARDIANS



## Avante, guardiões

Não é de hoje que a franquia Halo desafia os limites do gênero dos FPS, dando sequência a seu complexo enredo. Agora, Halo 5: Guardians nos apresenta mais uma jornada cheia de mistérios, que pode ser vivida em multiplayer cooperativo do início ao fim. E nós não só trouxemos tudo sobre esse grande exclusivo do Xbox One, como também desvendamos Fallout 4, Shovel Knight e muito mais. Afinal, estamos falando da edição que comemora o primeiro ano de publicação da Revista GameBlast!

– Rafael Neves



PRÉVIA

Fallout 4 (Multi)

04



COMEMORAÇÃO

1 ano de Revista  
GameBlast

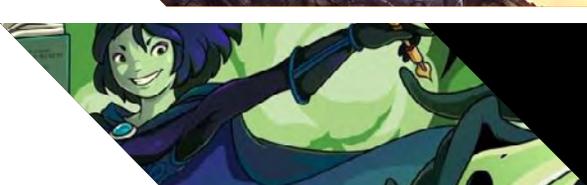
14



ESPECIAL

Halo 5: Guardians  
(XBO)

21



ANÁLISE

Shovel Knight: Plague  
of Shadows (Multi)

28



ESPECIAL

Sci Fi: os melhores  
jogos do gênero

33



ESPECIAL

Rayman 20 anos  
(Multi)

41



ANÁLISE

Análise: Tales of  
Zestiria (Multi)

 ONLINE



GUIA

Assassin's Creed:  
Syndicate (Multi)

 ONLINE

# GAME BLAST

DIRETOR GERAL /  
PROJETO GRÁFICO  
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL  
Rafael Neves

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

DIRETOR DE REVISÃO  
Alberto Canen

DIRETOR DE  
DIAGRAMAÇÃO  
Breno Madureira

REDAÇÃO  
Ítalo Chianca  
Manoel Siqueira Silva  
Pedro Vicente  
Rafael Neves  
Renan Pinheiro

REVISÃO  
Alberto Canen  
Jaime Ninice  
Luigi Santana  
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO  
Ana Rocha  
Breno Madureira  
David Vieira  
Tiffany Bittencourt  
Jean Bohlen  
Leandro Fernandes

CAPA  
Daniel Serezane

Defina "Halo"



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

POR S. CARLOS

FAÇA SUA ASSINATURA **GRÁTIS**  
DA REVISTA GAMEBLAST!

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

ASSINAR!

PC

PS4

XBO

# Fallout 4

por Manoel Siqueira Silva

Revisão: Jaime Ninice

Diagramação: Leandro Fernandes

O novo Fallout traz inúmeras novidades e tem grandes chances de se tornar um dos melhores games da série.

Não é de hoje que **Fallout 4** (Multi) é um dos assuntos mais populares entre a mídia especializada e os fóruns de jogos. Desde 2013 já havia rumores sobre o seu lançamento, mas o mais impactante, com certeza, aconteceu na E3 de 2013, quando especulou-se que o jogo só seria lançado apenas para a nova geração. Apesar de muitos terem ficado incertos quanto ao sucesso do game, afinal de contas, na época lançar um game somente para os novos consoles poderia não ser lucrativo, foi “dito e feito”. Na E3 de 2015, a desenvolvedora confirmou que próximo grande título da série seria exclusivo do **PC, PS4 e Xbox One**.

No final das contas, esta foi uma atitude sensata. Com isso, não haverá qualquer limitação tanto em relação aos gráficos quanto às mecânicas, como geralmente ocorre quando se lança um game para ambas as gerações. Além disso, atualmente há mais de 20 milhões de proprietários de PS4 e 10 milhões de usuários de Xbox One, o que não é garantia de sucesso, mas certamente dá mais segurança à Bethesda.

Outro antigo rumor que se confirmou foi sobre onde o game será ambientado. Depois de Washington, Pittsburgh, Maryland e Nevada, a história do novo jogo da franquia se passará em Boston, Massachusetts, mais precisamente em Commonwealth — uma espécie de versão fictícia do estado norte-americano. Inclusive, o local já foi mencionada anteriormente em outros games da franquia, sendo conhecido por ser um lugar devastado pela guerra, violência e desespero. Commonwealth também é conhecida por sediar o Institute, algo similar ao Massachusetts Institute of Technology (Instituto de Tecnologia de Massachusetts). Dentro da história de **Fallout 3** (Multi), de lá se originaram alguns andróides que ganharam consciência e facilmente se passavam por humanos, encontrados durante a missão The Replicated Man.



Não foram revelados efetivamente muitos detalhes da história. O que se sabe até o momento é que, ao menos inicialmente, ela se passa antes da devastação nuclear. Você será capaz de presenciar o momento exato da ocorrência das primeiras explosões que mudaram o mundo para sempre. O interessante é que você poderá de fato jogar no mundo pré-apocalíptico, podendo desfrutar do cenário e acontecimentos da época, algo inédito até então, incluindo o momento em que você compra o seguro da Vault-Tec, o que, teoricamente, lhe garante um lugar em um V.A.U.L.T (abrigo nuclear).

A maior parte da jogatina, entretanto, se passará 200 anos após a guerra nuclear, como ocorre com todos os jogos da série. Tudo o que ocorre do ápice da guerra nuclear até o momento em que o protagonista se encontra na Wasteland foi mantido em sigilo pela Bethesda, que prefere nos surpreender. Os únicos detalhes que nos foram revelados são que o protagonista não só consegue sobreviver às explosões, como também parece não ter envelhecido um dia sequer, iniciando sua nova jornada a partir do V.A.U.L.T 111.



## Os mistérios de Commonwealth

A criação de personagem, um dos momentos prediletos dos amantes de RPGs, será ainda mais minuciosa. Você poderá quase que literalmente esculpir o rosto de seu personagem, deixando-o único. Além disso, como nos jogos anteriores da série, ser-lhe-á permitido escolher entre ambos os gêneros.

Pelo que nos foi apresentado até o momento, o jogo carece de gráficos de ponta, principalmente no que concerne ao rosto do protagonista — note que o rosto durante a criação de personagem é bem diferente do mesmo durante a jogatina efetivamente. Não que o jogo esteja visualmente ruim. A questão é que, com exceção das cores, que são muito vivas, ele ainda aparenta ser graficamente muito semelhante ao **Fallout 3** e ao **Fallout New Vegas** (Multi), quando acompanhados de ENB e mods. Ademais, quando comparamos o vídeos de gameplay de **Fallout 4** a outros grandes AAAs de mundo aberto, como **GTA V** (Multi), **The Witcher 3** (Multi) e **MGS V** (Multi), seu visual ainda parece bastante inferior.





A Bethesda, entretanto, já reconheceu o fato e afirmou que sua prioridade será a história, e não os gráficos do game. De qualquer maneira, a empresa é famosa por apresentar games com gráficos medianos, como **The Elder Scrolls V: Skyrim** (Multi). De maneira alguma isso faz deles jogos ruins, muito pelo contrário, os games desenvolvidos quase sempre apresentam cenários detalhados, história profunda e personagens memoráveis. Além disso, posteriormente ao lançamento de seus jogos, a comunidade sempre se encarrega de contribuir com mods que deixam qualquer um de queixo caído.

Falando em mods, Todd Howard, produtor executivo de *Fallout 4*, declarou que as modificações criadas para a versão de PC poderão ser baixados e usados na versão para XBO do game, o que é realmente uma novidade surpreendente. Adicionado a isto, a Bethesda afirmou que haverá ferramentas oficiais para a criação de mods. Todavia, elas não estarão disponíveis antes do começo de 2016.

As vantagens da versão desta plataforma não param por aí: os proprietários de Xbox One que realizarem a pré-compra do título também ganharão seu antecessor, *Fallout 3*. O motivo dessa promoção ser exclusiva para o console da Microsoft foi o fato do PS4 não possuir retrocompatibilidade. Isso não justifica, entretanto, a ausência desta promoção no PC que, em contrapartida, possui o valor do jogo mais elevado entre todas as plataformas no Brasil.



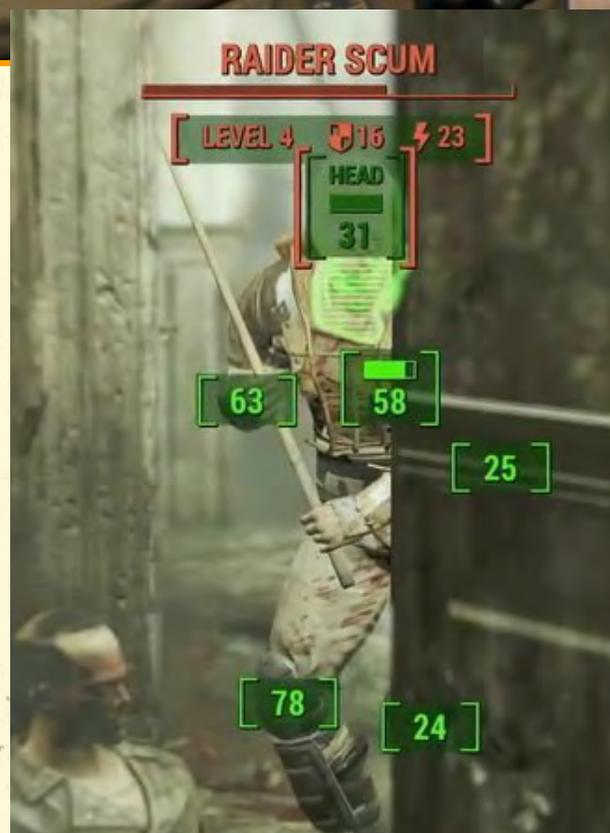


## Atributos, aquilo faz você S.P.E.C.I.A.L

O sistema de atributos do game, mais conhecido como S.P.E.C.I.A.L., continua o mesmo, sendo composto por: Força, Percepção, Resistência, Carisma, Inteligência, Agilidade e Sorte. Haverão também 70 novos perks com múltiplos níveis, o que lhe proporcionará centenas de possibilidades de desenvolver seu personagem. Esse novo sistema deve substituir o antigo sistemas de skills, o que simplifica de maneira bastante significativa o sistema no momento de evoluir o personagem.



As mecânicas relacionadas ao combate também parecem não ter sofrido grandes mudanças. Ainda será possível utilizar dois modos distintos de combate: o clássico point & shoot (aponte e dispare), que compõe praticamente todos os FPS e dispensa maiores explicações; e aquilo que o diferencia de todos os outros jogos do gênero e mostra a predominância de elementos de RPG na série, muito semelhante a um sistema de RPG por turnos, o sistema V.A.T.S (Vault-Tec Assisted Targeting System), no qual, quando em combate, o jogo é pausado e o jogador tem a liberdade de escolher, com calma, qual arma utilizar, bem como também qual parte do corpo do inimigo deseja atingir, de modo que o resultado da ação dependerá das habilidades e talentos do personagem com a arma utilizada.



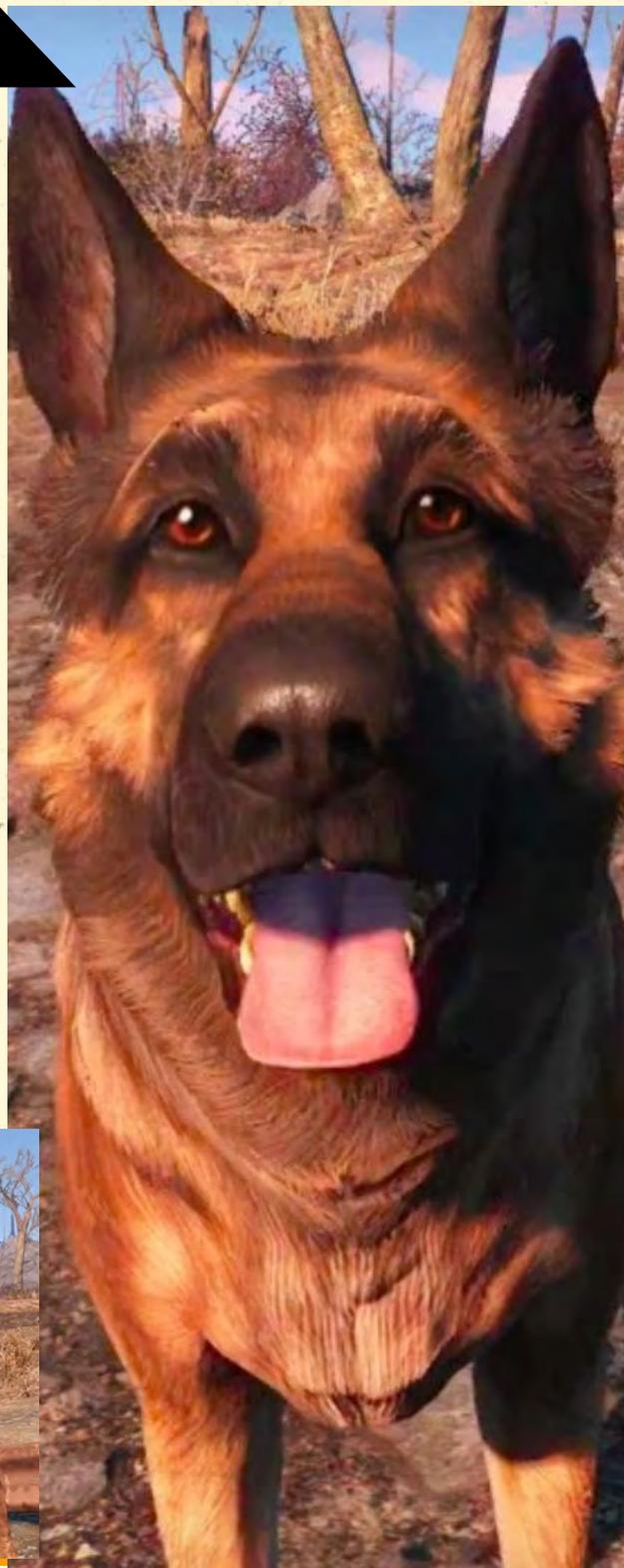
Outra grande novidade é que, pela primeira vez em um jogo da franquia, Fallout 4 já virá localizado para o português, com legendas em nossa língua. Imagino que isso ainda não satisfaça alguns, uma vez que não teremos uma dublagem nacional. Entretanto, se levarmos em consideração que a Bethesda não costuma disponibilizar seus jogos em nosso idioma e, principalmente, a quantidade absurda de diálogos que foram gravados para este game, esse já é um grande passo para a desenvolvedora em nosso país.



## Até que um bug nos separe

Só quem já se aventurou em algum game da série sabe o quão problemático é ter um companion — aliados que lhe acompanham durante sua jornada. Apesar de, geralmente, serem uma grande vantagem nos momentos de conflito, eles morrem facilmente, além de terem uma tendência a simplesmente sumir em certas ocasiões. Todo o drama envolvendo nossos companheiros parece finalmente ter chegado ao fim.

As mecânicas envolvendo companions aparentemente foram aprimoradas, de modo que agora você poderá dar ordens diretamente a eles (como siga em frente, pegue, ataque, recue, etc) simplesmente apontando para objetos no cenário e ativando comandos, logicamente desde que estes comandos estejam dentro do contexto. Até o momento, apenas um companion foi revelado: Dogmeat Trata-se de um cão da raça pastor alemão, tão belo quanto obediente, que é encontrado logo após nossa saída do V.A.U.L.T.





## Até que um bug nos separe

A maior de todas inovações, porém, fica por conta do sistema de crafting. A partir de agora, ele permitirá não apenas reciclar materiais e utilizá-los da maneira que quiser, como também possibilitará que você construa e decore seu próprio refúgio, literalmente, a partir do nada, da maneira que você quiser. Juntamente com a criação de personagem e tomadas de decisão, trata-se de mais um elemento que tornará sua experiência em Fallout única.



Aliado a isso, à medida que se avança em suas construções, novas pessoas, tanto bem quanto mal intencionadas, podem começar a se aproximar de você. Algumas dessas pessoas incluem certos mercadores, que possuem alguns dos melhores itens do jogo. Os inimigos, entretanto, ainda não foram revelados. De qualquer maneira, será possível customizar seu refúgio com armas.

Falando em armas, o sistema de craft voltado para estas também foi aprimorado. Agora, existem mais de 50 armas básicas no game, que poderão ser totalmente modificadas das mais variadas maneiras, utilizando-se centenas de componentes que podem ser encontrados espalhados pelo mundo. Isso não é apenas um modo de falar. É possível, por exemplo, transformar uma pistola em um rifle ou, ainda, em um sniper rifle. Enfim, as combinações são inúmeras.



## Quando inovação e tradição se encontram

Os jogos da série Fallout sempre foram apreciados por sua história imersiva e personagens pitorescos. O aumento nas customizações do protagonista e de seus equipamentos, a simplificação no controle dos companions e a introdução de refúgios totalmente customizáveis só vem para melhorar aquilo que já era sensacional. Fallout 4 terá a possibilidade de se tornar o melhor game da franquia e, quiçá, uma das maiores produções já realizadas pela Bethesda. **B**

*See you soon!*



Fallout 4 (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor** Bethesda

**Gênero** RPG/FPS/Mundo aberto

**Lançamento** 10 de novembro de 2015

Expectativa

**5**

# 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

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



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

**Seguir**



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

**Curtir**



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

**Seguir**



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

**Inscrever-se**



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

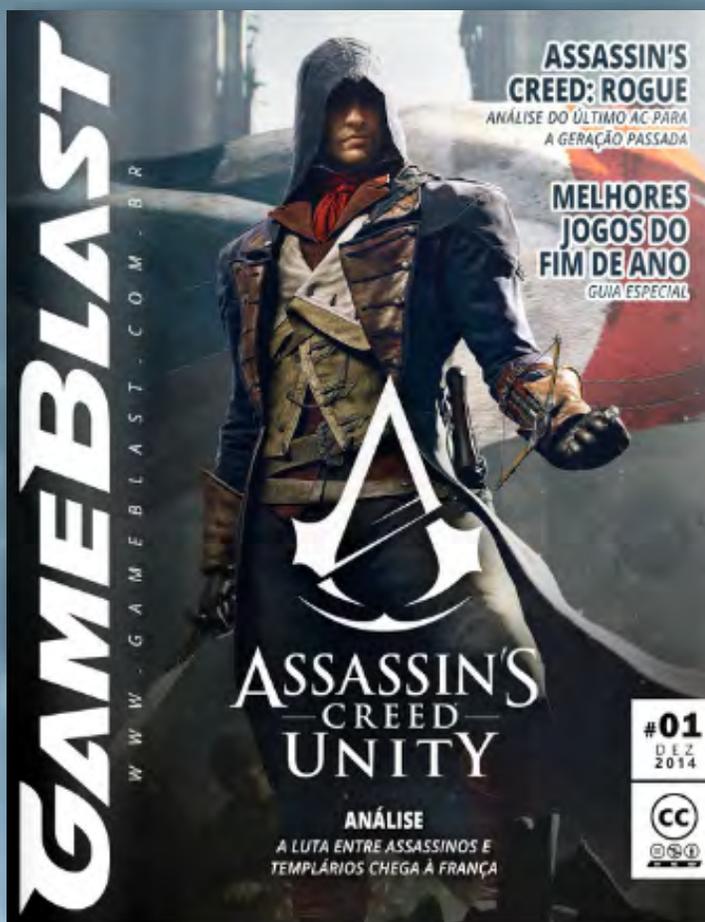
**Inscrever-se**

por Pedro Vicente

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Jean Bohlen

# UM ANO DE REVISTA GAMEBLAST

No aniversário de nossa revista, trazemos os principais assuntos desses doze meses, e convidamos a equipe para relembrar desse período.



Como o tempo passa rápido, não? E me parece que ele passa ainda mais rápido para quem gosta de videogame. É claro que ocasionalmente ficamos tristes com o adiamento de algum jogo que queremos, mas com tantos outros títulos interessantes pipocando ao longo dos meses, rapidamente nos vemos com as mãos naquele tão aguardado. E para a gente aqui do GameBlast, o tempo passou voando: na velocidade do Sonic, doze meses se foram e a revista GameBlast já está completando um ano de vida.

Começamos nossa jornada em dezembro de 2014, na *primeira edição*. Deixávamos para trás as revistas PlayStation Blast e Xbox Blast para congregarmos todo o conteúdo das duas empresas, assim como incluir os games presentes nos PCs e dispositivos móveis. Tivemos como capa **Assassin's Creed: Unity (Multi)**, ao lado da análise de **Assassin's Creed: Rogue (Multi)** e do especial sobre **The Evil Within (Multi)**.

Lembro-me da discussão prévia à criação da revista, cuja intenção era integrar conteúdo e entregarmos ao público algo mais próximo do que já era feito com a revista referente à Nintendo. Não que as outras estivessem ruins, mas como o Blast nasceu focado na Big N, suas edições eram mais frequentes. E como não quis perder a chance de participar dessa novidade, entrei nos créditos da primeira edição ao escrever sobre o lançamento de Assassin's Creed: Rogue. Essa edição, cuja matéria de capa era Assassin's Creed: Unity, foi bem marcante para mim, já que os dois jogos marcavam o fim de uma geração e início de uma nova. Podemos dizer o mesmo para a revista, já que terminavam as revistas PlayStation Blast e Xbox Blast, e iniciava a revista GameBlast. Tomará que ela celebre muito mais aniversários.

**Vinícius Eleno**



Já na *revista GameBlast 2*, tivemos como capa e principal matéria o Blast Awards 2014. Também trouxemos uma retrospectiva de **League of Legends (PC)** e o especial de Natal nos videogames.

“Como é gratificante ver um projeto que você viu nascer dando certo. Ainda lembro das discussões e da tristeza do pessoal em deixar a revista PlayStation para dar vida a um projeto multiplataforma. Fico feliz que a aposta tenha dado certo, e mais ainda de ter participado da história desta publicação digital desde o seu início.

Fazer uma revista digital sobre videogames no Brasil não é fácil, mas nosso amor por tudo que cerca este

incrível universo faz valer a pena todo o esforço para transformar nossa paixão nestas páginas que você lê. Além disso, para um cara como eu, que cresceu lendo as antigas publicações de games no Brasil, como a Super Game Power, Ação Games, Gamers e Nintendo World, isto é mais do que um trabalho, é um sonho realizado. Justamente por isso, uma das matérias que mais gostei de ler por aqui foi o especial sobre a história das revistas de videogame no Brasil, produzida pelo Cleber Marques e o Rafael Marques — uma linda homenagem as revistas que marcaram nossa vida como jogador.

E como grande admirador dessas revistas, escrever na GameBlast tem sido uma experiência única. Já foram 11 matérias em 12 edições — infelizmente fiquei fora da 10ª. Lembro com carinho de todas, mas foi o especial de Natal que publiquei na segunda edição que mais gostei de fazer. Como amo o Natal e adoro os jogos eletrônicos, foi uma diversão só. Foi um prazer visitar jogos clássicos, como Home Alone (SNES), Daze Before Christmans (SNES), Kingdom Hearts (PS2), Elite Beat Agents (DS), Batman Origins (Multi), Banjo-Kazooie (N64), Mario 64 (N64) e tantos outros.”

**Ítalo Chianca**

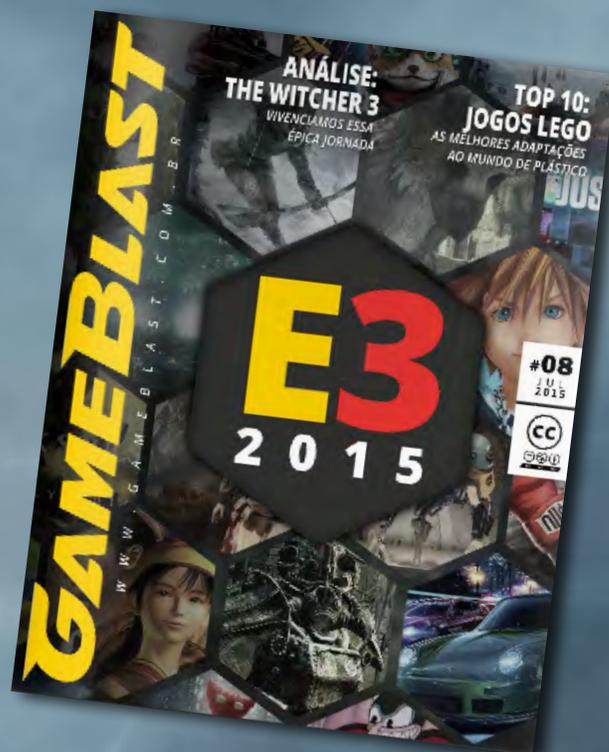
Na *edição número 3*, continuamos com listas, dessa vez elencando os jogos mais esperados de 2015, nossa matéria de capa. Também trouxemos uma prévia de **The Order: 1886 (PS4)** e a análise de um dos principais jogos de 2014, **Dragon Age: Inquisition (Multi)**. A *revista GameBlast 4* trouxe **Final Fantasy Type-0 (Multi)** em sua capa. A edição inteira foi recheada com a série, desde um perfil dos Moogles, até um Top 10: melhores jogos de Final Fantasy, passando pelas nossas expectativas para **Final Fantasy XV (Multi)**.



Já o brutal **Mortal Kombat X (Multi)** estampou a capa da *edição número 5*. Entre fatalities e muita violência, falamos também da série Worms e do cenário competitivo no Brasil. O PS4 também ganhou atenção com a análise de **The Order: 1886** e um especial sobre **Bloodborne**. A *revista GameBlast 6* esteve cheia de matérias interessantes, como a prévia de **The Witcher 3: Wild Hunt (Multi)**, capa da edição, além de análises dos principais exclusivos de PS4 e Xbox One — **Bloodborne** e **Sunset Overdrive**, respectivamente. Também conjecturamos sobre **Kingdom Hearts III** e relembramos os 15 anos do querido PlayStation 2.

“Witcher 3 não atendeu a nenhuma de minhas expectativas — e isso não é ruim. Eu o imaginava como um híbrido de design de JRPG e WRPG, com um mundo gigante e opções de customização e foco na narrativa. No final das contas ele... Foi bem isso mesmo, mas não da forma que eu esperava. Sua abordagem é bem única, criando um mundo vivo e uma história bem amarrada, com resultado final difícil de comparar com qualquer outro RPG (ocidental ou oriental) no mercado. Definitivamente, uma das melhores experiências do ano.”

**Lucas Pinheiro**



**Batman: Arkham Knight (Multi)** foi o destaque da *edição número 7*. Além da prévia, analisamos **Lego Batman: Beyond Gotham (Multi)**, além de falarmos sobre os melhores jogos de super-heróis e da relação dos quadrinhos com os videogames. Certamente foi uma bat-edição. Já a *revista GameBlast 8* repercutiu a E3 2015, nossa matéria de capa falou de tudo que apareceu em Los Angeles. Nossa equipe também comentou sobre suas experiências na feira. Mas para não ficarmos tão internacionais assim, analisamos o brasileiro **Chroma Squad (PC)**.

“Tem horas que a paixão por videogames não pode ser condensada em apenas uma publicação mensal. E foi assim que começamos a publicar não apenas a Revista Nintendo Blast, mas também a Revista PlayStation Blast. Com o tempo, percebemos que ainda havia muitas outras plataformas, empresas e franquias que mereciam a atenção de nossas revistas. Assim nasceu a Revista GameBlast, expandindo o alcance da antiga PS-Blast com um olhar para todas as dimensões do universo gamer. Agora, a nossa querida GameBlast completa um ano de publicação, e ficamos felizes de poder ter proporcionado essas doze edições que receberam o carinho de redatores, revisores, diagramadores, designers, ilustradores, e, claro, de vocês, leitores! Mas esse momento está longe de ser um “Game Over”. Muito pelo contrário, é um “Continue”! Que venham mais e mais edições da Revista GameBlast!”

**Rafael Neves**



Na *edição número 9* trouxemos mais um jogo da série Final Fantasy estampando nossa capa, desta vez a expansão Heavensward, de **Final Fantasy XIV: A Realm Reborn (Multi)**. Também trouxemos uma matéria especial sobre **Final Fantasy VII (PS)**, aproveitando o anúncio do remake na E3 2015. Outro destaque da edição foi o especial sobre Mega Man, uma das mais importantes séries dos jogos.

A *revista GameBlast 10* pode ser considerada “uma revista de Hideo Kojima”, já que a edição trouxe duas matérias sobre a série Metal Gear Solid: a prévia de **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Multi)** e um especial com a cronologia da história contada nos jogos. Outro destaque foi o especial sobre a história das revistas de videogame. Já na *edição número 11* tivemos tudo sobre os aguardados **Halo 5: Guardians (XO)** e **Assassin’s Creed: Syndicate (Multi)**.

“Minhas expectativas para Metal Gear Solid V: The Phantom Pain eram bem altas. E posso dizer que o jogo atingiu boa parte delas, com mecânicas e sistemas refinados para entregar uma experiência de espionagem tática de alta qualidade. É claro que problemas apareceram, como insuficiências na progressão narrativa e na construção dos personagens, além de uma certa repetição e “conteúdismo” presentes nesses jogos de mundo aberto. Mas cada missão, principalmente ao se buscar o rank S e completar todas as tarefas, nos traz ainda mais desafios, fazendo com que diferentes cenas aconteçam nos mesmos lugares, em uma mesma missão, dando uma grande sobrevida ao jogo e sua excelente jogabilidade. E até a história do jogo, mesmo que não seja o foco como em outros títulos da série, traz cenas épicas e muito bem dirigidas por Hideo Kojima.”

**Pedro Vicente**



Empatando com a série Final Fantasy, Assassin's Creed também estampou duas capas de nossa revista GameBlast. A edição número 11 trouxe Assassin's Creed: Syndicate (Multi) como destaque. Também trouxemos prévias de Halo 5: Guardians (XO) e Tales of Zestiria (PS3/PS4).

Foi legal lembrar as edições de nossa revista. Esperamos continuar trazendo um conteúdo bonito e da qualidade durante os próximos anos. Que venham muitos outros aniversários. 

A história das revistas Blast se confunde com a dos seus respectivos sites. Nós começamos com a revista Nintendo Blast e por um bom tempo ela seguiu sozinha. Com a criação do site PlayStation Blast, o surgimento da revista focada em jogos da Sony foi praticamente obrigatório. O mesmo ocorreu com o último a nascer, o Xbox Blast. Quando finalmente o portal GameBlast apareceu, unindo todos os nossos Blasts em um único local, uma revista que englobasse tudo sobre games multiplataforma foi um caminho natural. O resultado final de cada edição é motivo de orgulho e tivemos muitas matérias marcantes, mas são os bastidores que tornam tão especial participar todos os meses. Temos muitos membros talentosos — designers, revisores e redatores —, que se dedicam para preparar o material de qualidade que os nossos leitores merecem. A revista GameBlast está de aniversário, mas todos nós — membros e leitores — estamos de parabéns!

**Alberto Canen**

XBO

por Renan Pinheiro

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Breno Madureira

# HALO 5: GUARDIANS

**U**ma força misteriosa e implacável ameaça a galáxia, enquanto o Master Chief está desaparecido e sua lealdade é questionada.

Em 2015 a maior franquia da Microsoft chegará ao seu quinto episódio para continuarmos a saga do maior Spartan do universo. Será mesmo John 117 um herói? Com o sumiço de Master Chief, uma unidade Spartan é designada para ir em sua busca e descobrir a verdade. Nesse período ele está sendo tratado como um desertor da corporação.

Para liderar a busca por **Master Chief**, o escolhido foi Jameson Locke, mais conhecido como **Agente Locke**. Comandando o **Fireteam Osiris**, composto por Olympia Vale, Edward Buck e Holly Tanaka. A equipe não medirá esforços para cumprir seu objetivo e caçar a verdade.

Em 21 de julho de 1999 durante a **Macworld Conference & Expo**, Steve Jobs demonstrou ao mundo o que seria o seu novo sucesso para colocar as plataformas com Mac OS de vez no mundo dos jogos eletrônicos. O jogo receberia versão para Windows também. Até a E3 de 2000, o jogo era para Mac, porém, o boato sobre a Microsoft adquirir o pequeno estúdio que estava criando o jogo tornou-se realidade. Com a **Bungie** sendo sua, a Microsoft passou algumas orientações e sugestões para o jogo ser o abre alas do seu novo console, o Xbox. A equipe aceitou algumas mudanças, como passar o jogo da terceira para a primeira pessoa, mas não gostou de adicionar "Combat Engvolved" no título. E da rivalidade de Jobs e Gates, Halo ganhou vida e tornou-se o que é hoje.





## CAÇANDO A VERDADE

**S**eguindo os eventos após o término de **Halo 4**, Master Chief começa a questionar suas crenças e ações nos últimos tempos durante os conflitos e desaparece. Esse período é conhecido como “As Próximas 72hs”, e é retratado na série de HQ da franquia em Halo: Escalation. É nesse período que ele reúne o seu time, **Blue Team**, composto por Kelly-087, Fred-104 e Linda-058.

O duelo entre os grandes Spartans promete mexer com o universo e história da franquia. Locke é um grande soldado, assim como John 117, porém, em Halo 5 teremos em ambos um contraste do soldado que pensa em todos ao seu redor e o que pensa no sucesso da missão acima de tudo. Enquanto Locke realiza sua busca, veremos a história do maior Spartan contada por outros ângulos. Será mesmo que Master Chief não é o que sempre pensamos?



Para gerar mais dúvidas nos jogadores, a Microsoft abusou de uma ótima campanha de marketing promovendo excelentes comerciais, nos quais víamos um ponta da história focando Master Chief ou em Locke com direito a deixar no ar se nosso herói ainda está vivo ou se Locke se arrependeu de todo empenho para caçá-lo.

Com cinco episódios e dirigida por **Ridley Scott** (Alien, Prometheus), a minissérie **Halo Nightfall** introduziu o novo personagem de Halo 5: Guardians, Agente Locke. Ela é a ponte entre Halo 4 e 5. Designado para a Outer Colony da Sedra, para investigar atividades terroristas, Locke vivencia um dos ataques liderado por **Sanghelli**, um dos terroristas. A série foi exclusiva para o aplicativo de XBO, **Halo Channel**, e ainda realiza conexão com Halo: The Television Series. Com a mudança de foco da Microsoft para o seu console deixar de ser uma estação multimídia, e focar nos jogadores, a série está encostada no momento, porém, os produtores garantem que ela será lançada.



## EXPANDINDO O UNIVERSO

**E**m Halo 5 a 343 Industries promete uma revolução em tudo em que estamos acostumados com a série. A executiva chefe do estúdio, Bonnie Ross, chegou a dizer o que os jogadores vão encontrar: “Querida que Halo 5: Guardians fosse o jogo que cumprisse com a épica promessa desse universo como um prisma, escala e drama”, quis deixar claro. “Queremos assombrar os jogadores com o tamanho de seus mundos e batalhas, e com tudo que irão experimentar”. Os mapas poderão ser até quatro vezes maior, comparados com o passado da franquia.

Com os mapas ficando maiores, vai ser possível que cada fase possa ser concluída de diversas maneiras, influenciadas pelo caminho que for seguido até completar todos os seus objetivos. E de acordo com sua forma de jogar, será a evolução do seu Spartan no jogo. O jogo será tão difícil quanto suas habilidades, com a curva de dificuldade aumentando conforme você melhora no jogo.

Todo seu treinamento na campanha vai fazer com que o lado aventureiro online comece a sair, pode esperar uma vasta quantidade de variedades no multiplayer online. Todos os mapas do jogo serão gratuitos, sendo 20 em jogo e mais 15 em DLC futuro, com ciclo de lançamentos encerrando em 2016. Achou pouco? Então se prepara para a **edição de colecionador**, que, por U\$250, é artigo obrigatório para os fãs.

## HALO 5: GUARDIANS LIMITED COLLECTOR'S EDITION

UMA CÓPIA DIGITAL DA ANIMAÇÃO  
HALO FALL OF REACH

UMA ESTATUETA COM MASTER CHIEF  
E AGENT LOCKE

CÓPIA DIGITAL DE  
HALO 5: GUARDIANS

UM STEELBOOK TEMÁTICO  
SPARTAN

UMA ESTATUETA GUARDIAN

DOSSIÊS DOS TIMES BLUE  
E TEAMFIRE OSIRIS

4 PACOTES PREMIUM  
REQUISITION

14 DIAS DE XBOX  
LIVE GOLD

ORDENS CLASSIFICADAS  
DO LOCKE

O período entre o final de Halo 4 e início de Halo 5 corresponde a cinco meses, e junto com as perspectivas de cada Spartan, mapas gigantescos, versão de colecionador e console temático, o jogo reserva ainda mais conteúdo dentro da sua narrativa. Os detalhes que tornam a série tão singular:



- Cada membro do Blue Team terá habilidades diferentes (não ficou claro se isso é em jogabilidade ou para a narrativa);
- O Fireteam Osiris é composto por Agent Locke, Kelly-087, Tanaka and Edward Buck (interpretado por Nathan Fillion);
- Jogando a campanha sozinho, você poderá comandar o Fireteam Osiris com comandos simples como “dirija”, “vá até ali”, “ataque” por meio do Kinect;
- Revivendo outros membros da equipe, você receberá recompensas (ainda não definidas);
- Fireteam possui uma dinâmica própria e isso é notado nos diálogos, que se adaptam aos acontecimentos ao redor da equipe;
- Os Covenants são os inimigos mais uma vez, “ressurgente e ansioso de voltar a impor a si mesmos”;
- Promethean retorna e com novos tipos de inimigos nas batalhas;

- O Árbitro está lutando contra os Covenants;
  - A campanha com Spartans lhe dará múltiplas habilidades;
- Cortana retorna com algum respeito, e em uma cena ela diz que “a guerra já começou”, sendo esse momento um sonho ou uma alucinação;
- Os mapas para um jogador serão ainda maiores, permitindo rotas alternativas para concluir os objetivos;
  - A dificuldade será moldada de acordo com o número de jogadores humanos, inimigos e o nível de suas habilidades será influenciado por isso;
  - No modo cooperativo, os jogadores serão encorajados a fazerem o trabalho de equipe e explorarem caminhos diferentes;
  - O jogo possui mais de 40.000 linhas de diálogos;
  - Os efeitos sonoros foram regravados;
  - Locke possui seu próprio tema e é impactante.

## VOCÊ TEM ALGO QUE ELES NÃO TÊM

Como foi bem citado por Phill Spencer, nunca foi um tempo tão bom para ser um fã de videogames como está sendo em 2015, especialmente para você que é dono de um Xbox One. O ano veio forte para reforçar todos os pontos fortes do console e aumentar a biblioteca, fazendo o impossível acontecer: retrocompatibilidade. Halo 5 chega para continuar essa missão com o grandioso jogo que promete ser.

Mais que apenas um grande e importante jogo na indústria, Halo possui seu universo muito bem expandido. Não basta você aproveitar a retrocompatibilidade para jogar as versões de Xbox 360 ou aproveitar a Master Chief Collection. A história da saga transita nos jogos, segue com as histórias em quadrinhos, filmes e série. Com tudo isso você realmente se torna um Spartan.

A partir de 27 de outubro, toda a verdade será contada, já escolheu seu lado? 





por *Rafael Neves*

Revisão: *Luigi Santana*  
Diagramação: *David Vieira*

# SHOVEL KNIGHT

## Plague of Shadows

Na pele de *Plague Knight*,  
*Plague of Shadows* aprimora o incrível *Shovel Knight*.

*Plague of Shadows* nos faz lembrar com saudosismo da época em que era comum desenvolvedores expandirem a experiência de seus jogos originais com vasto conteúdo extra a preços que satisfaziam seus fãs. Hoje picotadas em DLCs, as expansões de jogos têm três grandes objetivos: melhorar o que já era bom, trazer mais desafio e expandir a história em caminhos inusitados. *Plague of Shadows* faz tudo isso com maestria e de graça em pleno ano de 2015, revivendo o interesse pelo incrível *Shovel Knight*.

## Das sombras para a luz

O pacote Plague of Shadows já vinha sendo anunciado pela Yacht Club Games há vários meses. Fruto da boa relação entre os desenvolvedores e seus fãs (relação essa que, aliás, permitiu ao jogo original ser criado), a expansão é um grande presente por parte de seus criadores. Afinal, Shovel Knight conquistou vários prêmios, vendeu muito bem para um jogo indie e conquistou o coração de muita gente. A nostalgia presente em cada pixel do jogo, portanto, acabou emergindo também na maneira como os desenvolvedores deram continuidade ao título original: com uma farta expansão totalmente gratuita.

Plague of Shadows consta de duas principais novidades. A primeira delas, e provavelmente a mais impactante, é a campanha homônima, que traz como protagonista Plague Knight. Anteriormente um dos chefes da campanha original de Shovel Knight, Plague Knight torna-se um personagem jogável tão complexo, divertido e carismático quanto o cavaleiro escavador. A segunda novidade é o modo Challenge, que reúne dezenas de desafios para quem já havia dominado ao extremo a mecânica de jogo.

## A saga de um alquimista

A campanha de Plague of Shadows gira em torno da jornada de Plague Knight atrás de ingredientes para uma fórmula especial, a Poção Suprema. A premissa dá margem para se revisitar todos os estágios da campanha original de Shovel Knight. Além disso ela proporciona uma expansão do universo do jogo, revelando mais sobre os personagens e dando uma nova perspectiva para a aventura.



Esse aspecto fica bem claro já no início da campanha, quando é necessário tomar um atalho para acessar a primeira vila da aventura, que funciona como um centro de compra de itens e missões secundárias. Como Plague Knight é, na verdade, um vilão, tudo toma um ar mais obscuro. Essa mudança em relação à honrosa saga de Shovel Knight garante excelentes momentos.

Porém, como havíamos dito, todos os estágios e chefes são os mesmos da aventura original do cavaleiro da pá. Isso, de certa forma, pode cansar quem jogou há pouco tempo a aventura original. No entanto, fato é que as fases são de extrema qualidade, com uma trilha sonora viciante e um nível de desafio ótimo. Recriar todas as fases exigira muito mais trabalho do que uma mera expansão, diga-se de passagem.



O único ponto em que a expansão talvez deixe um pouco a desejar se refere aos “resquícios” de Shovel Knight em algumas fases. Mais uma vez, reitero que não há nada de errado em reutilizar os estágios da aventura original, porém é fato que a jogabilidade diferenciada com Plague Knight exigiu adaptações no cenário. Essas adaptações funcionaram bem, porém deixaram estruturas e elementos do cenário que só são verdadeiramente úteis quando Shovel Knight.

## Salte, misture, experimente!

O grande aspecto de Plague of Shadows que chama a atenção até de quem já possa ter enjoado de Shovel Knight é a singularidade da jogabilidade do novo protagonista. O cativante Plague Knight gira em torno de suas poções, capazes de executar seu característico salto, explodir inimigos e conceder bônus em atributos.

Comparado a Shovel Knight, Plague Knight é muito mais acrobático e independente. Ele não necessita de interações específicas com o cenário para realizar grandes saltos que podem ser intercalados com ataques aéreos e um segundo salto. Enquanto a maestria com Shovel Knight era alcançada ao dominar as limitações de seus ataques e saltos, domar Plague Knight é uma tarefa que envolve conter sua velocidade e imprevisibilidade.



As misturas e alquimias de Plague Knight também funcionam para conceder vantagens e efeitos especiais em vários aspectos. As melhorias vão desde acréscimo no HP máximo do personagem até alterações drásticas nos atributos e maneiras como cada movimento funciona. Nesse sentido, Plague Knight é muito mais customizável, um aspecto que, em Shovel Knight, foi executado de maneira muito mais linear. Por exemplo, o acréscimo de HP máximo de Shovel Knight era fixo, o que poderia deixar o jogo muito mais fácil em vários momentos; já em Plague of Shadows, o bônus é temporário e carece de uma poção específica.

## Pra quem tem nervos de aço!

Apesar de refrescar de maneira exemplar a jogabilidade de Shovel Knight, a campanha Plague of Shadows não traz um nível de dificuldade muito maior do que a original. Em poucas palavras, quem já zerou a primeira aventura (que, aliás, é requisito para destravar a expansão) passará das primeiras fases com muita facilidade. É aí que entra o segundo ponto mais importante dessa expansão: o Challenge Mode.

Esse modo pode ser acessado pelo menu principal e traz dezenas de desafios extras para o jogador. Trata-se de missões curtas, com objetivos simples, porém que exigem o máximo dos reflexos, precisão e domínio da física e mecânica de jogo. A Yacht Club Games fez bem em reservar esse modo para quem já desbravou a aventura original, pois o nível de desafio é digno de um Mega Man.

Imagine que a equipe de desenvolvedores pôde misturar as mecânicas únicas de cada fase, combinar inimigos de qualquer estágio e brincar com as condições padrão de jogo, como HP máximo, tempo limite da fase e Relics disponibilizadas.



## De volta ao jogo do ano

Plague of Shadows soma duas novas características especiais ao já aclamado Shovel Knight. Se a originalidade, nostalgia, desafio e carisma do jogo não eram o bastante para lhe convencer a dar uma chance a essa pérola, temos uma expansão que poderá lhe fazer mudar de ideia. E você, que já chegou ao fim do que Shovel Knight poderia lhe oferecer, saiba que controlar Plague Knight é absolutamente divertido e os desafios extras testarão cada neurônio motor e sensitivo do seu corpo. E o melhor de tudo? É de graça! **B**



### ✓ Prós

- Campanha Plague of Shadows é tão profunda quanto a original;
- Enredo explora ainda mais o universo de Shovel Knight;
- Reviver as fases originais com uma atmosfera nova é genial;
- Jogabilidade com Plague Knight é única e divertida;
- Maior customização e concisão dos bônus (sobretudo de HP);
- Desafios extras foram muito bem projetados;
- Conteúdo extra 100% gratuito.

### ✗ Contras

- Alguns "resquícios" de Shovel Knight na nova campanha poderiam ter sido retirados.

Plague of Shadows - Shovel Knight(Multi)

**Desenvolvedor** Yacht Club Games

**Gênero** Plataforma

**Lançamento** 17 de setembro de 2015

Nota **9.0**

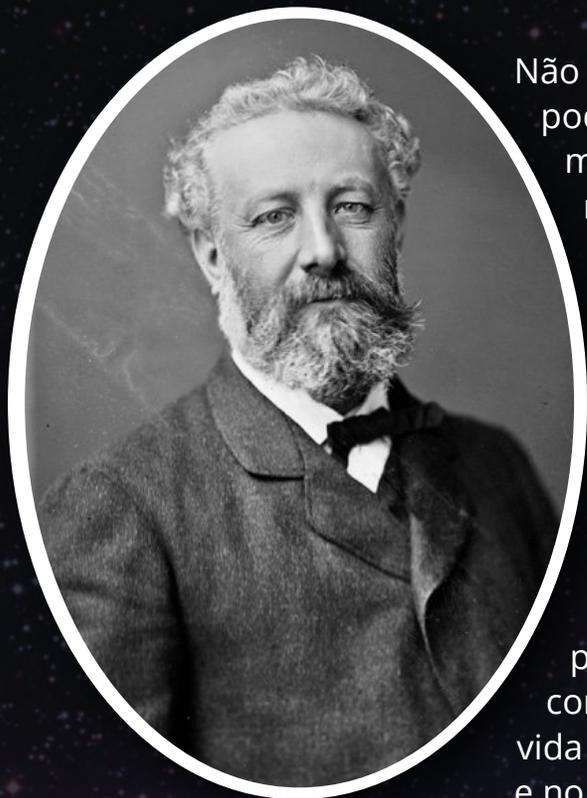
por Pedro Vicente

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Ana Rocha



# A FICÇÃO CIENTÍFICA NOS GAMES

*Gênero importante na literatura e no cinema, a ficção científica também tem muito em comum com os videogames, seja através de adaptações de obras de outras mídias, ou até mesmo trazendo universos e multiversos originais.*



*Jules Verne*

Não é tarefa fácil definir o que é ficção científica, mas podemos partir de algumas noções para entendermos melhor: uma obra de ficção científica parte da ideia moderna de ciência realizando ora previsões, ora extrapolações para imaginar o futuro, ou mesmo realidades paralelas, a partir de conceitos físicos, matemáticos, astronômicos, informáticos e robóticos. É interessante como autores como **Jules Verne** e **Isaac Asimov** conseguiram prever invenções e tecnologias que não existiam, ou estavam em fase embrionária, em suas respectivas épocas.

Ela bebe da ciência, mas por ser também ficção pode extrapolar conceitos e debates polêmicos na comunidade científica, como por exemplo a existência de vida alienígena inteligente e viagens no tempo. Na literatura e no cinema, a ficção científica ocupa um lugar de destaque,

## A ficção científica no cinema nas décadas de 1960-70

As décadas de 1960 e 1970 foram essenciais para o gênero no cinema, bem como para a grande popularização da ficção científica na cultura pop em geral. Dentre uma vasta produção, podemos destacar as seguintes películas: *2001 — Uma Odisseia no Espaço* (1968), *Planeta dos Macacos* (1968), *THX 1138* (1970), *Solaris* (1972), *Mad Max* (1979), *Alien — O 8o Passageiro* (1979), *Star Trek* (1979) e, o mais influente de todos, *Star Wars* (1977). Com tanto filme, não é de se espantar que a temática se expandia e conquistava cada vez mais fãs e entusiastas.



*Uma Odisseia no Espaço*



*Planeta dos Macacos*



e não poderia ser diferente com o mundo dos games. Sendo uma mídia interativa por definição, os jogos podem levar além a ideia de ficção científica.

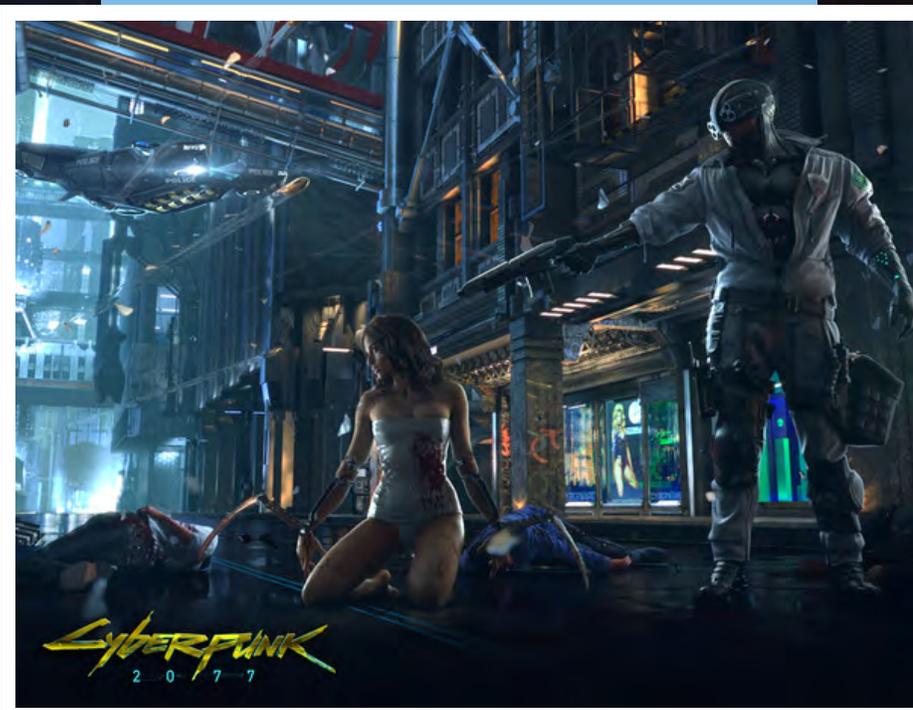
As primeiras experiências com criação de jogos eletrônicos, e os primeiros games criados, têm íntima relação com a cultura científica, já que os desenvolvedores pioneiros geralmente eram estudantes das áreas ligadas à tecnologia. Já em 1962, estudantes do MIT (Instituto de Tecnologia do Massachusetts, na sigla em inglês) criaram o jogo **Spacewar!**, que rodava em uma máquina PDP1. Pulando alguns anos para frente, chegamos ao clássico **Space Invaders**. Febre dos arcades, alienígenas que chegavam.

## ODISSEIA NAS ESTRELAS

Uma das temáticas mais populares dentro da ficção científica, senão a mais popular, é a das viagens espaciais, extraterrestres e sociedades interplanetárias. Também pudera, a popularidade tanto de filmes como Star Wars, quanto de autores como Isaac Asimov e Arthur C. Clarke, deixava o espaço e os limites do universo no imaginário das pessoas. Não são incomuns adaptações no mundo dos jogos. Durante anos vimos games

## O Cyberpunk

Outra temática muito explorada é o Cyberpunk, um subgênero focado em tecnologias avançadas convivendo com problemas sociais catastróficos, ou seja, uma sociedade avançada tecnologicamente, porém em desordem social. Nos games, podemos lembrar de **Deus Ex**, **Shadowrun** e, em alguma medida, **Remember Me**. Ainda sem data de lançamento, **Cyberpunk 2077** promete ser uma das melhores experiências, sendo produzido pela CD Projekt Red (**The Witcher III: Wild Hunt**) com supervisão do criador do RPG **Cyberpunk 2013** e **Cyberpunk 2020**, Mike Pondsmith.





baseados em Star Trek, Alien e Star Wars, só para citarmos alguns. Milhões de fãs aguardam com expectativa a chegada do novo filme da saga, e **Star Wars: Battlefront (Multi)** promete ser uma das sensações do fim de ano.

É claro que estas obras são extremamente influentes para criadores de quaisquer meios artísticos e do entretenimento, mas os games possuem muitos universos originais criados somente para eles. São franquias como **Starcraft, Halo, Star Ocean, Mass Effect e Destiny**. Interessante perceber que esses jogos são distintos entre si, trazendo a ficção científica como um ponto em comum, mas sendo muitas vezes completamente diferentes do ponto de vista das mecânicas e sistemas de jogo. Cada uma dessas séries traz um universo original, cheio de raças, planetas, organizações e conceitos. Será que a ficção científica nos games é uma questão apenas temática, ou pode se apresentar, também, a partir do *gameplay*?

## O DESCOBRIMENTO DA FICÇÃO

*"A verdadeira satisfação está mais no descobrir do que no saber" (Isaac Asimov)*

Pelas especificidades da mídia, os jogos podem levar ainda mais além a ficção científica, seja usando o tempo disponível para aprofundar e construir mitologias, seja trazendo mais interação ao jogador através de escolhas e caminhos diferentes, ou mesmo a oportunidade de que este crie um avatar seu, ou imaginado por ele, para explorar aquela realidade. Mas existe uma forma dos games serem ainda mais fascinantes para aqueles que gostam de ficção científica: deixando o jogador conhecer e descobrir cada canto daquele mundo por si.

Aí fica impossível não lembrarmos da série Metroid. Em **Super Metroid (SNES)**, levamos Samus até o planeta Zebes,



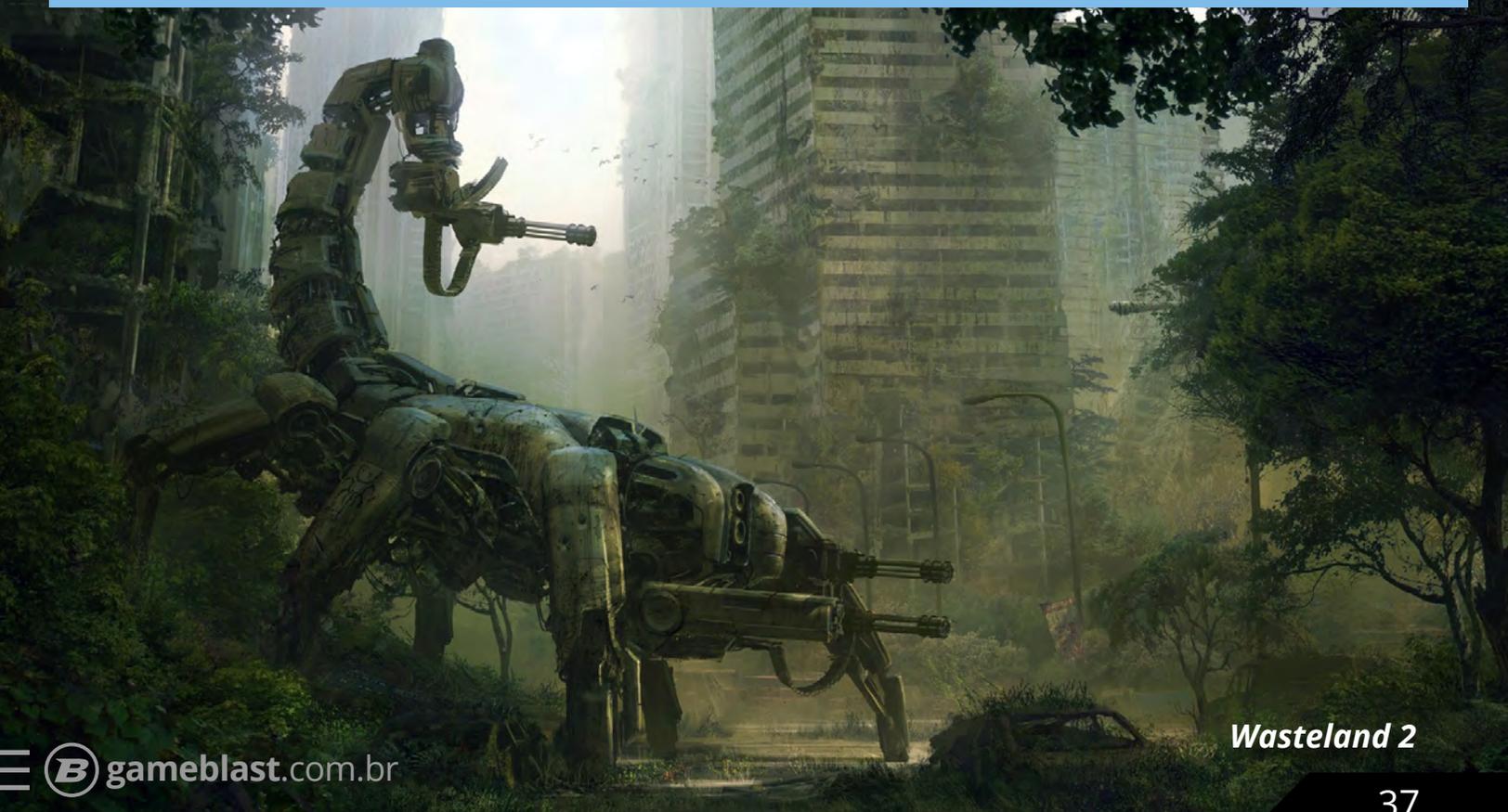
## Pós-apocalípticos

*“O aspecto mais triste da vida nesse momento é que a ciência desenvolve conhecimento muito mais rápido do que a sociedade desenvolve sabedoria” (Isaac Asimov)*

Outra temática que está em destaque em 2015 é do futuro pós-apocalíptico. *Mad Max: A Estrada da Fúria* foi um dos filmes mais comentados do ano, e a Warner também lançou um novo game **Mad Max (Multi)**. **Wasteland 2 (Multi)** recebeu sua versão Director's Cut, e **Fallout 4 (Multi)** promete ser um dos maiores lançamentos do ano.

O que todos esse títulos têm em comum é a existência de uma terra devastada, também chamada de Wasteland, na qual os sobreviventes de catástrofes nucleares ou ambientais precisam lidar com insetos e animais deformados, a falta de recursos e, sobretudo, outros sobreviventes hostis e violentos.

Fallout 4 mostrará a região de Boston antes e depois da catástrofe, o que pode ser algo bem interessante para compararmos o antes e o depois de um mundo que se acabou em nossa falta de sabedoria.



local que deveremos explorar minuciosamente para completarmos nossa missão. A ideia de descobrir cada novo lugar, cada nova área, os novos inimigos e chefes, e até mesmo os novos movimentos e armamentos que Samus poderá usar é uma forma orgânica e divertida de entregar uma experiência de ficção científica jogável.



Essa premissa está presente no centro de **No Man's Sky (PS4/PC)**, game ainda sem data de lançamento que promete nos entregar um universo gigantesco para ser explorado. Nesse sentido, o descobrimento será o aspecto central do jogo. Basta saber se o título vai conseguir agradar.

## A (Xeno)ficção científica

Tetsuya Takahashi e sua equipe vêm trazendo, desde 1998, jogos de ficção científica com influências filosóficas (principalmente de Friedrich Nietzsche) e psicanalíticas.

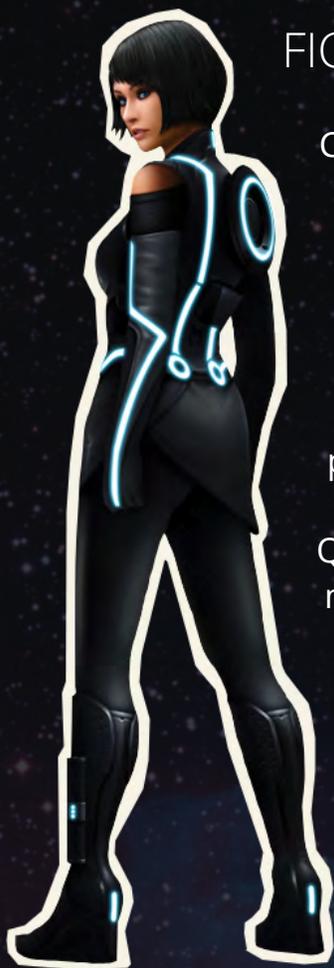
**Xenogears**, além de trazer um mundo avançado tecnologicamente e brigas entre robôs gigantes, também se influenciou em outras mídias, como no livro **O Fim da Infância**

(Arthur C. Clarke) e o filme

**Soylent Green**. **Xenosaga** continua com a mesma pegada filosófica e nos traz um gigante universo, cheio de conceitos, mundos e organizações. Já **Xenoblade Chronicles** e **Xenoblade Chronicles X** trazem aos jogadores do Wii, 3DS e Wii U mais ficção científica aliada a mundos fantasiosos.



## FICÇÃO E MUNDOS VIRTUAIS



Continuando nosso breve passeio pelas diferentes temáticas da ficção científica (que possui tantos outros temas, subgêneros e conceitos que seria impossível tratar por completo), chegamos aos mundos virtuais. Tendo sua representação mais popular na trilogia cinematográfica **Matrix**, a mistura do mundo real com o virtual é, inclusive, um tema relevante para nosso atual momento histórico e, sobretudo, para nossa atividade preferida.

Quem não se lembra de jogar, ou pelo menos ouvir falar, de **Enter the Matrix** (Multi)? Outro filme que foi adaptado é **Tron**, tanto em jogos diretos como sendo um mundo na série **Kingdom Hearts**. Um dos mais recentes e interessantes jogos a trazer um mundo virtual é **Transistor** (PC/PS4). Bom, na verdade essa é uma das interpretações sobre a história do jogo, mas existem muitas provas e indicações de que esse é o caso: a história do game se passa em uma realidade virtual. Não vou falar muito para não estragar, mas indico de maneira enfática que todos experimentem esse belíssimo título.



### Fantasia e Ficção

Não é incomum vermos temas de ficção científica se misturarem com temas fantasiosos. É o caso em **Shadowrun** e **Metroid**. É bastante comum em obras com viagem no tempo, como por exemplo **Chrono Trigger**, que traz a existência da tecnologia, mas também o fantástico, como mundos mágicos, magia e monstros.

## A CRIAÇÃO DA FICÇÃO

Outra forma interessante da ficção científica aparecer nos jogos é nos dando a possibilidade de criarmos nossa ficção, lidarmos com as circunstâncias impostas ou construir nossa utopia tecnológica.

São exemplos jogos de estratégia e administração de recursos, como **Sim City**, **Civilization**, **Alpha Centauri**, e até mesmo



**Spore**. No clássico **Dune**, baseado no romance de ficção de Frank Herbert, também devemos planejar nossa economia e estratégia militar para livrar o planeta dos Harkonnen.

Com a chegada de tantos títulos com as temáticas da ficção científica (Halo 5, Fallout 4, Star Wars: Battlefront, etc.), tentamos falar um pouco desse gênero dentro dos jogos. É claro que muita coisa ficou de fora, mas esperamos que tenham gostado. Nós nos veremos em breve, em uma galáxia muito distante... 



# RAYMAN<sup>®</sup> 20 ANOS

por *Italo Chianca*

Revisão: Jaime Ninice  
Diagramação: Tiffany B. Silva

Celebramos os 20 anos do primeiro Rayman, jogo lançado para PlayStation que marcou o início de uma das séries mais aclamadas da atualidade.



Uma das principais franquias da Ubisoft hoje, Rayman tem se tornado sinônimo de qualidade. Com títulos criativos e divertidos, a série ganhou destaque nas duas últimas gerações. Mas não é de hoje que esta criaturinha de difícil descrição apronta nos videogames. Foi há 20 anos, no primeiro PlayStation, que Rayman conquistou seu espaço no mercado de jogos eletrônicas. Aproveitando esta data especial, resolvemos lembrar este clássico com vocês. Dê um tempo no descanso e venha conosco nesta jornada.



## Remando contra a maré

O mercado dos jogos eletrônicos vivia uma transição de gerações durante a metade da década de 1990. Os cartuchos perdiam espaço para os CDs e os jogos 2D ganhavam a concorrência de peso dos títulos em três dimensões. Com isso, a predominância dos tradicionais títulos de plataforma estava sendo superada por novas perspectivas de jogo, que agora faziam uso de tecnologias inovadoras para criar sistemas mais complexos. Mas, em meio a essa mudança de paradigmas, vimos nascer um novo ícone das aventuras laterais.

Foi neste cenário de mudanças que surgiu uma das franquias de videogames mais aclamadas de todos os tempos. Publicado e desenvolvido pela Ubisoft, Rayman fez sua estreia em 1995. Originalmente publicado para Atari Jaguar, o jogo permaneceu esquecido — assim como a sua plataforma de origem —, até ser lançado em uma nova casa, onde cravaria seu nome como um dos personagens mais icônicos da indústria.

Foi em 1º de setembro de 1995 que Rayman estreou no primeiro PlayStation. Trazendo uma aventura no melhor estilo plataforma, o título causou boas impressões logo no início. A aventura nos apresentava o exótico personagem que dá nome ao jogo, viajando através de cinco mundos (Dream Forest, Band Lands, Blue Mountains, Picture City e The Caves of Skops), enfrentando criaturas mágicas e superando desafios enquanto resgata pequenos seres místicos.



## A criação

Rayman começou a ser criado em 1994. Os primeiros esboços foram feitos por Michel Ancel, que se inspirava em contos de fadas de origem russa, chinesa e céltica — essas referências são bem claras ao longos dos jogos da série. Gostando dos primeiros esboços, a Ubisoft resolveu financiar o projeto que seria desenvolvido para Super Nintendo CD. Contudo, com o cancelamento do dispositivo, a empresa resolveu mudar de plataforma. Contratando animadores com experiência em desenhos animados, o jogo ganhou visuais deslumbrantes, sendo lançado primeiro no Jaguar, depois no Saturn, e no PlayStation, onde se tornou um clássico.





## Para todos os gostos

Embora seja conhecido pela sua versão no primeiro PlayStation, Rayman também foi lançado para outras plataformas. O título teve versões para Atari Jaguar, PlayStation, Sega Saturn, MS-DOS, Game Boy Color, Game Boy Advance, DSiWare e para as lojas virtuais do PSP, PS Vita e PS3 (os três receberam a versão do PS).

## Uma viagem colorida e mágica

O mundo — não o nosso mundo — estava em paz. O equilíbrio cósmico e harmônico eram mantido por um objeto místico chamado Great Protoon. Certo dia, uma criatura misteriosa, conhecida como Mr. Dark, resolveu roubar o Great Protoon, fugindo com o objeto mágico e espalhando os Electoons — criaturas que gravitam em torno do Great Protoon. Desesperada pela tentativa de impedir o malvado Mr. Dark, a fada Betilla tentou proteger o seu mundo. Contudo, ela não conseguiu deter o poderoso vilão, que por sua vez, consegue fugir com o objeto mágico.



Estes pequenos seres protetores acabam sendo aprisionados em gaiolas por criaturas malignas, desequilibrando o mundo. Na tentativa de reaver a paz de todos, Betilla resolve convocar um herói para libertar os Electoons e derrotar o Mr. Dark, recuperando o Great protoon. Esse herói era Rayman.



Foi neste instante, há 20 anos, que o mundo — dessa vez é o nosso — conheceu um dos personagens mais marcantes da história dos videogames. Era, como anunciando pela fada do jogo, o herói que todos precisavam. E lá estava ele no momento do chamado, como um herói de verdade, deitado em sua rede, curtindo um paraíso tropical sem nenhum tipo de preocupação. Sim, foi assim que conhecemos esse maluco "paz e amor" na geração 32-bits.

## Exótico, mas estiloso

À primeira vista, Rayman é uma criatura bem, digamos, especial. O personagem não tem braços, pernas e nem pescoço. Suas mãos, pés e cabeça ficam flutuando entre o corpo. Mas essa não era a ideia original. O personagem ficou assim por limitações técnicas no seu desenvolvimento. Depois, por gostarem do resultado, os criadores optaram por deixar Rayman como conhecemos hoje.

## Vislumbrando uma geração

A trama era simples, mas o suficiente para levar o jogador a embarcar numa jornada incrível. O jogo tinha início em Dream Forest, uma floresta surreal, repleta de criaturas estranhas e plantas exóticas. Esse primeiro mundo serviu muito bem como apresentação da série, pois trazia visuais belíssimos, com uma fluidez incrível e personagens muito bem animados, conquistando jogadores ao redor do mundo.



Além de cenários detalhadíssimos para a época, uma das características mais marcantes do primeiro Rayman, e que se tornariam a marca registrada da série, são os seus poderes especiais. Embora iniciemos o jogo apenas com as habilidades de andar e pular, ao longo do jogo somos apresentados a novas e interessantes habilidades, como socar, pendurar-se em bordas, planar usando o próprio cabelo e correr. Tudo isso trazia uma enorme variedade para o título, que combinados aos diversos estágios e ao carisma do personagem, ajudaram a fazer o sucesso do jogo.

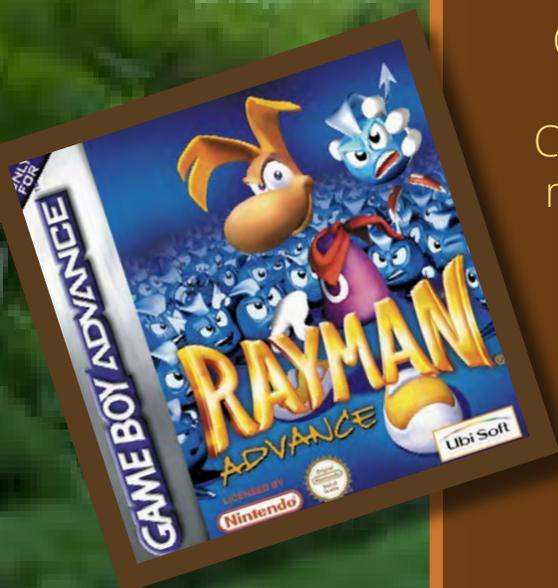
## Invadindo os computadores

O sucesso do jogo foi enorme, consequentemente, a Ubisoft cuidou em explorar ao máximo a imagem do personagem, principalmente nos computadores. Rayman Gold foi lançado para PC em 28 de setembro de 1997, trazendo novas fases e uma opção de edição de níveis e compartilhamento online. Um ano depois, foi lançado Rayman Forever, também para PC, com 40 novas fases produzidas por fãs, um making-of de Rayman 2 e um imã de geladeira. Meses depois, os franceses receberam Rayman Collector, uma compilação com tudo que foi lançado em Gold e Forever, mais 60 fases inéditas — mais tarde a coletânea foi lançada nos Países Baixos com o título de Rayman.



## Na casa do Mario

Originalmente pensado para o Super Nintendo, Rayman acabou indo parar na concorrência. Contudo, a Nintendo também recebeu o jogo anos mais tarde. Intitulado Rayman Advance, o primeiro jogo da série foi portado para GBA em 2001. O título era praticamente o mesmo do PlayStation, mas sem as cenas em animação, perda na qualidade sonora, sprites maiores e uma enorme redução na dificuldade. Em 2009, Rayman foi lançado na DSiWare, para DS, com novos ajustes para deixar a aventura ainda mais fácil.





O objetivo do jogo era libertar os Electoons enjaulados ao longo das fases. Somente com todas as criaturinhas livres é que Rayman seria capaz de enfrentar o Mr. Dark no seu covil em Candy Chateau. Para isso, o jogador deveria percorrer os cenários, resgatando as pequenas criaturas mágicas, desviando das armadilhas, enfrentando os inimigos e saltando pelas plataformas até alcançar uma placa com um ponto de exclamação no final do estágio — tudo como um bom jogo de plataforma deveria ser na época, e muito mais.

## Azul da cor do mar

O jogador encontrava vários itens ao longo das fases, como os Tings. As pequenas e brilhantes esferas azuis serviam para dar vida extra ao jogador quando atingisse a marca de 100 coletadas. Outros itens como um punho de ouro, punho de perfuração, restaurador de energia e duendes que encolhiam o protagonista também animavam o percurso.

## Nas páginas da História

Na época que a internet apenas engatinhava e as principais informações relacionadas aos videogames chegavam através das saudosas revistas de videogame — essa época refere-se à década de 1990 praticamente inteira —, Rayman chegava discreto, mas agradando aos especialistas da época. Na edição 6 da lendária revista Gamers, de janeiro de 1996, o pessoal recebeu o título, recém-lançado para PlayStation e Saturn, com entusiasmo.

Com o título de "Um colírio para os seus olhos cansados de sangue", a equipe da revista chamou a atenção para o jogo, destacando os seus visuais e trilha sonora. Segundo a edição (página 38), "As telas surpreendem por serem coloridíssimas, usando até 65.000 cores simultâneas. As músicas e efeitos sonoros também são ótimos. A jogabilidade é boa mas a movimentação dos personagens é um pouco lenta.



Por fim, o periódico ressaltou a beleza do jogo, mas preparando o jogador para o que iria enfrentar no controle de Rayman. Segundo a publicação (página 38), "Este é um ótimo game, que apesar de parecer infantil é difícil e deve agradar também os jogadores mais experientes". Nisso eles estavam certos. O que eles não imaginavam — e ninguém na época — era que aquele jogo se tornaria uma das séries de maior sucesso dos videogames

## Premiado

Rayman foi bastante premiado no ano de seu lançamento. A revista EGM, por exemplo, consagrou o título como a "Melhor música num jogo de CD-ROM", "Melhor novo personagem" e "Melhor Animação". O sucesso do jogo foi tanto, que no Reino Unido as cercas de 5 milhões de cópias vendidas superaram clássicos como Tomb Raider II e Gran Turismo..



Desde a sua estreia em 1995, Rayman vem conquistando fãs e a mídia especializada com sua trilha sonora cativante, visuais belíssimos, personagens carismáticos e dificuldade na medida. Já foram milhões de cópias vendidas, versões para quase todas as plataformas e melhorias constantes, adaptando-se às mudanças de mercado sem perder sua essência, tornando-se um ícone dos videogames.

Já se passaram 20 anos desde a sua estreia. Mas a idade não é problema para esse maluco. Na verdade, Rayman é cada vez mais popular. Títulos como Rayman 2: The Great Escape (PS/N64/DC), Rayman 3: Hoodlum Havoc (PS2/XB/GC), Rayman Origins (PS3/X360/Wii) e Rayman Legends (PS4/XO/WiiU) mantêm vivo o legado da franquia, trazendo novos fãs e aperfeiçoando a fórmula de sucesso criada na década de 1990. Todos prontos para as próximas mágicas e divertidas aventuras desse malucão? **B**

# Revista Nintendo Blast 73

The Legend of Zelda: Triforce Heroes



Mais: Análise de Super Mario Maker, opiniões sobre o aguardado Pokémon Go (Mobile) e muito mais!

Baixa já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

[gameblast.com.br/search/label/Revista](http://gameblast.com.br/search/label/Revista)