

GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX SIEGE

ANÁLISAMOS O ÚLTIMO JOGO DA SÉRIE DE JOGOS TÁTICOS

A TRAJETÓRIA DE STREET FIGHTER

RELEMBRAMOS A BUSCA PELO MAIS FORTE NOS VIDEOGAMES



#16
MAR
2016



TOM CLANCY'S THE DIVISION™

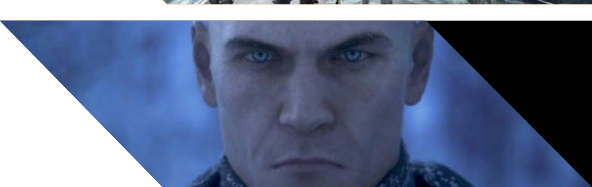
Tiro certo

Deixe a adrenalina fluir, pois este mês a revista GameBlast chega entre tiros, pancadaria e muita, mais muita ação. Nesta edição nº 16, trazemos para você as análises de Tom Clancy's Rainbow Six e XCOM 2, as nossas expectativas sobre Hitman e The Division, a conclusão da saga do ninja menos ninja do mundo e a trajetória de Street Fighter nos videogames. Respire fundo, prepare a munição e aperte a faixa, pois estamos só começando. Boa leitura!

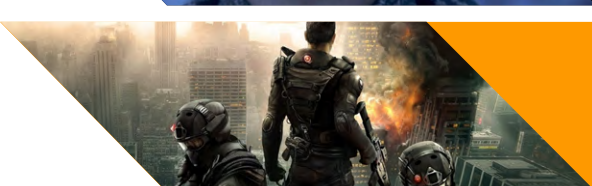
– Ítalo Chianca



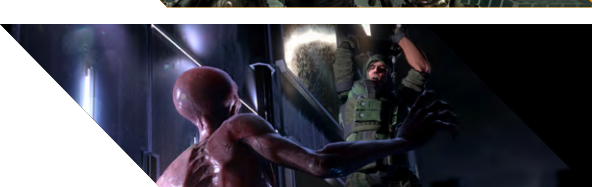
PRÉVIA
Tom Clancy: The
Division (Multi) **04**



PRÉVIA
Hitman (Multi) **11**



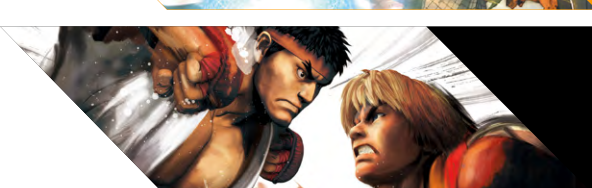
ANÁLISE
Rainbow Six Siege
(Multi) **15**



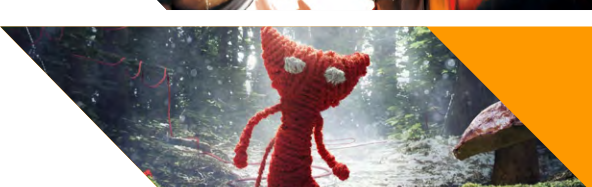
ANÁLISE
XCOM 2 (PC) **21**



NARUTO
Naruto Ninja
Storm 4 (Multi) **29**



**A Trajetória de
Street Fighter** **40**



ANÁLISE
Unravel (Multi) **ONLINE**



CRÔNICA
Jogos de corrida e
viagens no tempo **ONLINE**

GAME BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Ítalo Chianca

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

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Breno Madureira

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Ítalo Chianca
Luiz Roveran
Manoel Siqueira Silva
Vinicius Eleno

REVISÃO
Gabriel Verbena
Henrique Minatogawa
Jaime Ninice
Robson Jr.
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
David Vieira
Leandro Alves
Leandro Fernandes

ILUSTRAÇÃO
S. Carlos

CAPA
Felipe Araújo

PC

PS4

XBO

*por Vinicius Eleno**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Leandro Fernandes*

The image shows three tactical police officers from the back, walking down a street in a city that has been ravaged by a disaster. They are wearing heavy, dark tactical gear with large backpacks and carrying rifles. The street is lined with chain-link fences, and a yellow sign on the right reads "QUARANTINE AREA". In the background, tall skyscrapers rise into a hazy, smoke-filled sky. The overall atmosphere is gritty and somber.

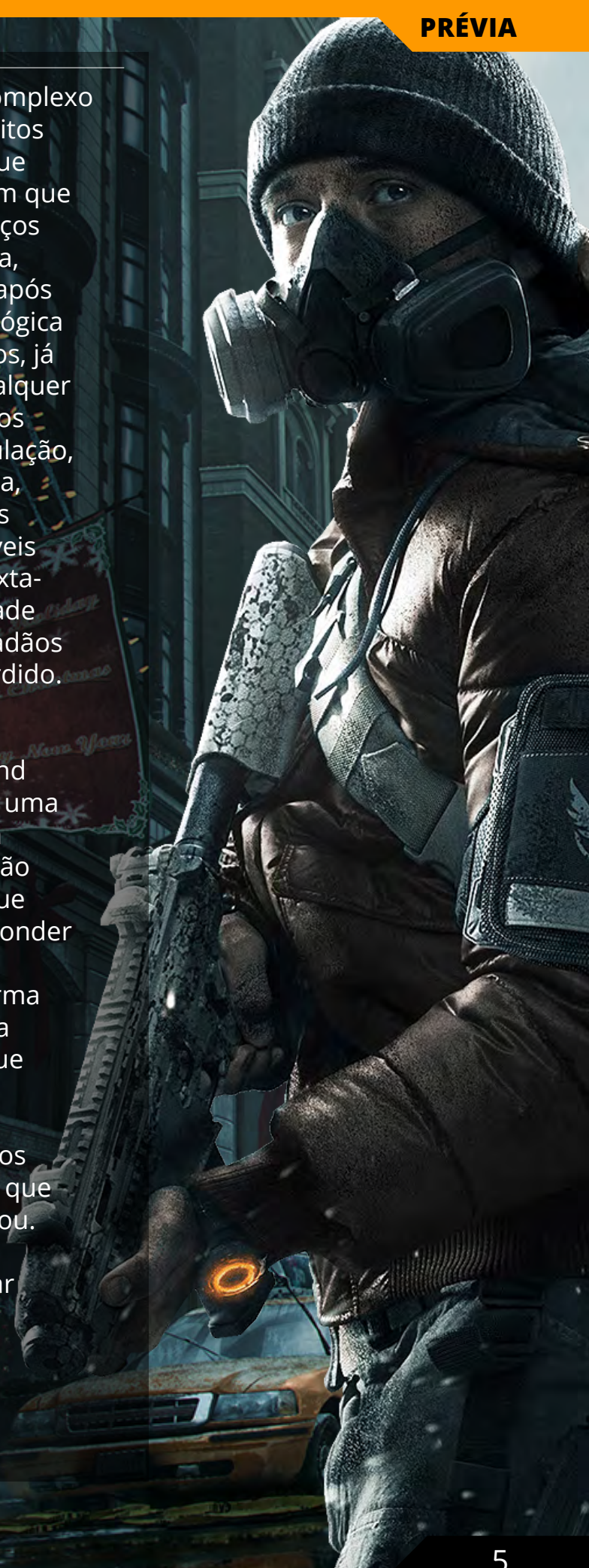
 **TOM CLANCY'S**
THE DIVISION™

Resgate a ordem de uma metrópole que sucumbiu ao caos e dê muitos tiros para salvar o que resta da sociedade.

Vivemos em um mundo extremamente complexo e ao mesmo tempo muito frágil, com efeitos catastróficos no caso da perda de algo que consideramos vitais. Imagine então um caso em que a cidade de Nova Iorque perdeu todos os serviços básicos, como água encanada e energia elétrica, assim como o contato com o mundo exterior, após sofrer um ataque terrorista por uma arma biológica desconhecida. A sociedade entrou em total caos, já que as pessoas começaram a se matar por qualquer resto de alimento e água potável. O governo dos Estados Unidos tentou conter e auxiliar a população, mas se viu sem recursos e até mesmo liderança, já que a ameaça e o pânico causados pelo vírus afetou todo o país sem distinguir cargos ou níveis sociais, em um dia fatídico conhecido como sexta-feira negra. O que restou então foi isolar a cidade em uma quarentena definitiva, e deixar os cidadãos para sua própria sorte. Mas nem tudo está perdido.

Você faz parte de uma unidade de agentes autônomos conhecida como Strategic Homeland Division, ou simplesmente The Division. Essa é uma das últimas esperanças da população presa na cidade. A organização foi criada após a Operação Inverno Negro do governo norte-americano, que mediu que o Estado era inadequado para responder rapidamente a ameaças terroristas dentro do território estadunidense e se estruturou de forma que cada agente fosse autônomo, vivendo uma rotina comum e se preparando até o dia em que a ameaça aconteça. Cada agente está treinado para operar em células simples com pouca ou nenhuma liderança e, mesmo diante de um caos como o apresentado acima, conseguir salvar o que sobrou da sociedade quando todo o resto falhou.

Esta é a premissa para o que você vai encontrar em Tom Clancy's The Division, que mistura tiro em terceira pessoa em um mundo aberto, RPG e um pouco de MMO feito pela Massive Entertainment em parceria com a Ubisoft. A história parece muito maluca para você? Pois



saiba que a Operação Inverno Negro é real, e aconteceu durante o ano de 2001. E foi confirmada pelo então presidente George W. Bush em um documento que ficou conhecido como Diretiva 51, datado de 2007, que visa à continuidade do governo federal em caso de catástrofe ou morte em massa da população.



Sobrevivendo e crescendo

Várias das missões do jogo vão te colocar contra a parede em um tema bem simples: sobreviver. Seu agente inicia a jornada com poucos dias de suprimento de água e comida, então um de seus objetivos logo de cara é conseguir uma fonte de água potável e outros recursos vitais para se sustentar enquanto tenta restabelecer a ordem.

O lado RPG do jogo vem de seu sistema de experiência, com os personagens evoluindo conforme realizam as várias missões apresentadas em seu extenso mundo aberto. Com isso, você possa customiza seu personagem com habilidades e talentos conforme evolui de nível, assim como adquire melhores equipamentos. O jogo não é limitado por classes, como nos similares Borderlands ou Destiny, então cabe a você escolher como evoluir seu personagem.



Ao longo da cidade existem vários abrigos pré-estabelecidos, que são áreas comuns onde é possível encontrar e interagir com outros agentes, sejam jogadores ou NPCs. São locais seguros para restabelecer recursos e se preparar para as próximas missões.



Também é possível encontrar ou organizar assentamentos civis dentro de alguns prédios, e conforme você avança em missões de recrutamento de médicos, engenheiros, policiais ou bombeiros pela cidade, estes assentamentos vão ganhando vida. Aos poucos você vai construindo uma nova esperança para as pessoas afetadas pela catástrofe.

A grande maçã

Nova Iorque é uma cidade enorme, com várias localidades icônicas, e muitas delas são reproduzidas fielmente dentro de The Division. Se você visitou a cidade há pouco tempo, vai se espantar como conseguiram reproduzir de maneira fidedigna ruas e prédios, assim como seu complexo sistema de metrô. O jogo passa uma ótima sensação de estar na cidade, com várias pichações em muros e portões e até as franquias de lojas fictícias estabelecidas pela ilha de Manhattan parecem reais.

Mesmo locais vistos a distância, como a ponte do Brooklyn, a famosa casa de shows do Madison Square Garden, ou então o icônico Empire States Building são fielmente reproduzidos dentro da cidade virtual. Até mesmo o interior de alguns lugares, como a estação de metrô da 34th Street ou o edifício dos correios estadunidenses James Farley possuem detalhes fiéis de sua arquitetura interna.



Ligando o alerta vermelho

Se você não encontrar alguma área famosa durante suas explorações em Nova Iorque, ela deve estar sob a alcunha de Dark Zone. Essas são áreas em que originalmente o governo concentrou os pacientes iniciais do vírus e os isolou juntamente com cientistas, médicos e equipamentos de alta tecnologia, assim como guardas com armamento pesado para assegurar a área de quarentena. Porém, logo que o governo central perdeu controle, todo o pessoal alocado se dispersou e a região acabou sucumbindo à pressão interna e externa dos outros cidadãos.

O que restou é uma enorme área sem nenhuma comunicação, dominada por grupos com interesses antagônicos e com acesso restrito por portões de descontaminação, já que a presença do vírus continua forte ali dentro. Ao mesmo tempo, os suprimentos e diversos equipamentos de ponta continuam lá, já que o exército abandonou a área com muita pressa. Portanto, aventurar-se ali dentro é uma chance de conseguir os melhores itens do jogo. Ao mesmo tempo, poderosas facções inimigas e até mesmo outros agentes vão brigar por esses suprimentos, já que ali é considerado terra de ninguém. Aqui concentra a ação PvP do jogo.

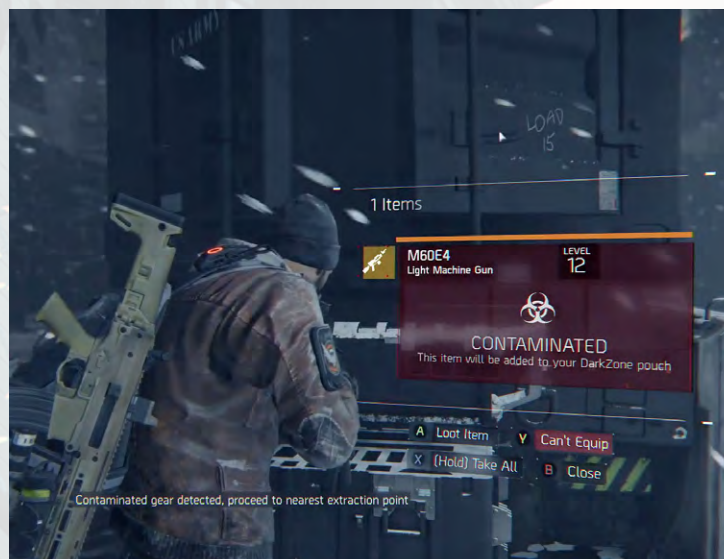


Os horários e condições meteorológicas influenciam tanto o ambiente ao redor dos locais como sua jogabilidade ali dentro. Dias com neve e chuva complicam sua visibilidade e mira, assim como missões realizadas à noite. Assim como Nova Iorque, o clima e horário no jogo nunca param!

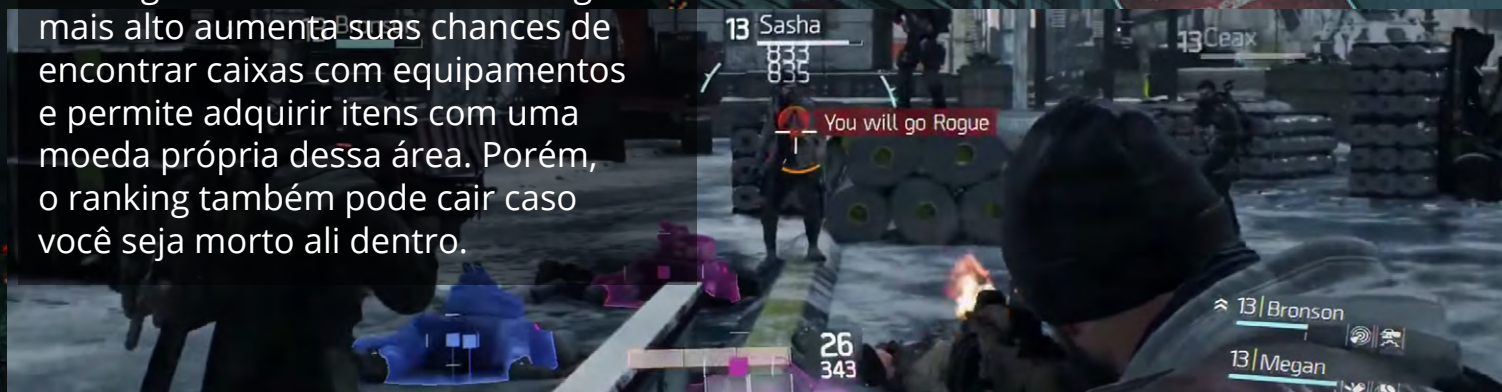


Você não é obrigado a atacar outros agentes na área, já que em teoria todos são neutros diante dos outros. No caso de um agente atacar outro jogador, ele e todo seu grupo serão marcados como agentes corruptos. A partir desse momento ele se torna um alvo com periculosidade crescente a cada outro agente que derrote. Se o agente corrupto chegar ao nível máximo de periculosidade, ele ganha uma missão de caça contra ele com duração de cinco minutos. Caso sobreviva, o contador é zerado e ele ganha a recompensa contra sua cabeça. E caso outro jogador o derrote, o grupo desse jogador ganha a recompensa.

Esta zona possui até mesmo um sistema de experiência separado, e ao eliminar os inimigos da área ou outros jogadores com recompensas você melhora seu ranking da Dark Zone. Um ranking mais alto aumenta suas chances de encontrar caixas com equipamentos e permite adquirir itens com uma moeda própria dessa área. Porém, o ranking também pode cair caso você seja morto ali dentro.



São seis subzonas que compõem a Dark Zone, que vão de DZ-01 (a mais fácil) até DZ-06 (a mais difícil). Cada uma possui uma média de níveis dos inimigos que a compõem, com a DZ-06 sendo exclusiva para os jogadores mais poderosos, devido ao enorme poder dos inimigos concentrados ali.



Os itens encontrados nas Dark Zones estão contaminados, e você precisa pedir o auxílio de um helicóptero de resgate para retirar e descontaminar o item antes de utilizá-lo. Enquanto o item estiver contaminado, qualquer jogador pode tomá-lo caso ele mate seu atual portador. Então, até mesmo seu próprio grupo pode se virar contra você caso cobicem algo que você acabou de encontrar. E como somente um helicóptero de resgate pode ser chamado por vez, todos os jogadores ao redor serão informados quando existir um chamado. Então dois grupos podem acabar brigando para retirar os itens que encontraram e acabar perdendo tudo no caso de um terceiro grupo chegar ao local e aproveitar o conflito entre os dois iniciais.

Agente pronto para a missão

O desenvolvimento de The Division se iniciou em 2008, porém o jogo só foi anunciado para o público durante a E3 de 2013, quando ganhou previsão de lançamento para 2014. Porém, diversos empecilhos e mudanças de rumo dentro da novíssima engine SnowDrop o fizeram ser adiado para 2015. E durante a E3 de 2015 novamente o jogo foi adiado, com a nova data de lançamento em 2016 e um novo modo de jogo, que seriam as Dark Zones.

E mesmo assim, a Ubisoft tentou se prevenir de ser pega com problemas de lançamento ao disponibilizar um beta aberto do jogo durante o final de janeiro para todas as plataformas. Com a incrível quantidade de 6,4 milhões de jogadores durante o beta, diversos problemas que poderiam afetar o jogo aparentemente já foram corrigidos, assim como várias rodadas de balanceamento de habilidades e armas.

A jogabilidade pode parecer um MMO, devido às várias possibilidades de interação com jogadores e a necessidade de se estar sempre conectado aos servidores como em Destiny, mas interação constante com outros jogadores não é algo estritamente obrigatório. O conteúdo de missões no modo história é extenso, e até mesmo para entrar nas Dark Zones não é obrigatório fazer parte de um grupo. A dificuldade do jogo escala junto com o número de jogadores que compõem o grupo (de até quatro jogadores) que está explorando aquele local, então jogadores sozinhos ou em pequenos grupos não irão sofrer por não ter mais amigos disponíveis naquele momento.

Por fim, para promover e aumentar ainda mais a expectativa em torno de The Division, a Ubisoft criou The Division: Agent Origins, uma minissérie de quatro partes gravada com atores reais e publicada via YouTube desde janeiro. Isso só aumentou a expectativa em torno do lançamento, que chega para PC, PlayStation 4 e Xbox One em março, sendo definitivamente um dos jogos mais aguardados do primeiro trimestre de 2016. Tomara que seja um dos melhores do ano também. **B**

Tom Clancy's The Division (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor Massive Entertainment

Gênero RPG/Shooter

Lançamento 08 de março de 2016

Expectativa



5

PS4

XBO

PC

*por Dácio Augusto**Revisão: Henrique Minatogawa
Diagramação: David Vieira*

HITMAN

e seu mundo de assassinatos

A franquia Hitman está entre nós desde 2000, apresentando uma história bem construída e uma ótima jogabilidade de assassinatos. Agora, 16 anos depois, a série irá ganhar seu sexto título. Chamado só de Hitman, essa nova versão promete pegar tudo que os fãs tanto gostaram nas versões anteriores e ainda apresentar novas características.

Mundo aberto contido

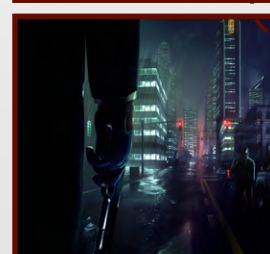
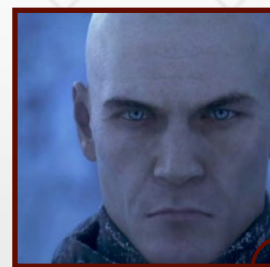
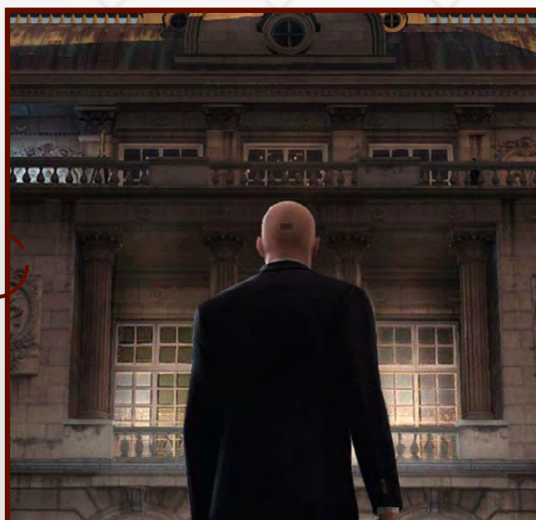
Quem jogou Blood Money sabe que a série funciona muito bem com fases não-lineares, dando a liberdade ao jogador de assassinar o alvo da melhor maneira que achar. Hitman retoma isso depois da linearidade presente em Absolution e a eleva bastante.

Agora o mundo aberto é realmente uma pequena cidade com cerca de 300 NPCs, onde você pode abordar de inúmeras formas o objetivo. Quer mais informações? Assista ao jornal local, escute conversas. Quer chegar rápido no lugar em que o alvo está? Disfarce-se de algum conhecido dele. Quer matar de longe? Use o rifle sniper. As possibilidades são infinitas.



Os mapas não serão mais usados somente uma vez. Pelo tamanho deles, agora você pode ter uma missão que se passa em um ponto, e outra, bem longe dali. Dificilmente conheceremos toda a extensão do mapa em uma só missão, o que permite que o jogo não fique repetitivo mesmo quando se usa a mesma localização.

Você receberá pontuações a partir do tempo que levou para matar o alvo e como o executou. Quanto mais sutil, mais pontos. O jogo não irá lhe punir se você quiser ter uma abordagem mais direta, só fique esperto: quando o alvo o percebe, ele pode fugir, e, se conseguir, você não terá mais a chance de executá-lo. O jogo trabalha para que cada missão só tenha uma tentativa, fazendo com que você não possa errar, se não o alvo obviamente irá fugir e não vai querer retornar para aquela localização. É um sistema inteligente para tentar manter os jogadores mais atentos à partida.



Um novo estilo de lançamento

Hitman pretende inovar com o seu esquema de lançamento. O jogo será vendido em duas versões: inicial e completa. A inicial, mais barata, terá todo o conteúdo lançado junto do jogo. A completa, que custa o preço comum de grandes lançamentos para os consoles atuais, terá acesso a todo o conteúdo do dia de lançamento e qualquer um que for lançado após isso.

Isso não só é um novo método interessantíssimo como também anda agradando aos jogadores. Não só irão ganhar um jogo completo já no lançamento, como pouco a pouco terão mais conteúdo, possibilitando a volta para o jogo.

Quem comprar a versão inicial poderá garantir todo o conteúdo futuro com a compra de um Season Pass, que irá atualizar essa versão para a completa.



Agente 47 voltará em boa forma

Depois da linearidade de Absolution, é bom ver que a série volta para suas origens mais abertas. Hitman promete não só nos lembrar de como jogos como Blood Money eram incríveis por sua liberdade e inteligência na hora de executar as missões, mas também pela sua jogabilidade que fazia uso fantástico dessas características. O Agente 47 não poderia voltar em forma melhor. **B**

Hitman (Multi)
Desenvolvedor IO Interactive
Gênero Square Enix
Lançamento 11 de março de 2016

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

por Luiz Roveran

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Breno Madureira

XBO

PS4

PC

A promotional image for the video game Rainbow Six Siege. It shows three operators in tactical gear on a rooftop overlooking a city skyline at sunset. One operator is in the center, seen from behind, looking out over the city. Two other operators are in the foreground, one on the left and one on the right, both holding rifles. The city skyline includes the Empire State Building. In the background, there is a large explosion or fire on a building.

Tom Clancy's **Rainbow Six Siege**

Último título da série de jogos táticos de tiro da Ubisoft, entrega multiplayer repleto de possibilidades estratégicas.

Se pudesse apontar um título que estabeleceu os alicerces do shooter tático moderno, certamente minha escolha seria o primeiro Rainbow Six. Nascida no longínquo ano de 1998, a franquia foi, ao longo do tempo, sinônimo para jogo de tiro inteligente. Esse aspecto estratégico, embora sublimado em sua subsérie Vegas, retorna renovado no último título da saga: Rainbow Six Siege.

MULTIPLAYER É A BOLA DA VEZ

Ao contrário de games anteriores da série, Siege não apresenta uma campanha single player nos moldes clássicos, isto é, com roteiro e cutscenes integradas à história. Ao invés disso, os modos para um jogador parecem mais voltados à preparação para o combate multiplayer, amplamente acessado por sua base de usuários.

Siege aposta numa fórmula semelhante à de Counter-Strike ao focar seu produto no embate entre times estratégicos controlados por humanos. Os outros dois modos presentes no jogo, Terrorist Hunt e Situations, rendem certo desafio e diversão no confronto com bots, mas se sobressaem por seu aspecto didático ao apresentarem os dez mapas do jogo e as diferentes personagens controláveis.





“Além do modo campanha outra ausência em Siege que dividiu jogadores foi a clássica fase de preparação, em que se decide por onde cada unidade de combate irá entrar no mapa”.



A modalidade Terrorist Hunt, embora possibilite a formação de um time humano para confrontar a AI, é pouco acessada e, por isso, conta com problemas de matchmaking, como discutido em algumas postagens no reddit. Dada a situação, joguei-a exclusivamente sozinho.

Também encontrei dificuldade para adentrar uma partida no modo multiplayer, mas em menor escala e sem comprometer gravemente minha experiência.

A omissão da campanha pode desagradar a veteranos de Rainbow Six. No entanto, dado o contexto da ascensão dos eSports e do próprio crescimento dos games multiplayer, encaro a decisão da Ubisoft como algo positivo: ela faz sentido no mercado atual e confia em um modelo de jogo menor, mas efetivo e preocupado em entregar um gameplay consistente.

As partidas são jogadas por times de ataque e defesa. Seus objetivos circundam diferentes objetos: reféns, uma ameaça de bomba, um contêiner químico, etc. Embora haja esse tipo de variedade, o título não oferta maiores possibilidades de combate com modos mais discrepantes, algo que enriqueceria a experiência e renderia mais horas de jogo.

CADA PASSO, CADA TIRO CONTA

Outra ausência em Siege que dividiu jogadores foi a clássica fase de preparação, em que se decide por onde cada unidade de combate irá entrar no mapa. Essa faceta, marca da franquia, aparece simplificada nas partidas ranqueadas e no modo Terrorist Hunt, mas não é por isso que o novo Rainbow Six se torna muito menos estratégico que seus predecessores.



Siege é um jogo em que cada ação deve ser pensada com antecedência. As personagens se movimentam lentamente e o recarregamento das armas é demorado. Ao contrário de outros jogos de tiro modernos, como Call of Duty, o combate deixa de ser decidido no reflexo e passa a se definir pelas rotas traçadas por cada um. Dado o contexto da franquia, isso se mostrou efetivo e me levou a adaptar a minha forma de jogar — sempre a buscar ângulos com cobertura e visão para alvejar adversários.

“Siege é um jogo em que cada ação deve ser pensada com antecedência”

Por incrível que pareça, Siege é um jogo em que poucos tiros são dados. O enfrentamento costuma ser súbito e letal para um dos lados. Portanto, frisa-se novamente a importância da busca por posições favoráveis no mapa. Algumas funções presentes no título realçam esse aspecto, como a possibilidade de inclinar a mira em 40 graus para checar os cantos das paredes. No mesmo sentido, ao utilizar o gancho do rapel, o game permite que o jogador se posicione de maneiras diferentes para alcançar maior visão.

Além disso, as classes desbloqueáveis exercem mudanças significativas no jogo com suas habilidades. Assim como os times, os tipos de soldado se dividem em atacantes e defensores. Esse aspecto do game se mostrou balanceado, ainda mais tendo em vista que diferentes abordagens podem ser escolhidas por cada time para alcançar seu objetivo. Vale salientar que, sob essa óptica, o valor de cada unidade da equipe aumenta consideravelmente: a perda de um jogador com determinada função no início da partida pode ser crucial na derrocada do time inteiro.

“Siege é um jogo em que poucos tiros são dados. O enfrentamento costuma ser súbito e letal”.

“DESTRUIR LEGAL!”

Um dos fatores que mais me chamou a atenção em Siege foi a extrema customização que o jogador pode realizar nos ambientes das partidas. A exemplo dos recentes jogos da série Battlefield, o último Rainbow Six permite que o usuário destrua estruturas para usar a seu favor. Por exemplo, uma parede pode ser perfurada por uma bala de alto calibre, abrindo uma fresta outrora inexistente que permite o ataque por outro ângulo. Enalteço a enorme precisão que o game dá ao jogador para realizar isso, fundamental para que essa mecânica seja efetiva, e não irritante.

A alternativa supracitada se mostrou salvadora ou mortífera em muitas partidas para mim. Quando era eu quem estava a puxar o gatilho enfurnado em um ínfimo buraco, a sensação era de completude. Em contrapartida, nada é mais frustrante do que ser eliminado com poucos minutos de jogo — e, atencem, as partidas de Siege demoram até chegar em um confronto mais consolidado — por um inimigo escondido em um canto inesperado.

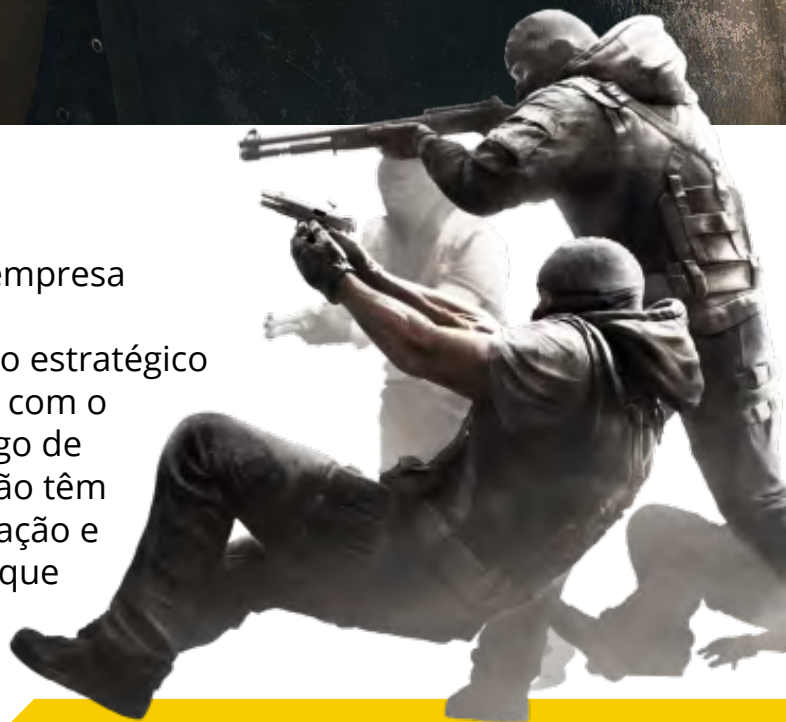




CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como mencionado, algumas das escolhas da empresa causaram furor e dividiram fãs da série.

As mecânicas adicionadas para enaltecer o lado estratégico do game se mostraram precisas e condizentes com o andar cadenciado das partidas. Siege leva o jogo de tiro para o lado da lógica e das escolhas que não têm volta. Para tanto, ter muitas possibilidades de ação e posicionamento no game é fundamental para que ele seja bem-sucedido em sua proposta. **B**



✓ Prós

- Multiplicidade de alternativas estratégicas;
- Bom balanceamento entre unidades de ataque e defesa;
- Ambientes destrutíveis funcionam muito bem.

✗ Contras

- Apresenta problemas no matchmaking, especialmente em Terrorist Hunt;
- Ausência de single player elaborado pode desagradar a alguns;
- Escassez de outros modos multiplayer.

Tom Clancy's Rainbow Six Siege (PS4/XBO/PC)

Desenvolvedor Ubisoft Montreal

Gênero Modern

Lançamento 01 de dezembro de 2015

Nota **8,0**

PC

*por Manoel Siqueira**Revisão: Robson Junior
Diagramação: Leandro Fernandes*

XCOM 2

XCOM é uma clássica série de jogos de estratégia e tática que se originou em 1994, com o jogo UFO: Enemy Unknown (PC/PS1). Mais de 20 anos e 10 games depois, a franquia continua com XCOM 2 (PC), que, como o título anterior, foi desenvolvido pela Firaxis e distribuído pela 2K.

A última esperança da terra

A história de XCOM 2 se passa vinte anos após os eventos de XCOM: Enemy Within, o último lançamento da série, em uma espécie de futuro alternativo. A Terra foi quase completamente dominada pelos alienígenas, pois os líderes mundiais acabaram se entregando totalmente àquilo que antes não passava de uma ameaça. A população foi manipulada através da construção de cidades tecnológicas e promessas de um futuro brilhante para a humanidade, mas os extraterrestres escondem segredos terríveis. XCOM, ou o que restou dela, é agora a última linha de defesa de nosso planeta.

O desenvolvimento da narrativa é bem mais consistente e a história bem mais detalhada que a do game anterior. Não que os jogos anteriores fossem ruins, muito pelo contrário, mas essa premissa é bem inesperada, principalmente para aqueles que não terminaram o último jogo.

Não foi apenas a história que melhorou — também houve um grande avanço em relação aos gráficos, de modo que o cenário agora parece estar bem mais claro e cheio de pequenos detalhes.

Ora, mas o que faz da nitidez dos cenários uma necessidade? Afinal de contas, os jogos anteriores estão longe de se destacar pela qualidade de sua estética." De fato, os gráficos nunca foram um problema na série XCOM, mas aqueles que estão habituados com ela sabem que, durante as missões de campo, o cenário pode ofuscar literalmente a capacidade de enxergar todas as possibilidades. Lugares por onde você pode movimentar seus soldados ou para onde você pode arremessar granadas são exemplos de aspectos que eram prejudicados pela falta de refinamento gráfico.

Em XCOM 2, a situação é ainda mais grave, pois agora é possível tanto entrar no interior





de qualquer edificação quando escalar até o seu topo, mesmo que se trate de um prédio com vários andares, por exemplo. Desse modo, essa melhoria gráfica resolve parcialmente o problema, sendo um grande auxílio no momento de enxergar e decidir a ação de seus personagens.

Ainda em relação ao cenário, há alguns aperfeiçoamentos relativos aos elementos que o compõem. Destacam-se a água, que se tornou mais realista, e o rosto dos personagens que você customizou, que aparecem como wanted (procurado) em hologramas durante as suas missões nas áreas metropolitanas — uma versão futurista do que acontecia no velho oeste norte-americano.

Duas faces de uma mesma moeda



Como os títulos anteriores, o novo jogo da Firaxis é composto de dois conjuntos de mecânicas distintos, revezando entre administrar o quartel general da XCOM e missões. O Q.G agora não é mais fixo em um local secreto, mas sim em uma gigantesca nave que pode se mover para qualquer lugar do planeta de acordo com a sua necessidade. Nessa nave, você será capaz de fazer pesquisas para desenvolver novas tecnologias, construir novas instalações, treinar seus recrutas, entre outras coisas vitais para o sucesso da Organização.

As missões, por outro lado, são realizadas em campo e apresentam uma grande diversidade de objetivos que incluem salvar civis sobreviventes, planejar sabotagem, resgatar tecnologia alienígena e escoltar pessoas importantes.

De qualquer maneira, o Q.G e as missões

estão intrinsecamente ligados. Você depende do primeiro para descobrir novos locais, além de treinar e desenvolver novos equipamentos para seus soldados; já o esquadrão, por sua vez, é responsável por desacelerar os planos dos invasores extraterrestres e adquirir matéria-prima diretamente, dentro das próprias missões, e indiretamente, através de recompensas dadas pela Resistência dos países aliados.

Ainda em relação aos soldados, houve grandes mudanças quanto às classes de personagem. Agora, além de serem menos genéricas — antes havia apenas Support, Assault, Heavy e Sniper



— foram criadas novas classes: o Ranger e o Specialist. A primeira parece substituir a classe Assault, porém é mais direta e agressiva, com skills que se baseiam em manuseio de espadas e furtividade. A segunda veio para ocupar o lugar da Support, mas, além de curar e dar assistência aos soldados da linha de frente, ela também pode hackear dispositivos a longa distância. Isso possibilita, dependendo do seu sucesso





durante o hackeamento, ganhar vantagens ou desvantagens em uma determinada área.

O sistema de furtividade do jogo, também conhecido como Concealment, não se restringe apenas ao Ranger, permitindo a qualquer personagem entrar nesse modo, tanto individualmente quanto em grupo, o que propicia grandes emboscadas e a conclusão de alguns objetivos sem sequer ser percebido pelo inimigo. Na verdade, todos os seus soldados já iniciam a missão em Concealment; porém, todos perdem este benefício quando são vistos ou ouvidos pelos adversários, com exceção do Ranger, caso este possua alguma skill de furtividade. Mesmo tendo havido mudanças positivas no referente às classes de personagem, ainda há poucas opções de escolha de skill (apenas duas) no momento em que você é promovido, ou seja, passa de nível.

Ora, mas o que faz do Concealment algo vantajoso? Este sistema de furtividade não existia até o próprio XCOM 2 e, além do mais, é um estilo incomum em jogo de estratégia, logo poderia ser um incômodo tanto aos fãs da série quanto aos do gênero. O que realmente ocorre, no entanto, é que a furtividade só vem a acrescentar e não substitui mecânica alguma. Aqueles que preferem estratégias mais agressivas ou defensivas, focadas em overwatch, poderão continuar a fazê-las.

Além das mecânicas, o jogo possui uma enorme variedade no momento de customizar seu personagem. Você pode não só escolher a face, cor da pele e cabelo, como também chapéus, óculos, pinturas faciais e até mesmo cicatrizes, o que é algo incomum em jogos desse gênero e com certeza fará com que você perca um bom tempo entre uma missão e outra.



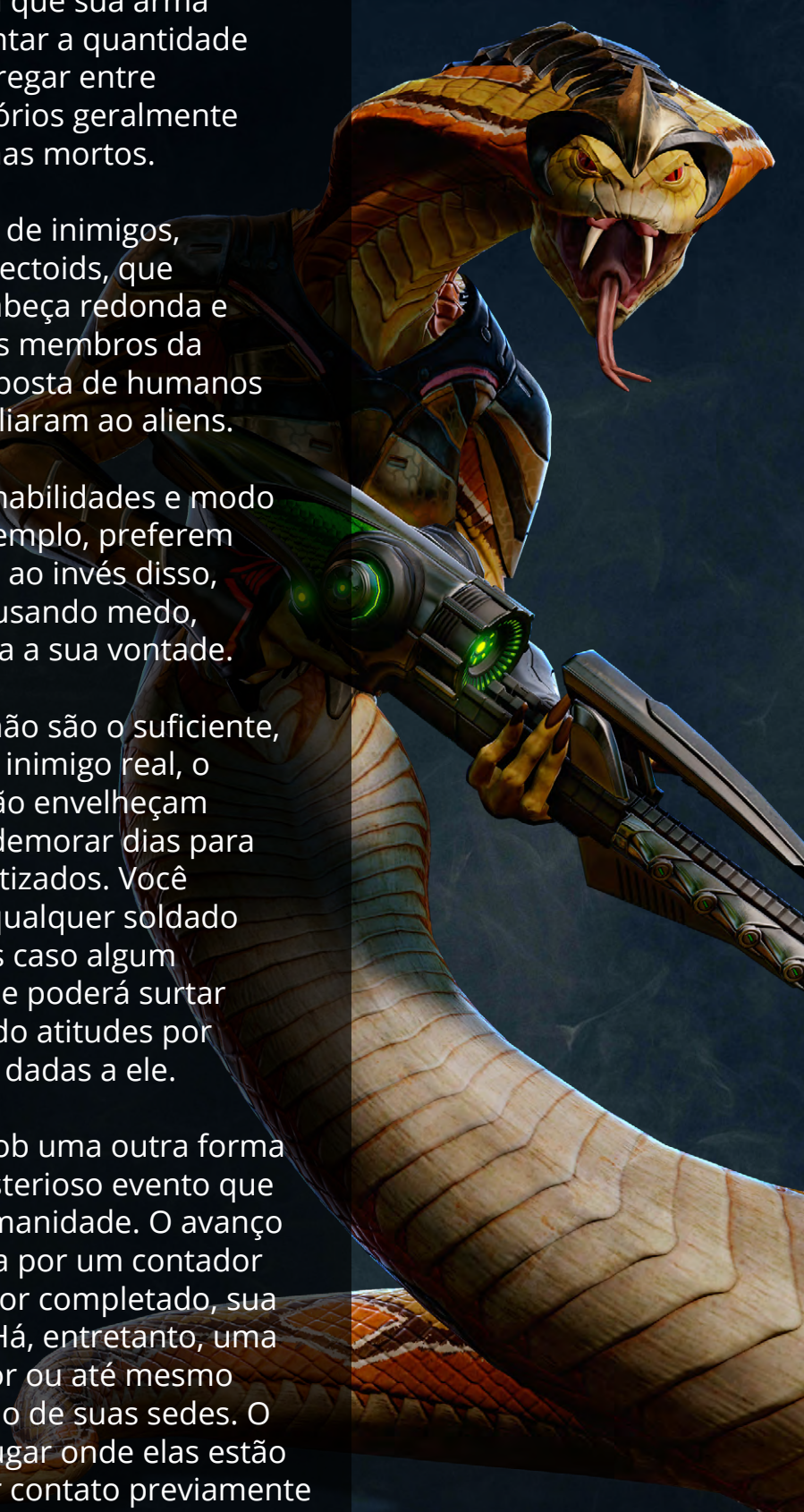
As customizações, todavia, não param por aí. Você também poderá anexar novos dispositivos às suas armas, o que melhorará sua mira, fazer com que sua arma recarregue automaticamente, aumentar a quantidade de munição que uma arma pode carregar entre vários outros benefícios. Estes acessórios geralmente encontrados nos corpos do alienígenas mortos.

Há também uma grande diversidade de inimigos, que variam desde os já conhecidos Sectoids, que são os clássicos extraterrestres de cabeça redonda e olhos grandes e esbugalhados, até os membros da Advent, que é uma organização composta de humanos geneticamente modificados que se aliam ao aliens.

Cada um desses adversários possui habilidades e modo de agir próprios. Os Sectoids, por exemplo, preferem não entrar em um combate direto — ao invés disso, controlam a mente dos soldados, causando medo, confusão e os obrigando a agir contra a sua vontade.

Se você acha que alienígenas ainda não são o suficiente, o game apresenta traz para você um inimigo real, o tempo. Embora seus personagens não envelheçam com o tempo, eles podem se ferir e demorar dias para se recuperar ou mesmo ficar traumatizados. Você pode escalar para o seu esquadrão qualquer soldado que esteja fisicamente saudável, mas caso algum esteja abalado psicologicamente, esse poderá surtar durante a missão em campo, tomando atitudes por conta própria e ignorando as ordens dadas a ele.


O tempo será um empecilho ainda sob uma outra forma — o chamado Avatar Project, um misterioso evento que poderá destruir o que sobrou da humanidade. O avanço desse projeto é simbolizado no mapa por um contador que vai do um ao doze. Quando ele for completado, sua jogatina chega ao fim e você perde. Há, entretanto, uma maneira de desacelerar este contador ou até mesmo fazê-lo regredir: através da eliminação de suas sedes. O problema é conseguir chegar até o lugar onde elas estão localizadas. Isso, você precisará fazer contato previamente com a Resistência do país em que elas estejam instaladas, a fim de que eles se unam a XCOM e lhe deem acesso.



Uma estratégia quase perfeita

Esse é um dos games mais acessíveis da série XCOM, pois há, inicialmente, muito menos elementos para se administrar, como recursos e instalações. À medida em que você progride na campanha, esses aumentarão em número e complexidade.

Entretanto, nem tudo é perfeito: os loadings (carregamentos) que ocorrem entre os modos de jogo são extremamente demorados. Isso acontece, provavelmente, devido a um problema de performance no momento de gerar cada uma das missões, uma vez que isso agora é feito proceduralmente. Drops de frames também são bastante comuns, mesmo usando as configurações recomendadas. Todavia, isso incrivelmente não influencia no gameplay, pois não ocorre durante as missões, apenas nas cinematics e nas transições de tela.

Apesar de alguns pequenos problemas de performance, XCOM 2 é um jogo que beira a perfeição, principalmente pelo fato da Firaxis ter ouvido o seu público e ter se concentrado não apenas em inovações, mas também em fortalecer seu pontos mais frágeis como a narrativa, as classes de personagem e principalmente fazer do game algo acessível até mesmo para aqueles que nunca tiveram contato com a série. O jogo é recomendado para todos os públicos, sem distinção, mas, obviamente, ele terá um sabor a mais para aquele que jogaram o último título da franquia. 



✓ Prós

- Narrativa bem desenvolvida;
- Novas classes de personagem;
- Enorme variedade de customização;
- Acessível a todos os públicos.

✗ Contras

- Alguns problemas de performance.

XCOM 2 (PC)

Desenvolvedor Firaxis

Gênero Estratégia Tática

Lançamento 05 de fevereiro de 2016

Nota **9.5**

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 Dácio Augusto

Revisão: Érika Mitie Honda
Diagramação: Leandro AlvesSHONEN JUMP
NARUTO
SHIPPUDEN

ULTIMATE NINJA

STORM 4

O ninja menos ninja do mundo conclui a sua história.

Desde o Playstation 2 a CyberConnect2 vem trazendo jogos de lutas divertidos e bonitos do universo da série Naruto. Quando a transição para o PS3 aconteceu, a série evoluiu para um jogo de combate 3D e um foco enorme começou a se fazer presente no modo história, que agora contava com lutas cinematográficas com um ótimo uso dos famosos Quick Time Events (QTE).

Depois de nove anos da série Storm e mais de 14 da série Ultimate Ninja como um todo, Ultimate Ninja Storm 4 (UNS4) chega para concluir a história de Naruto, contando com um dos maiores elencos já vistos num jogo de luta e com várias novas características para a série.

Modo História mais criativo

Embora o modo história contido nos jogos anteriores da série sempre fosse bem feito, ele não contava com uma grande variedade. Sempre tínhamos uma luta e em um certo momento o uso de QTE. UNS4 promete mudar isso trazendo lutas entre seres gigantesco – como a luta de abertura do modo história, entre Hashirama e Madara – e várias formas de destruição dos ambientes.

- O modo história continua de onde Ultimate Ninja Storm 3 parou, mas ignorando o seu final modificado – já que na época o mangá ainda não estava finalizado e eles precisavam encerrar a história em algum ponto – e pretendendo seguir até o final da série, incluindo o conteúdo dos filmes que dão sequência à narrativa do final do mangá.

Evento de Tempo Limitado: [O Plano para Capturar Todas as Bijuu] já está disponível

Seleção de modo de jogo

História



NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
© 2011 SHONEN JUMP, NARUTO and NARUTO SHIPPUDEN are trademarks of Shueisha, Inc. in the US, and/or other countries.
This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC.
Game software © 2016 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Neste modo você pode reviver os eventos de NARUTO GUILTY

Salvar

Opções

Dois Guerreiros Inigualáveis

Caminho Yin

Taka Voa Novamente Pontuação Total



Taka Voa



Ao Nosso Destino

NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
© NMF 2014. SHONEN JUMP, NARUTO and NARUTO SHIPPUDEN are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries.
This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central America.

Tempo de Jogo Estimado: 8 minutos

Conclusão da História: 22 %

Conclusão de Classe S: 25 %

Dois Guerreiros Inigualáveis

Caminho Yin

Aqueles Que Tudo Sabem

Os Hokages Aparecem

NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
© NMF 2014. SHONEN JUMP, NARUTO and NARUTO SHIPPUDEN are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries.
This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central America.

Tempo de Jogo Estimado: 14 minutos

Conclusão da História

Conclusão de Classe

Recapitulação Confirmar Voltar Capítulo Anterior

Dois Guerreiros Inigualáveis

Caminho Yin

Ao Campo de Batalha Pontuação Total



O Poder do Taka



Os Hokages Marcham

NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
© 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN
© NMF 2014. SHONEN JUMP, NARUTO and NARUTO SHIPPUDEN are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S. and/or other countries.
This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central America.

Tempo de Jogo Estimado: 10 minutos

Conclusão da História: 38 %

Conclusão de Classe S: 40 %

Recapitulação Confirmar Voltar Capítulo Anterior Próximo

Ainda no modo história, o jogo apresenta artes fantásticas no estilo nanqim, que representam os capítulos por onde o jogador já passou. Ao concluir um capítulo em que Madara vence alguém, por exemplo, você irá receber uma belíssima arte do personagem com uma cena característica do capítulo. Também é notável o "exagero" narrativo que o jogo apresenta neste modo,

principalmente na escala dos conflitos, sendo bem diferente do conteúdo encontrado no anime ou no mangá. Isso ocorre porque o jogo tenta criar uma experiência mais agradável ao jogador, eliminando parte dos diálogos e dando preferência a uma ação mais "bonita".

recompensa no Evento de Tempo Limitado!

Evento por tempo limitado em breve!

Seleção de modo de jogo

Aventura



NARUTO artwork and elements © 2002 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN All Rights Reserved.
 © 2012 MASASHI KISHIMOTO / 2007 SHIPPUDEN pode partir para aventuras no mundo de NARUTO SHIPPUDEN™ após os eventos
 © 2014 SHIPPUDEN, NARUTO SHIPPUDEN, and Naruto™ are trademarks of Shueisha, Inc. in the U.S., Japan and other territories.
 This product is manufactured, distributed and sold in North, South and Central American territories under license from VIZ Media, LLC.
 Game software © 2014 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Salvar Opções Confirmar Voltar



Neste modo ainda temos o Overworld, com a Vila da Folha e outras localizações conhecidas pelos fãs da série disponíveis para você explorar e pegar quests. Estas missões lhe darão dinheiro para comprar colecionáveis ou novos equipamentos de suporte para o combate.

Luta mais bonita



O jogo também conta com novas características no sistema de combate. Além de mudanças estéticas, como lutadores exibindo ferimentos enquanto caminham durante a luta, o jogador agora pode mudar de personagem durante a partida, permitindo, assim, novas possibilidades de combos para a surpresa de seu oponente.



NARUTO artwork and elements © 2008 MASASHI KISHIMOTO. © 2007 SHUEI SHUN. All Rights Reserved.
© 2008 MASASHI KISHIMOTO. © 2007 SHUEI SHUN.
Naruto is a service mark, registered trademark and trademark of Shueisha Inc. in the U.S. and/or other countries.
This product is manufactured, distributed and sold in North America and
Europe exclusively licensed from Shueisha Inc. All Rights Reserved.
Game software © 2010 BANDAI NAMCO Entertainment Inc. All Rights Reserved.



O jogo conta com novos especiais em equipe: os Team Ultimate Jutsu. Elas são poderosas técnicas que simulam a cooperação entre os personagens como é vista no mangá. Elas são impressionantes visualmente e prometem agradar tanto aos fãs quanto aos jogadores que não conhecem a série mas que adoram um bom combate.

O destino de Naruto e Sasuke



Depois de nove anos da série Storm, a quarta edição encerra a jornada dos dois protagonistas: Naruto e Sasuke. Durante boa parte desta história os dois estiveram em lugares opostos. Agora eles devem trabalhar juntos para poderem vencer o grande mal que se instalou no mundo shinobi. Com flashbacks que remetem à série

inteira, Ultimate Ninja Storm 4 deixa a trajetória muito mais emocionante. Ela se transforma em uma jornada de crescimento dos personagens junto ao jogador e ao público, pois quem acompanhou Storm desde o primeiro título viu o crescimento de cada um deles, a maneira como eles se distanciavam cada vez mais e como os objetivos se tornavam o principal foco.

No início do jogo, Naruto encontra-se na posição de o grande messias do mundo ninja e todos depositam votos de confiança nele. Ele nunca esteve mais confiante. Sasuke começa num ponto completamente oposto, duvidando de tudo aquilo que foi apresentado a ele durante os anos e tendo que pedir ajuda àqueles que tudo sabem, mas que não vivem mais:

- os líderes já falecidos da Vila da Folha.
- O ponto alto da história de Ninja Storm 4 culmina em sua conclusão óbvia, onde o motivo para os dois serem tão importantes na história principal é explicado e todas as pontas ainda soltas do quebra-cabeça se encaixam. Depois de tanto tempo é recompensador ver a história acabando de uma forma completa.



Elenco considerável

Ultimate Ninja Storm 4 conta com mais de 150 personagens jogáveis. Embora muitos sejam variações dos mesmos personagens, o jogo se esforça para tornar disponíveis a grande maioria dos personagens que apareceram no mangá e no anime. O título também conta com uma criatividade enorme para apresentar estes personagens, já que muitos nem tiveram participação o suficiente na história original para tornar possível a criação de uma lista de movimentos detalhada.

Aqueles que adquiriram o jogo em pré-venda puderam garantir alguns personagens extras também, como Naruto e Sasuke em suas versões do filme The Last – Naruto e os filhos de alguns dos personagens que aparecem no epílogo do mangá.

BO RUITO
-ボルト- NARUTO THE MOVIE

THE LAST
ザ・ラスト
NARUTO THE MOVIE



DLCs Futuros

Ultima Ninja Storm 4 irá contar com vários DLCs mostrando o conteúdo de todo o universo expandido da série, o que inclui a história após o fim do mangá. Será um prato cheio para os fãs. O primeiro pacote irá conter um novo capítulo do modo história focado em Shikamaru, uma nova versão do Naruto (como ele aparece no final do mangá) e várias novas técnicas em grupo. Já o

segundo pacote irá trazer mais uma nova história, esta focada em Gaara, uma nova versão do Sasuke (como ele aparece no fim do mangá também) e mais técnicas em grupo. O DLC final irá trazer quatro personagens novos: o quarteto do som, que há muito tempo encontram-se desaparecidos na série e que também foram muito requisitados pelos fãs.



O eterno jeito ninja da CyberConnect2

Naruto Shippuden Ultimate Ninja Storm 4 promete agradar aos fãs da série apresentando uma ótima adaptação do fim desta história para os jogos eletrônicos. Com a boa reputação que a CyberConnect2 vem acumulando nos últimos anos, a qualidade do jogo é mais do que esperada. O jogo foi lançado em 5 de fevereiro de 2016. **B**



por Ítalo Chianca

Revisão: Gabriel Verbena
Diagramação: Breno Madureira

A trajetória de Street Fighter

Os cinco rounds pela busca do mais forte

Com o lançamento de Street Fighter V, temos o retorno de uma das séries mais importantes da história dos videogames. Seus personagens, golpes e mecânicas transformaram a indústria e serviram de parâmetro para a consolidação do gênero de lutas. Pensando nesse lindo legado, relembramos a história da série principal pelas sucessivas gerações de videogames até chegar ao episódio V. Pronto para a luta?



STREET FIGHTER

Foi em 1987, nos arcades japoneses, que Street Fighter surgiu para o mundo dos videogames. Em uma época em que os Shooters e os jogos de ação dominavam as casas de jogos, Street Fighter mostrava a saga de Ryu, um jovem carateca que viajava pelo mundo batalhando contra os melhores lutadores de cada país.

SUANDO A CAMISA

A Capcom lançou o arcade de Street Fighter em duas versões. A normal, com o direcional e seis botões. E uma versão de luxo, com o direcional e dois enormes botões hidráulicos que reagiam de acordo com a força com que o jogador batesse neles — fraco, médio ou forte.

A premissa é simples, mas o suficiente para colocar frente a frente dois poderosos lutadores em batalhas frenéticas. O conceito até já existia na época, mas adquiriu profundidade com o estranho jogo da Capcom. Por exemplo, os especiais, o modo de defesa e os seis botões de ação serviram de base para o futuro das lutas virtuais.

STREET FIGHTER II THE WORLD WARRIOR

Durante a década de 1980, os fliperamas eram dominados por jogos cujo único objetivo era atingir a maior pontuação. Era comum a galera se vangloriar por ter a maior pontuação registrada na máquina. Mas esses dias de calma estavam contados. Em 1991, o mundo dos videogames ficou um pouco mais competitivo, pois surgia Street Fighter II. Após o estrondoso sucesso nos arcades, tornando-se mania mundial, as brigas

PARA TODOS OS GOSTOS

Sucesso de público e crítica, Street Fighter II recebeu diversas versões, ports e aprimoramentos. SFII foi lançado com diversos acréscimos e melhorias ao longo dos anos, sempre como se fosse um novo título. Street Fighter II: Champion Edition (1992), Street Fighter II Turbo: Hyper Fighting (1992), Super Street Fighter II: The New Challengers (1993), Super Street Fighter II Turbo (1994) e Hyper Street Fighter II: The Anniversary Edition (2003)

virtuais invadiram os consoles domésticos. Foi no Super Nintendo que Ryu, Ken e todos os participantes do World Warriors se consagraram como símbolos de uma geração. Nessa segunda edição, a jogabilidade estava mais fluida, os comandos respondiam com mais agilidade e à adição de combos, novos lutadores e trilha sonora arrebatadora trilharam o caminho da consagração do gênero de luta e da própria franquia.



STREET FIGHTER III NEW GENERATION

Em 1997, os combates de rua voltavam com estilo. Lançado primeiro para os arcades, Street Fighter III trouxe diversas alterações em comparação com seu antecessor. Dessa vez, apenas Ryu e Ken eram velhos conhecidos da galera. Todos os outros lutadores eram inéditos na série, como Sean, Elena, Alex e Gill. O enredo, aliás, trata de acontecimentos futuros aos vistos no segundo título.

IMPACTO DE SOBRA

Com o sucesso comercial das diferentes versões de SFII — foram vendidas 6,2 milhões de cópias —, a Capcom não demorou para trazer novas versões do terceiro título da série. Street Fighter III: New Generation (1997), Street Fighter III: 2nd Impact - Giant Attack e Street Fighter III: 3rd Strike - Fight for the Future (1999) tornaram-se sucesso, principalmente entre os jogadores do cenário competitivo e donos do saudoso Dreamcast da Sega.

Além de diversos novos lutadores, a Capcom encheu a experiência de jogo com novidades. Entre as mais drásticas e marcantes estão: a barra de Stun (quanto mais dano levado, mais a barra de especial enche); os Super Arts (golpes especiais que gastam a barra de energia); e o Parry (tipo de defesa capaz de bloquear qualquer ataque sem perder dano). Essas novas mecânicas aliadas aos visuais impressionantes transformaram SFIII em mais um jogo de luta sublime.



STREET FIGHTER IV

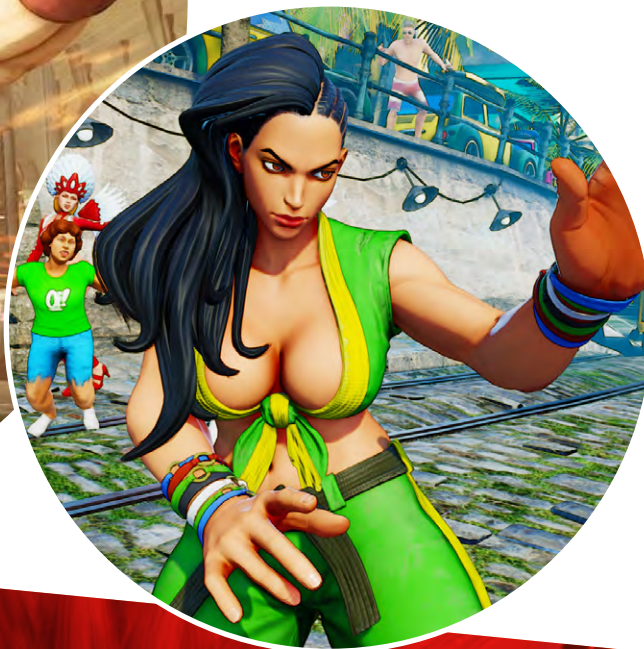
Praticamente uma década desde o último título canônico, Street Fighter enfim retornava aos videogames. Misturando o melhor de tudo que a série apresentou até então com novos conceitos e visuais, o título trouxe a franquia de volta ao topo dos melhores jogos de luta dos videogames (Xbox 360 e PlayStation 3) e arcades, tornando-se sucesso absoluto nos principais torneios competitivos e originando uma nova geração de fãs.

MANTENDO A TRADIÇÃO

Como de costume, novas atualizações da série foram lançadas em forma de jogos novos. Acrescentando novos personagens, cenários, modos de jogo e balanceado os combates, SFIV recebeu as versões Super Street Fighter IV (2010), Super Street Fighter IV - Arcade Edition (2010) e Ultra Street Fighter IV (2014).

Seguindo a trama do segundo jogo, Street Fighter IV acontece um ano após do lendário World Warrior Championship. Não a toa temos todos os lutadores de SFII no elenco. Além de velhos conhecidos, o jogo apresentou inúmeras novidades — Ultra Combos, Focus Attack, visuais 2.5, modo online — e conceitos utilizados por jogos anteriores — Super Combos, EX moves. Era o retorno que a série precisava.





STREET FIGHTER V

Oito anos depois do retorno triunfal da série, chega o momento de mais um World Warriors. Passando-se após os acontecimentos de SFIII, Street Fighter V apresenta 16 lutadores, sendo 12 deles velhos conhecidos, e quatro inéditos. Vale destacar algumas mudanças chocantes, como o visual reformulado de Ken e a aparência envelhecida de todos os personagens (Dhalsim com uma longa barba branca, por exemplo).

DIFÍCIL DE ACREDITAR

Segundo a própria Capcom, Street Fighter V não terá diversas versões com seus antecessores. A ideia inicial é lançar conteúdo pago como DLCs e atualizações para o próprio jogo. Ou seja: nada de versões Super, Ultra ou Megablaster. Será mesmo?

O sistema de luta promete manter o elevado padrão estabelecido pelo título anterior ao mesmo tempo que tentará emplacar novas mecânicas, como o V-Skills (habilidades especiais diferentes para cada personagem), V-Trigger (gasta toda a barra para dar buffs nos ataques do personagem) e o V-Reversals (counters executados com uso da V-gauge que podem ser feitos no meio do ataque adversário).

Lançado para PlayStation 4 e PC, Street Fighter V tem tudo para manter vivo o legado de uma das maiores séries de videogame de todos os tempos e animar os eternos confrontos entre lutadores virtuais. Calce suas luvas e prepara-se para a luta. **B**

Revista Nintendo Blast 77

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD



Um especial sobre os 30 anos da série Zelda, prévia de Hyrule Warriors (3DS) e mais!

Baixa já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista