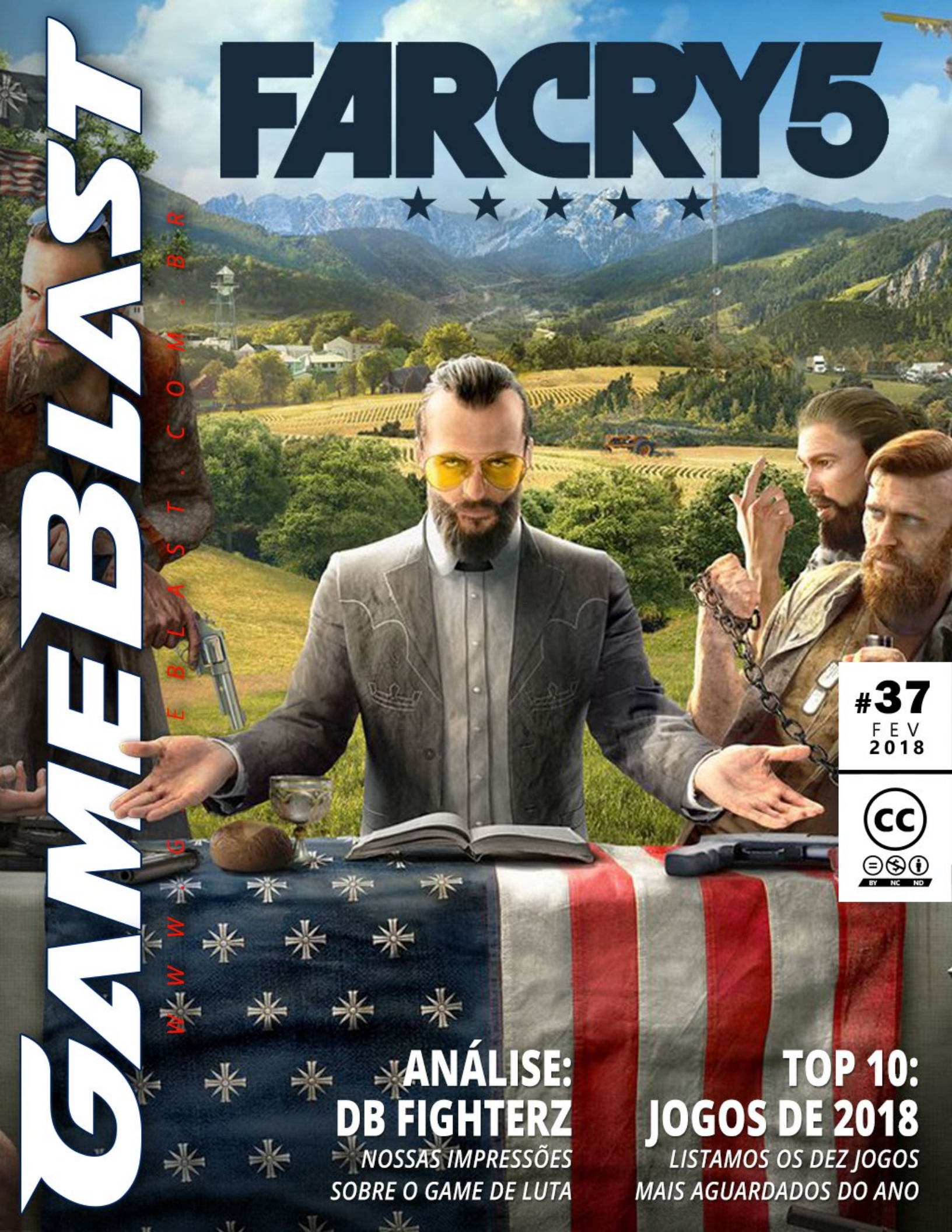


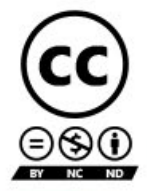
GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

# FARCRY 5



#37  
FEV  
2018




**ANÁLISE:**  
**DB FIGHTERZ**  
NOSSAS IMPRESSÕES  
SOBRE O GAME DE LUTA

**TOP 10:**  
**JOGOS DE 2018**  
LISTAMOS OS DEZ JOGOS  
MAIS AGUARDADOS DO ANO



## Um ano cheio de expectativas


Terminado o Carnaval, o ano começa de fato e a primeira Revista GameBlast do ano traz os jogos mais aguardados de 2018 para você antecipar o hype. Falando em expectativa, as prévias de **Far Cry 5** e **Ni no Kuni II** contam tudo o que podemos esperar desses grandes títulos. Além disso, as análises de PUBG e **Dragon Ball FighterZ** mostram porque eles estão fazendo tanto sucesso. Tem mais, os amantes de gatos não podem perder as impressões sobre **Purrfect Spirits**, e há muitas recomendações de indies. Boa leitura! - **Alberto Canen**

**PRÉVIA**  
Ni no Kuni II: Revenant Kingdom (Multi) **04**



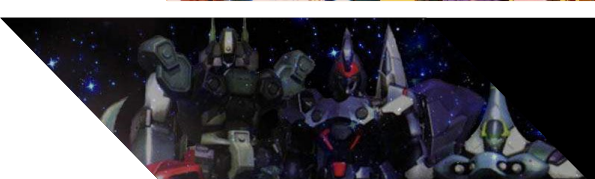
**PRÉVIA**  
Far Cry 5 (Multi) **10**



**ANÁLISE**  
PlayerUnknown's Battlegrounds (PC/XBO) **17**



**ANÁLISE**  
Dragon Ball Fighter Z (Multi) **23**



**XENOGEAR 20 ANOS**  
Uma das histórias mais incríveis já contadas **29**



**TOP 10**  
jogos mais aguardados de 2018 **36**



**MOBILE BLAST**  
Purrfect Spirits (Android/iOS) **48**



**INDIE BLAST**  
Recomendações de jogos indies **52**

### GAME BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Alberto Canen

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Gilson Peres  
Leandro Alves  
Vinícius Veloso

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR DE ARTE**  
Leandro Alves

**REDAÇÃO**  
Alberto Canen  
Farley Santos  
Francisco Camilo  
Karen K. Kremer  
Renan Rossi

**REVISÃO**  
Ana Krishna Peixoto  
Diogo Mendes  
João Paulo Benevides  
Vitor Tibério

**ILUSTRAÇÃO**  
S. Carlos

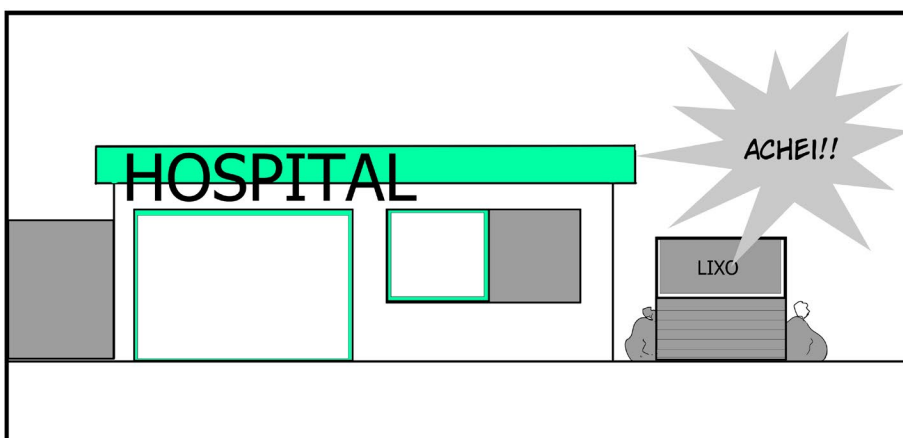
**DIAGRAMAÇÃO**  
Emanuel Neves  
Guilherme Lima  
Ítalo Lourenço  
Leandro Alves  
Vinícius Veloso

**CAPA**  
Leandro Alves

HQ Blast

"Sobreviver" por S. Carlos

POR S.CARLOS



FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**

DA REVISTA GAMEBLAST!

**ASSINAR!**





PC

PS4

# NI NO KUNI II

## REVENANT KINGDOM

Promete mais aventuras em um belo mundo mágico

por Farley Santos

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: Vinicius Veloso

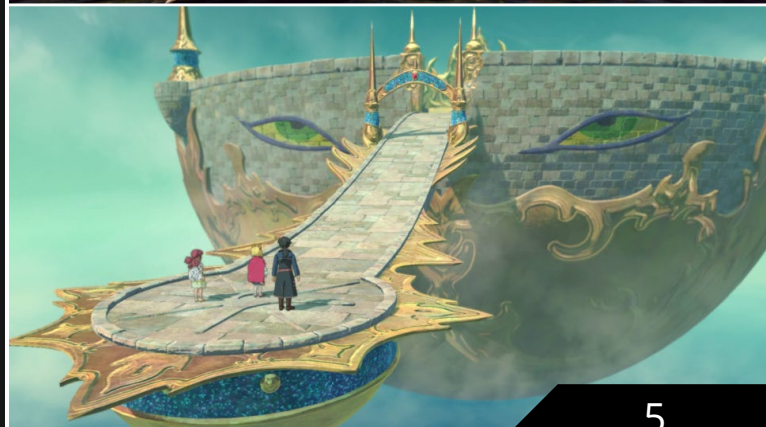
Ni no Kuni: Wrath of the White Witch surpreendeu a todos quando foi lançado para o PlayStation 3 em 2013, principalmente por conta do envolvimento do famoso estúdio de animação Studio Ghibli. O resultado foi um jogo com visual e ambientação excepcionais, ótima história e vários sistemas complexos, como é costume de um bom JRPG. A continuação **Ni no Kuni II: Revenant Kingdom**, que chegará ao PlayStation 4 e PC no final de janeiro de 2018, promete visitar o mundo do título anterior e introduzir várias novas mecânicas. As novidades indicam que a aventura tem capacidade de ser empolgante e imersiva.



## Um rei vítima de um golpe de estado

A trama de *Revenant Kingdom* acontece centenas de anos depois dos fatos de *Wrath of the White Witch* e tem como foco inicial um conflito entre a tribo dos ratos e a dos gatos na cidade de Ding Dong Dell. O protagonista é Evan Pettiwisker Tildrum, rei da tribo dos felinos, que perde o trono por conta de um golpe de estado por parte dos roedores. Diante do surgimento de forças sombrias capazes de ameaçar a paz, Evan decide partir em uma jornada para fundar um novo reino — a tarefa não será fácil, porém essa parece ser a única maneira de proteger todos. Para isso, o rei conta com a ajuda de Roland, um viajante de outro mundo, e Tani, uma garota membro de um grupo de piratas aéreas.

Mesmo se passando no mesmo universo, *Revenant Kingdom* tem uma direção bem diferente do anterior, com trama direcionada um pouco mais para jovens adultos. Dessa vez, o foco da história é a construção de um reino, abordando também os laços entre os personagens e como eles amadurecem ao conhecer mais pessoas. Além disso, a direção de arte mudou para combinar com o novo foco: os cenários têm visual um pouco mais realista, enquanto que os personagens continuam a apresentar traço de anime por meio da técnica *cell shading*. Por conta da trama independente, a Level-5 afirma que será um jogo perfeito para quem não conhece a série, já veteranos poderão perceber ligações sutis entre os títulos com a presença de *easter eggs* e localidades familiares.







Ao contrário do primeiro jogo, Revenant Kingdom não é uma colaboração com o Studio Ghibli. Porém, o jogo conta com a participação de alguns membros do estúdio que trabalharam no título anterior. Yoshiyuki Momose, ex membro do Studio Ghibli, é responsável pelo *design* dos personagens. Já a música é responsabilidade de Joe Hisaishi, compositor do primeiro jogo e responsável pela trilha sonora de vários filmes produzidos pelo Ghibli.

## Construindo um reino

Na essência, Revenant Kingdom segue as regras de JRPGs clássicos, o que significa explorar calabouços e cidades, conversar com pessoas, resolver problemas e enfrentar monstros.

Durante a exploração, Evan e seus amigos precisam solucionar puzzles para prosseguir, normalmente envolvendo algum obstáculo. No primeiro jogo, o protagonista tinha à disposição vários feitiços para alterar o cenário, dessa vez contamos com a ajuda de criaturas elementais chamadas Higgledies — monstros cuja aparência lembra os kodamas do filme Princesa Mononoke. Em um momento, por exemplo, Evan precisa usar um Higgledie de vento capaz de controlar um tornado para alcançar um ponto alto do cenário. Muitas dessas criaturas serão opcionais, logo será importante vasculhar os locais para encontrá-las.

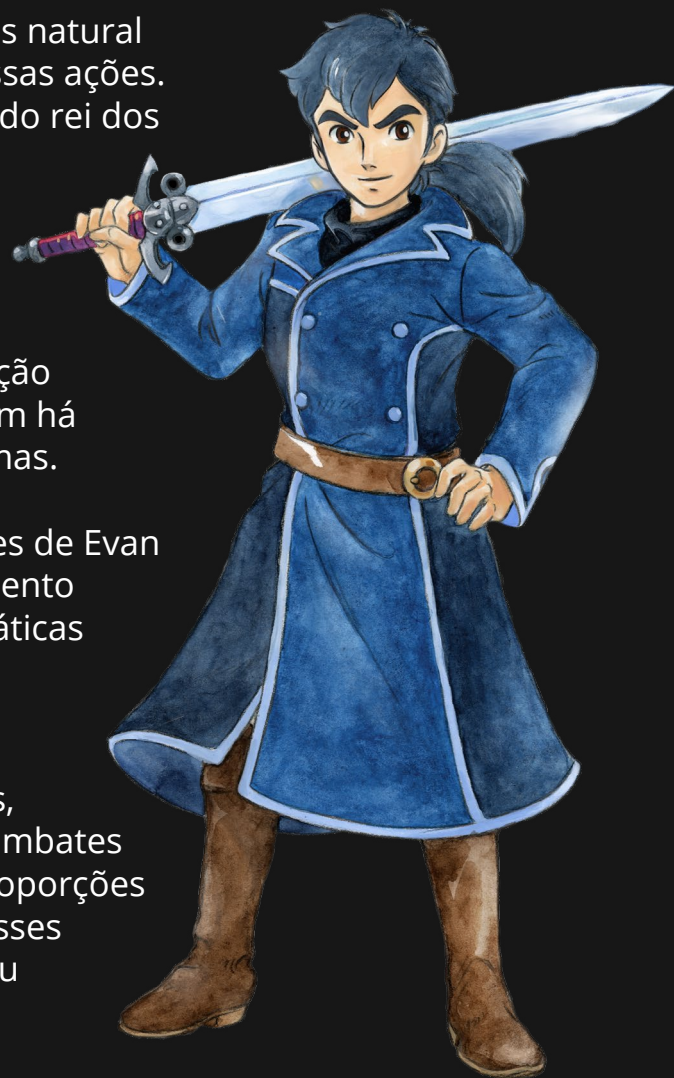




Evan está construindo um novo reino, logo nada mais natural que a inclusão de mecânicas de jogo para retratar essas ações. É no “Kingdom Mode” que administramos o império do rei dos gatos. Nessa modalidade, poderemos expandir o território, construir estruturas e lojas, pesquisar tecnologias, e assim por diante. Cada uma dessas construções precisa de um responsável, sendo assim, uma das tarefas é procurar pessoas capazes pelo mundo e convidá-las para ajudar na administração do reino. Todas essas atividades são opcionais, porém há várias recompensas pelos esforços, como itens e armas.

Naturalmente, os outros reinos não gostam das ações de Evan e vão fazer o máximo para atrapalhar o desenvolvimento de seu reino. Nesse momento acontecem batalhas táticas em que controlamos exércitos em missões. Essas investidas são estratégicas e precisamos montar grupos balanceados para vencer. Além de diferentes unidades, estarão disponíveis comandantes distintos, cada qual com habilidades especiais únicas. Esses combates acontecem no *mapa mundi*, cujo visual conta com proporções diferentes, lembrando uma pequena maquete — nesses locais, os personagens aparecem no formato *chibi*, ou seja, com corpo pequeno e cabeça bem grande.

Essas novas mecânicas reforçam a temática da história de construção de um novo reino e prometem trazer identidade à Ni no Kuni II.





## Ação, estratégia e magia nos combates

Pelo caminho há vários inimigos a serem derrotados em batalha. O sistema de combate de Ni no Kuni II foi amplamente modificado em relação ao do antecessor e tem foco maior na ação. Os heróis são o núcleo dos embates e eles contam com a ajuda dos Higgledies — o sistema de capturar e treinar monstros do primeiro jogo não está presente na continuação.

Durante os embates, controlamos diretamente um dos heróis em tempo real, enquanto os outros aliados são guiados pelo computador. Os personagens têm à disposição golpes físicos, ataques à distância, feitiços e técnicas especiais. Cada aliado tem características únicas: Evan é balanceado e consegue desferir magias com seu cajado, Roland dispara balas com uma pistola e ataca rapidamente com uma espada, já Tani utiliza uma lança e um arco com flechas. É possível trocar de personagem a qualquer momento, sendo uma ação necessária, pois inimigos apresentam fraquezas a diferentes tipos de ataques.

O diferencial do combate é a atuação das criaturinhas Higgledies. Os pequenos espíritos ficam espalhados pelo campo de batalha e é possível comandá-los para ajudar nos ataques. Em uma situação, por exemplo, Evan pode ordenar que os Higgledies segurem um inimigo, impedindo a execução de algum golpe devastador. O uso mais significativo é utilizar as criaturas para fortalecer e modificar as técnicas especiais. Para isso, é necessário ir até o local do campo de batalha em que os Higgledies estão concentrados e, em seguida, desferir algum ataque. Espíritos de fogo, por exemplo, envolvem as armas com chamas, aumentando o poder do ataque e eficiência elemental. Já criaturas de defesa podem criar barreiras mágicas. É possível escolher até quatro tipos de Higgledies para participar dos combates, o que traz muitas possibilidades de estratégia.

Dominar todas essas nuances do combate será de extrema importância, principalmente ao enfrentar alguns oponentes importantes da trama. Para formar seu reino, Evan precisa derrotar os Kingmakers, grandes bestas protetoras dos países do mundo de Ni no Kuni II — uma nação só é reconhecida como legítima com o consentimento dessas criaturas. Essas batalhas prometem ser intensas e difíceis, pois os Kingmakers são imensos e muito poderosos. Nesses momentos, a estratégia será essencial para vencer.





## Uma jornada mágica

Com alterações em várias áreas, **Ni no Kuni II: Revenant Kingdom** tem tudo para ser um ótimo JRPG. Fora um grande e belo mundo para explorar, o jogo promete ser uma experiência imersiva com as mecânicas de construção de reino e sistema de combate retrabalhado. Só nos resta esperar para acompanhar Evan em sua jornada para construir um reino e para salvar o mundo. **B**



Ni no Kuni II: Revenant Kingdom (PS4/PC)

**Desenvolvedor** Level-5

**Gênero** RPG

**Lançamento** 19 de janeiro de 2018

Expectativa



4



PC

PS4

XBO

# FARCRY5



## Um mundo mais aberto, muita ação e fanatismo religioso

por Francisco Camilo

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Emanuel Neves

No próximo dia 27 de março, receberemos o quinto capítulo numerado da franquia Far Cry. Desenvolvido pela Ubisoft Montreal, Far Cry 5 (Multi) ficará responsável por trazer a série de volta ao cenário dos games depois de um ano de hiato. Voltando para os tempos modernos, o game tocará em temas delicados e polêmicos, algo típico da franquia, que instigarão o jogador a descobrir mais sobre seu vasto mundo.



## ✠ Terra dos Pecadores ✠



A história de Far Cry 5 se passa em Hope County, Montana (EUA). O jogador assumirá o papel de um membro da Resistência que luta contra um culto religioso conhecido como Projeto em Eden's Gate, liderado por Joseph Seed, aquele que acredita ser capaz de proteger o povo do apocalipse. O tema religioso por si só já é polêmico, e misturá-lo com a violência e peculiaridades típicas de Far Cry deixará tudo ainda mais acentuado.

Abrindo ainda mais a jogabilidade de Far Cry 5, a exploração será muito mais aberta ao jogador, permitindo-o completar suas atividades de acordo com sua vontade. Há uma barra de progresso chamada de Medidor da Resistência. Todas as ações realizadas dentro do jogo que favoreçam a Resistência preencherão a barra, levando os líderes das regiões em que o jogador estiver a ficarem furiosos e enviarem tropas mais fortes para proteger suas áreas de dominância. Quando o medidor se enche por completo, o próprio Arauto líder da região virá ao encontro do jogador, que terá a oportunidade de matá-lo e finalmente liberar a área. É um conceito já utilizado em outros jogos, mas que oferece uma boa dose de missões e atividades a serem realizadas em paralelo com o seguimento da história principal.





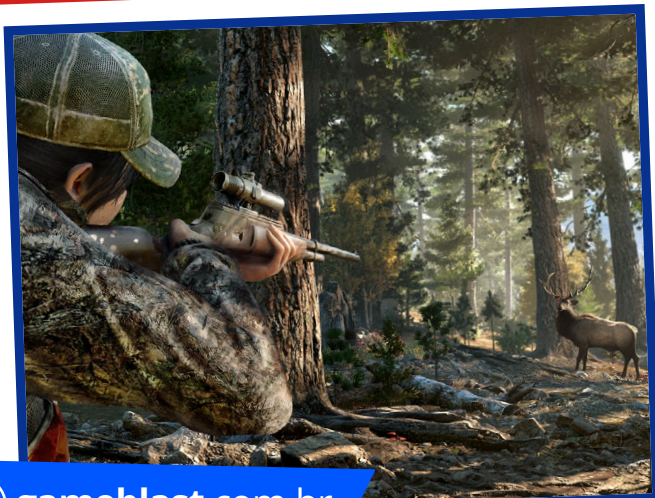


Há três regiões disponíveis em Hope County: Holland Valley, Henbane River e Whitetail Mountains, sendo cada uma delas controlada por um Arauto filho de Joseph Seed. Holland Valley é uma região preenchida por fazendas e campos de cultivo; Henbane River possui cabanas, campos floridos e fontes termais em suas paisagens, sendo uma região onde a escravidão dos cidadãos é usada como fonte de renda; já Whitetail Mountains é uma região montanhosa repleta de vida selvagem e que serve de refúgio para os sobreviventes do culto e para aqueles que desejam, na melhor oportunidade, revidar.





# ✦ Tiros, vida selvagem e um pouco de pescaria ✦



Far Cry 5 contará com um arsenal variado de armas para o jogador explorar e liberar Hope County. Enfrentar cultistas poderá ser algo realizado com extrema cautela e na surdina ou do jeito mais barulhento e louco possível. Seja como for, o jogador poderá contar com o auxílio de diversos personagens através do sistema de Amigos de Aluguel, com cada um deles contando com habilidades de auxílio diferentes, como o Pastor Jerome, veterano da Guerra do Golfo e sobrevivente das atrocidades do culto. Há também os Presas de Aluguel, que oferecem companheiros como o cão Boomer, que é capaz de atacar inimigos e trazer suas armas para o jogador. Além disso, teremos a introdução de um modo cooperativo online completo, permitindo que o game seja 100% aproveitado com um amigo.





Mas nem só de tiro se vive um Far Cry. Entre as árduas missões de liberação, poderemos explorar os inúmeros segredos de Hope County livremente, descobrindo tesouros, conhecendo pessoas e a história do local, e descobrir a vida selvagem presente ali. A presença de animais não é novidade na série, e reafirma a tendência de transformar o mundo de FC5 em algo vivo e orgânico. Pescar, caçar e ser caçado serão atividades corriqueiras que prometem trazer uma variedade essencial a jogos de mundo aberto.

Para explorar Hope County, o jogador terá disponível uma boa seleção de veículos terrestres e aéreos, com caminhonetes, tratores e aviões servindo de meios de locomoção rápidos para chegar até os objetivos. Além disso, haverá conflitos armados em veículos em movimento assim como em Far Cry 4, então estar dentro de um veículo não será necessariamente algo seguro.





Far Cry 5 (Multi) tem tudo para ser mais um grande jogo da Ubisoft. Oferecer um mundo vasto, vivo e com muitas atividades para fazer é receita para o sucesso, e uma receita que a Ubi está acostumada a seguir. Tocar em um tema polêmico e trazer personagens carismáticos e excêntricos pode ser um excelente caminho, desde que tudo seja tratado com cuidado e esmero, e não há razão para duvidar dos produtores. **B**

Far Cry 5 (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor:** Ubisoft Montreal

**Gênero:** Tiro em primeira pessoa

**Data de lançamento:** 27 de março de 2018

Expectativa



5



# Guia G-Blast

## The Witcher 3: Wild Hunt. (Multi)

Edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store!



EDIÇÃO COMUM  
**GRÁTIS**



EDIÇÃO DE  
COLECCIONADOR  
**R\$2,90**



BAIXAR NO  
Google™ play




COMPRAR NO  
Google™ play



PC

XBO

*por Francisco Camilo**Revisão: Ana Krishna Peixoto**Diagramação: Leandro Alves*

# PlayerUnknown's Battlegrounds: um colosso que ainda tem muito espaço para evolução

**PlayerUnknown's Battlegrounds** chegou em 2017 com uma proposta extremamente simples, mas que desafiava seus jogadores de maneira brilhante. Não à toa o game conseguiu alcançar a marca de três milhões de jogadores simultâneos somente no Steam, um feito impressionante para um game que apenas recentemente saiu do Steam Greenlight. Mas será que ele é tudo isso mesmo?



## Correndo pela sobrevivência

**P**UBG possui uma premissa simplista: 100 jogadores pulam de pára-quadras e descem em uma área extensa e inabitada, onde irão se enfrentar e o último a sobreviver será o vencedor. Ao chegar ao solo, o jogador deve buscar por armamentos e equipamentos de proteção para que possa se defender dos outros jogadores. Comumente, tais equipamentos se encontram em edificações espalhadas pelo mapa. Escolas, bases militares e celeiros são apenas alguns dos locais onde podem conter suprimentos, mas nem sempre iremos encontrar os melhores no primeiro ambiente que visitarmos. Locais isolados podem oferecer a chance de não darmos de cara com outros jogadores, aumentando as chances de sobrevivência; em contrapartida as melhores armas e equipamentos de defesa ficam em grandes centros, como vilas e cidades mais desenvolvidas.



Acho que sumiu todo mundo

Uma área do mapa ficará marcada por um círculo branco, e os jogadores devem seguir para ela dentro de um limite de tempo para que não sofram dano. Quando o limite termina, a área de jogo vai se reduzindo, exigindo que os jogadores se movimentem e se aproximem uns dos outros. Conflitos se tornam iminentes conforme a área de jogo diminui, mostrando um dos aspectos mais importantes da jogabilidade de PUBG: a tensão e ansiedade criadas pela incerteza do que irá acontecer nos segundos seguintes. Poucos tiros podem ser fatais aqui para um jogador desatento. E essa tensão se estende na busca por suprimentos. Afinal de contas, vasculhar os locais pode nos colocar cara a cara com algum jogador que chegou antes e está com uma escopeta calibre 12 em suas mãos.



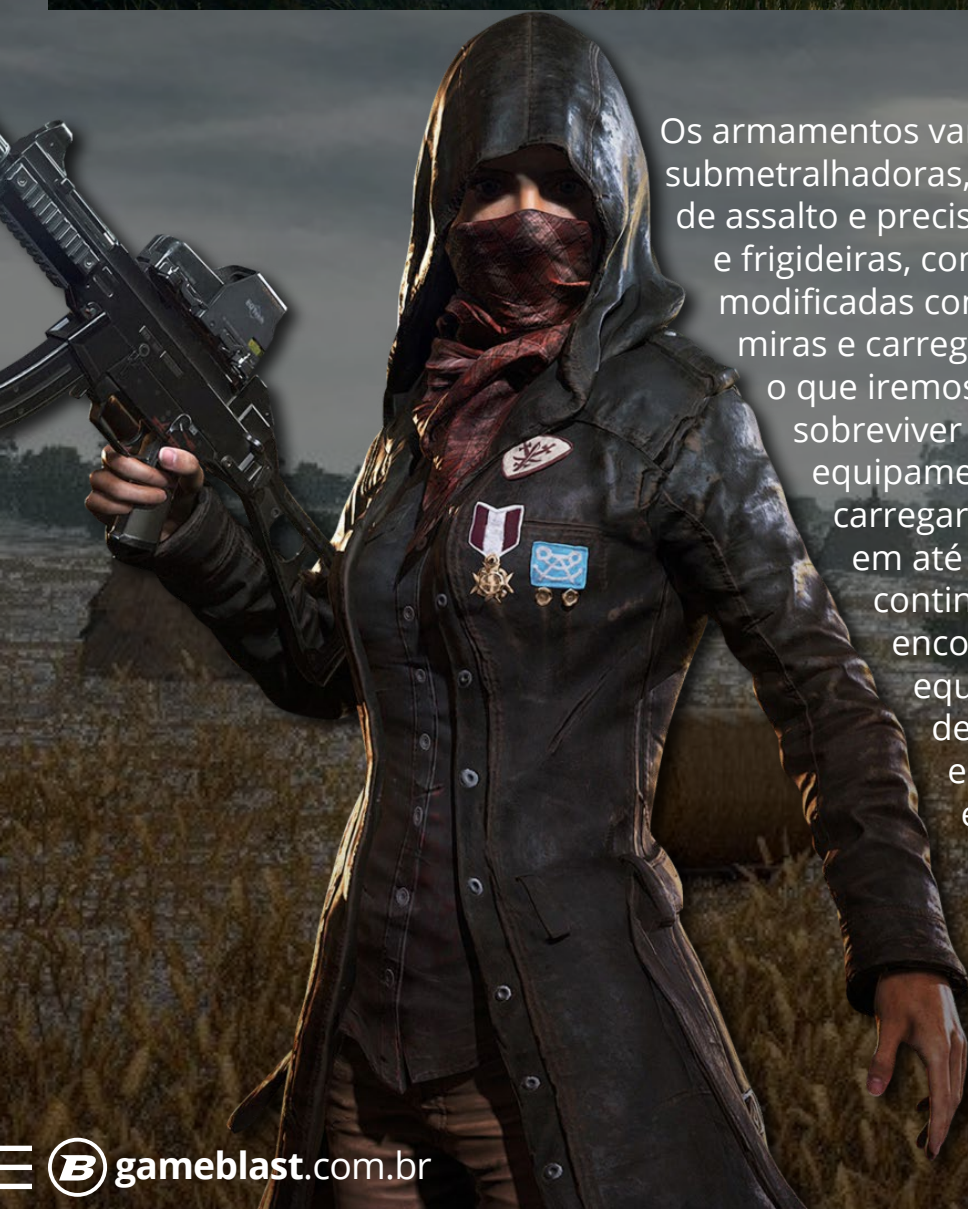


PUBG pode ser jogado solo, em cooperativo para duplas ou cooperativo para time de quatro jogadores. Embora o game seja empolgante e ofereça partidas praticamente inéditas a cada rodada, a sensação de solidão e isolamento ao jogá-lo sozinho por longas sessões pode se tornar cansativo para alguns jogadores. Ter amigos acaba se tornando importante para dar maior longevidade ao game, tendo em vista que o mesmo oferece apenas um modo de jogo.

Podendo ser jogado em primeira ou terceira pessoa, o game oferece tiroteios de bastante qualidade e desafiadores. Não é fácil manejar uma arma automática aqui, por exemplo, pois é necessário ter o controle das rajadas de tiro para que se atinja uma maior eficiência durante os combates. E é incrível o fato de que podemos nos sentir encurralados em áreas abertas, pois ao tomar um tiro, não vemos indicação de onde o disparo veio. Há apenas uma marca de dano na tela e o som do disparo da arma do inimigo.

No presente momento, PlayerUnknown's Battlegrounds conta com dois mapas: Erangel, baseado em localidades russas e Miramar, baseado em localidades da América Central. Ambos os mapas oferecem uma boa diversidade de locais, dando ao jogador oportunidades de combate à longa e curta distância. Enquanto Erangel possui áreas como campos e florestas, Miramar é repleta de desertos e áreas rochosas. Cada mapa possui suas próprias particularidades e cada região poderá exigir uma tática diferente do jogador. Ainda assim, se esconder e aguardar o desenrolar da partida é uma excelente tática (e igualmente covarde) para ambos os mapas. Como os mapas são extensos, podemos encontrar veículos para nos locomover com maior facilidade, e estes possuem respawn indeterminado.





Os armamentos variam de pistolas simples e submetralhadoras, passando por escopetas, rifles de assalto e precisão e até mesmo machetes e frigideiras, com as armas podendo ser modificadas com diversos tipos de anexos, como miras e carregadores estendidos. Nunca se sabe o que iremos encontrar, mas é necessário sobreviver com o que se tem em mãos. Os equipamentos de defesa e a mochila para carregar os itens podem ser encontrados em até três níveis, então é válido continuar vasculhando mesmo tendo encontrado um conjunto completo de equipamentos proteção. Granadas de fragmentação, atordoamento e fumaça também podem ser encontradas, ampliando o leque de ações do jogador. Itens de recuperação também estão espalhados pelo cenário — é importante guardar espaço para carregar alguns destes itens em caso de necessidade.



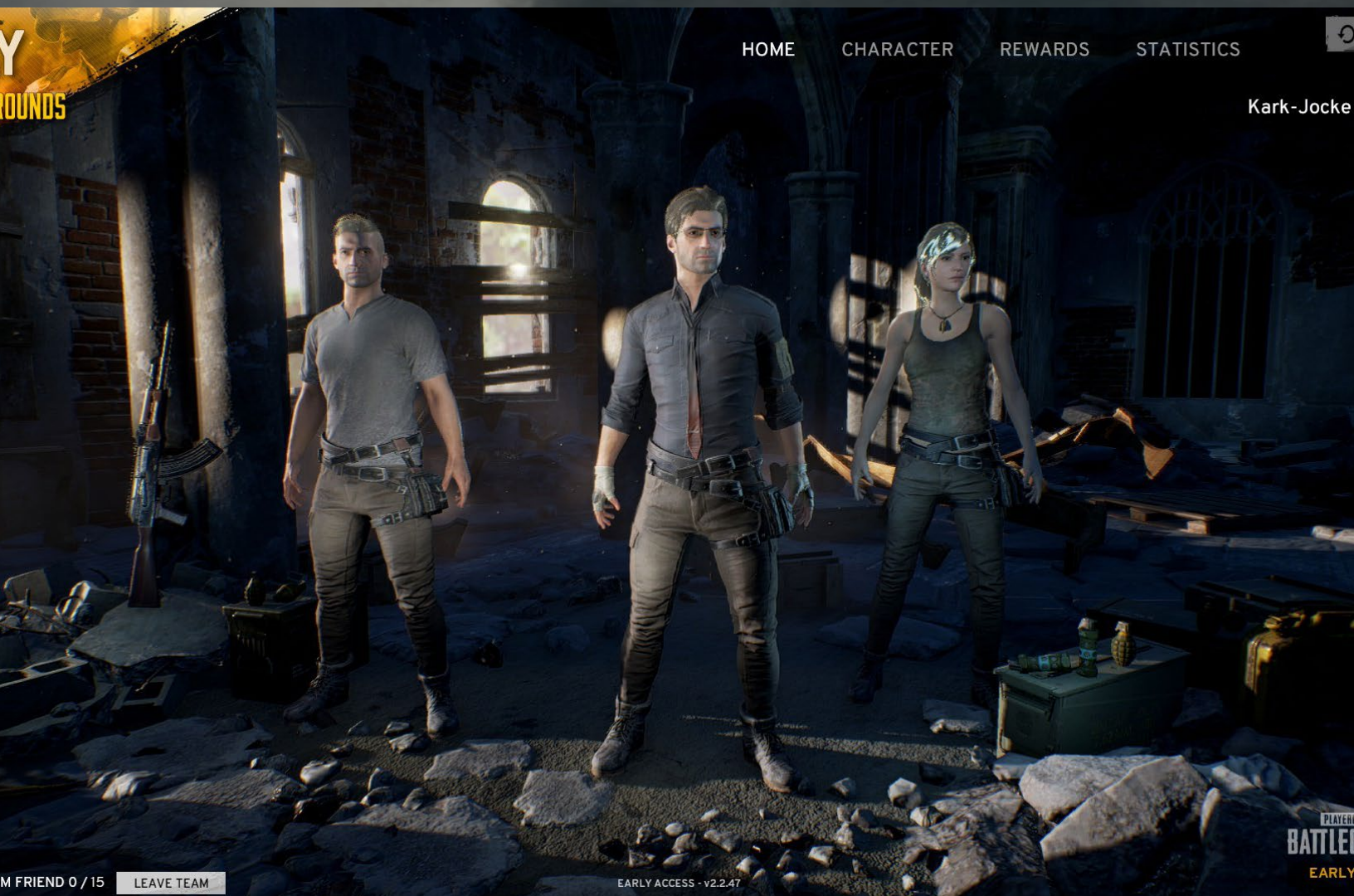
O *matchmaking* das partidas ocorre de forma muito tranquila e funciona bem, demorando pouquíssimo tempo para nos colocar dentro de uma sala. Alguns problemas de *performance* foram experimentados, principalmente engasgos e quedas de taxa de quadros por segundo, mas no geral funcionou bem. Os gráficos são bonitos e possuem um bom nível de detalhes, se destacando na parte de iluminação e ambiente geral. Os interiores dos edifícios possuem lá suas diferenças, mas alguns são extremamente semelhantes, deixando a impressão de “eu acabei de ver isso” no jogador. Mas é algo praticamente irrelevante, sendo citado aqui apenas para contexto.



PUBG possui um sistema de lootboxes como muitos games recentes. Cumprir objetivos e ganhar partidas rende caixas e Battle Points, que podem ser gastos para comprar caixas aleatórias. Todas elas possuem itens puramente cosméticos para que o jogador customize seu personagem. O mais estranho é que usar os BPs nos dá caixas aleatórias. Eu mesmo gastei meus BPs com uma caixa e ganhei uma que exigia a compra de uma chave de desbloqueio na Steam. Estranho, mas né? Lootboxes.

PlayerUnknown's Battlegrounds é um excelente game, com uma proposta simples e que atrai desde novatos a veteranos dos jogos de tiro. A tensão criada dentro das partidas é muito gostosa e a sobrevivência é desafiadora em toda partida. O que pode pesar aqui é o fato de tudo poder se tornar cansativo muito rápido para quem joga sozinho. Mas com amigos, a tendência é se divertir cada vez mais. Uma boa solução seria a implementação de novos modos de jogo, que não precisam ser os tradicionais dos jogos de tiro convencionais, mas que sigam a proposta original de PUBG ao mesmo tempo que ofereçam novos objetivos e metas dentro das partidas. PUBG é, por si só em sua simplicidade, um colosso, e irá crescer ainda mais com o suporte dos jogadores e com novas ideias trazidas por seus desenvolvedores. **B**





## ✓ Prós

- Tensão criada nas partidas;
- Excelente jogabilidade;
- Cada partida oferece algo único, mesmo que seja mínimo;
- Qualidade gráfica;
- Modo cooperativo para duplas e times de quatro jogadores.

## ✗ Contras

- Pode ser cansativo para quem jogar sozinho por sucessivas partidas;
- Quedas de quadros por segundo, principalmente no mapa Miramar, o mais recente.

PlayerUnknown's Battlegrounds (PC/XBO)  
**Desenvolvedor** Bluehole Studio, PUBG Corporation  
**Gênero** Battle royale game  
**Lançamento** 20 de dezembro de 2017

Nota **7.5**



PC

PS4

XBO

por *Alberto Canen**Revisão: Vitor Tibério*  
*Diagramação: Italo Lourenço*The image shows the title screen for the video game Dragon Ball FighterZ. In the center, the character Super Saiyan Goku is depicted in his Super Saiyan Blue form, with his signature orange and blue gi and a red aura. He is holding a large, glowing orange and red sphere. The background is a vibrant, fiery orange and yellow. The title "DRAGONBALL" is written in a large, stylized, black font with a white outline, and "FighterZ" is written below it in a similar style, with the "Z" being significantly larger and more stylized. A small red star is positioned between the two words of the title.

# DRAGONBALL FighterZ

## Dragon Ball FighterZ (Multi) agrada a veteranos e novatos em jogos de luta

A conhecida franquia Dragon Ball sempre foi sucesso nos animes e, por isso, diversos bons jogos baseados em seu universo foram lançados. **Dragon Ball FighterZ** é o mais recente dessa lista e já era muito aguardado desde o seu anúncio na E3 de 2017, pois mostrou um visual incrível que remeteu diretamente ao anime e logo cativou os fãs da obra de Akira Toriyama, bem como os amantes de jogos de luta.



## Controlando batalhas de anime

Como as lutas no anime geralmente são feitas com voos dos personagens e ocupam muito espaço, utilizando cenários muito vastos, um jogo no estilo clássico 2D, mesmo com personagens 3D, talvez não fosse a opção que causasse a maior impressão de estarmos controlando os personagens em batalhas do anime, mas Dragon Ball FighterZ conseguiu criar esse sentimento muito bem em quem o joga.

É interessante notar como o visual do jogo não apenas reproduz o do anime, até porque estamos falando de um animação que passava há 20 anos, e, se fosse apenas reproduzida, não ficaria tão impactante quanto ficou. Por mais que tenhamos a impressão que o jogo está idêntico ao anime, está diferente e evoluído, mas ainda assim fiel à saga.



Não foi apenas o visual que ajudou a remeter tão bem o imaginário dos fãs ao anime original, como também o fato de cada personagem ser bem individualizado e fiel ao seu estilo próprio de luta, trejeitos e personalidade única. O fato de a câmera e o próprio visual serem dinâmicos também colaboram para criar essa impressão nostálgica de estarmos controlando os personagens do anime, pois em diversos momentos, geralmente de golpes especiais, a câmera acompanha o movimento do boneco, e o visual se comporta de acordo com o momento, permitindo que o jogador se sinta mais imerso na jogatina. A trilha sonora sempre frenética é mais um ingrediente para criar um clima vibrante em torno das partidas.

## Acessível a novatos e desafiador para veteranos

Ao todo, são 24 personagens à disposição do jogador, sendo três deles desbloqueáveis. Apesar de alguns terem a jogabilidade parecida, percebe-se o cuidado que o pessoal da **Arc System Works** teve ao escolher os lutadores, considerando os seus estilos únicos de luta e como eles seriam aproveitados nas partidas. Há bonecos para todos os estilos, seja curto, médio ou longo alcance. Como as lutas são 3-vs-3, é preciso considerar a estratégia ao utilizar cada um, já que o Kuririn, por exemplo, pode não ter níveis de poder tão altos quanto o Goku, mas fornece sementes dos deuses (feijões senzu, na tradução do jogo) para auxiliar os companheiros.



Apesar de não ser um número pequeno de lutadores, não há como negar que vários personagens importantes ficaram de fora, como o Mestre Kame, que provou ainda estar em excelente forma em Dragon Ball Super. Como já se tornou rotineiro, mais personagens aparecerão depois via DLC, e, eventualmente, será lançada uma versão “completa” do jogo, com todos eles incluídos.

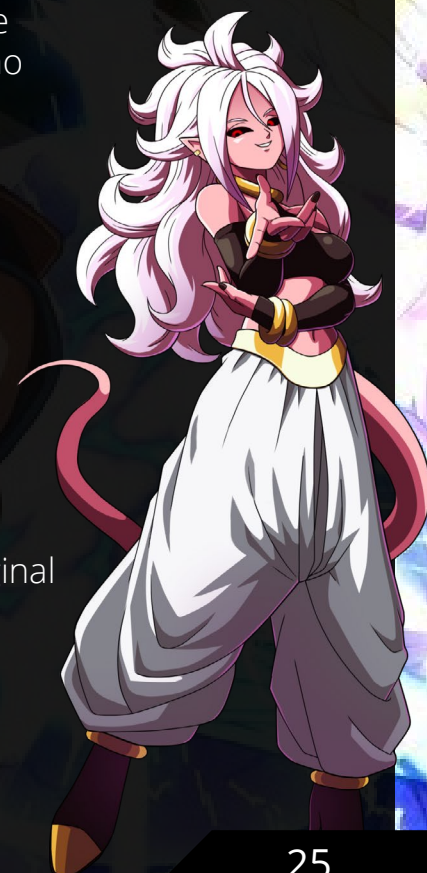


É importante destacar o quão acessíveis são os controles do jogo. Os desenvolvedores simplificaram ao máximo a forma como os golpes são desferidos e praticamente todos os especiais podem ser realizados com o movimento de quarto de lua para frente ou para trás. Os combos, geralmente pesadelo de qualquer novato em jogos de luta ou mesmo quem já não tem tanto tempo para se dedicar a dominá-los apropriadamente, contam com formas bem simplificadas. Basta apertar constantemente o botão de golpe fraco, médio ou forte para que uma sequência de golpes incrível seja desferida com facilidade, deixando o jogo acessível para todo tipo de jogador.

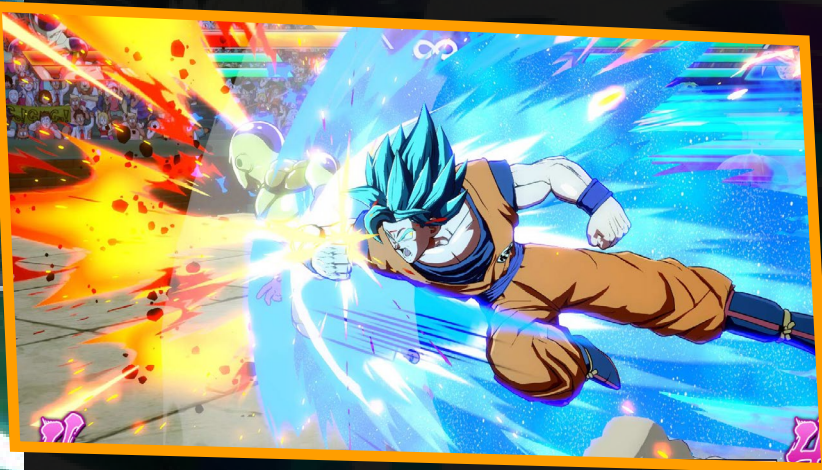
Além dessa facilidade, o jogo conta com tutoriais básicos que ensinam tudo que é necessário saber para se jogar adequadamente, inclusive combos um pouco mais complexos. Ainda assim, engana-se quem achar que a Arc System “nivelou por baixo” e criou um jogo para “noobs”. Toda essa facilidade, apesar de convidativa aos iniciantes, é apenas a superfície do que pode ser feito no jogo. Esses autocombos simples são também mais fracos que combos mais complexos e que exigem dedicação do jogador para aprendê-los adequadamente. Há muito que o jogo não ensina e que a comunidade já vem descobrindo rapidamente. Dificilmente um jogador que apenas utiliza autocombos será páreo para um mais dedicado. Basta encarar uma partida ranqueada para notar que a diferença é brutal.

## Enredo original e personagem inédita

Uma das poucas decepções que Dragon Ball FighterZ trouxe foi o seu modo história. O enredo em si, apesar de não ser brilhante, não é ruim e ainda tem bons momentos de diversão para os fãs da série. Ele é original e não canônico, e conta com diálogos razoáveis, mas permeados por várias referências ao anime e encontros inusitados, já que muitos dos personagens não são contemporâneos, ou estão se reencontrando depois de muito tempo, e quase sempre há alguma rixa entre eles.







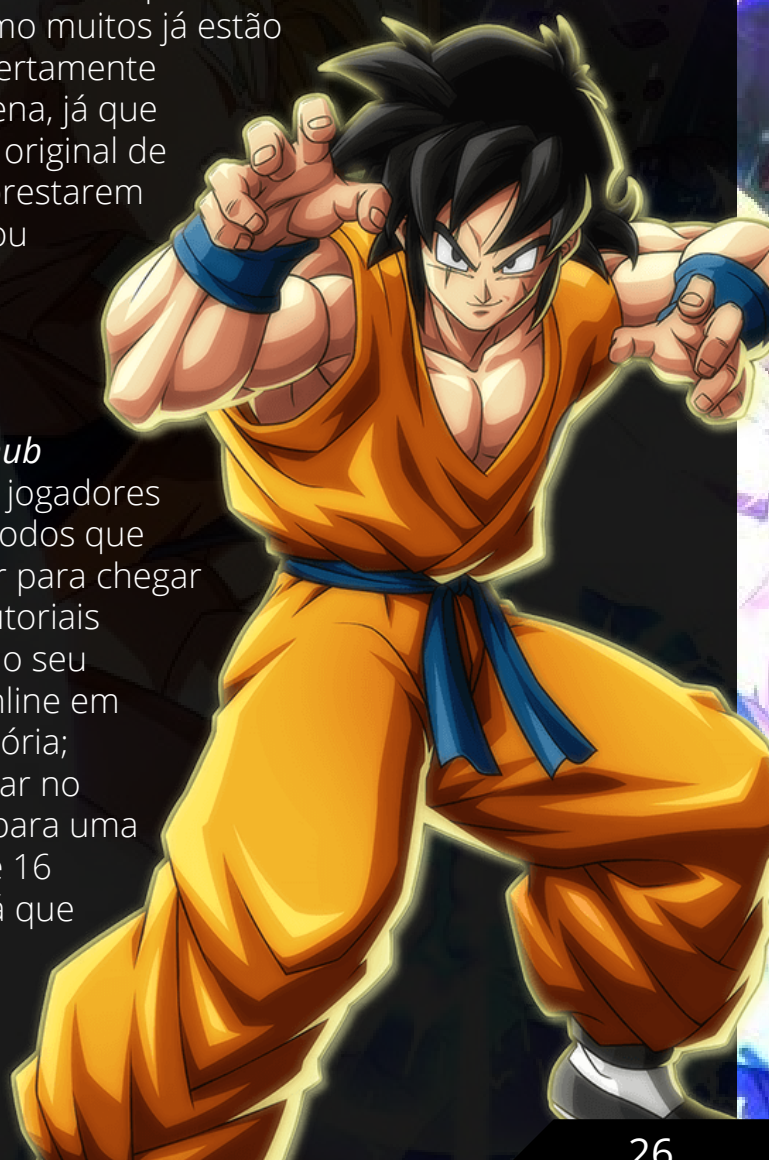
O problema está na forma como a narrativa acontece. Há algumas curtas cenas com diálogos e, logo em seguida, passamos para um mapa no qual devemos escolher um caminho até o chefe. Como a maioria dos inimigos são clones sem personalidade, temos que enfrentar os mesmos lutadores repetidas vezes para avançar na história, o que logo se torna muito enfadonho e mais que triplica o tempo que deveria ser despendido nesse modo.

Para piorar a situação, as batalhas são muito simplificadas, o que colabora ainda mais para que os jogadores percam o interesse rapidamente. Um modo mais difícil é desbloqueado depois de terminar os três arcos da história, mas depois de 15 horas disso, é pouco provável que alguém queira passar por tudo novamente e, provavelmente, muitos só terminarão a primeira vez para desbloquear a antagonista principal, que é uma personagem inédita cuja criação foi supervisionada pelo próprio Akira Toriyama.

Outro fato que pode incomodar aos fãs de Dragon Ball é que não temos vozes em nosso idioma, mas apenas legendas em português. Como muitos já estão acostumados à ótima dublagem feita no Brasil, certamente ficarão desanimados com o fato. O que é uma pena, já que Dragon Ball Super está sendo dublado pelo time original de dubladores e estavam mais que dispostos a emprestarem suas vozes aos personagens do jogo, como deixou claro o Wendel Bezerra, dublador do Goku.

## Encarando outros jogadores

Assim que se inicia o jogo, somos levados a um *hub* estilo MMO em que encontramos os avatares de jogadores daquela sala, caso estejamos online. Há vários modos que podemos conferir usando o nosso próprio avatar para chegar até cada um deles. Além dos clássicos história, tutoriais e arcade (que não pode faltar num jogo de luta no seu lançamento), é possível lutar contra jogadores online em partidas casuais, que não valem nada além da vitória; ou ranqueadas, que contam pontos para melhorar no ranque. Ainda é possível marcar com um amigo para uma partida amistosa, ou mesmo um torneio para até 16 jogadores, mas isso deve ser feito fora do jogo, já que não há como simplesmente convidar um amigo que esteja jogando para ir direto para a ação.

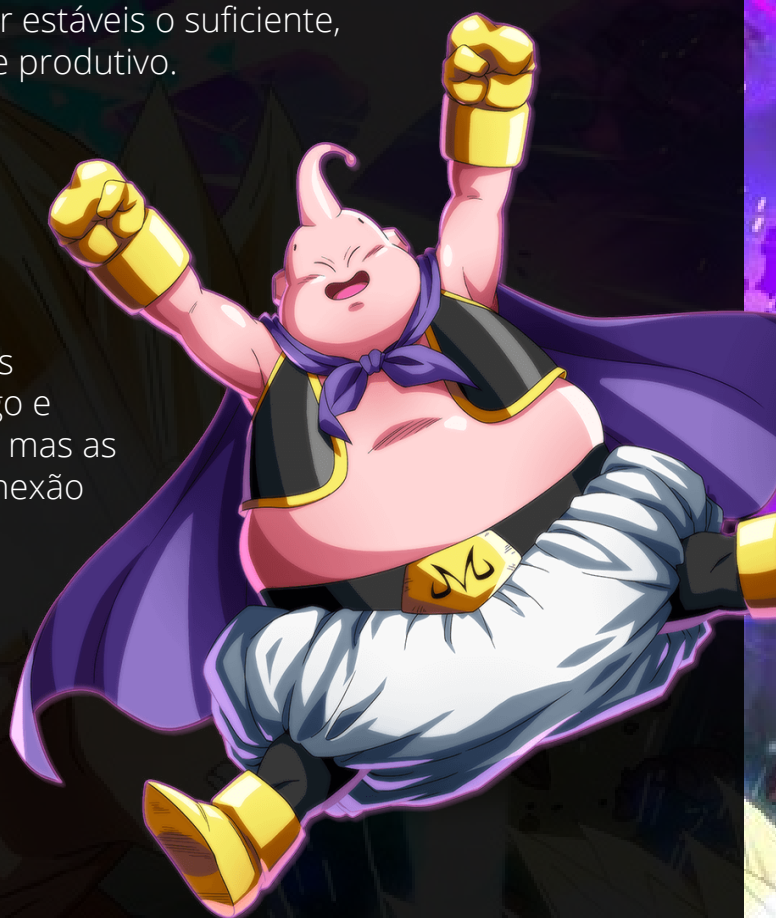




As partidas online, desde a versão beta do jogo, têm sofrido com problemas nos servidores. Desde que o jogo foi lançado, algumas manutenções e atualizações foram feitas para melhorar essa situação, que diminuiu consideravelmente, mas ainda era comum ser desconectado da sala de jogo, mesmo durante partidas. Eventualmente, os servidores do jogo devem ficar estáveis o suficiente, já que o empenho para isso tem sido constante e produtivo.

## Melhor jogo da franquia

Muito *hype* foi criado em torno de **Dragon Ball FighterZ** desde o seu anúncio, e o jogo conseguiu entregar uma experiência notável que deve agradar tanto aos jogadores mais dedicados quanto aos mais casuais. Há vários modos de jogo e ainda ocorrem alguns problemas nos servidores, mas as constantes manutenções já estão deixando a conexão mais estável e logo deve chegar ao ponto ideal. Os fãs da série também têm o que comemorar, pois o visual dinâmico do jogo consegue criar a sensação de estarmos controlando uma batalha do anime. Além disso, ainda que o modo história seja enfadonho, os diálogos são repletos de referências retiradas diretamente da obra de Akira Toriyama. **B**



### ✓ Prós

- Visual que remete ao anime;
- Comandos simples para os jogadores casuais;
- Profundidade das lutas para jogadores dedicados;
- Diversos modos de jogo.

### ✗ Contras

- Modo história enfadonho;
- Problemas na conexão online.

Dragon Ball FighterZ (PC/PS4/XBO)

**Desenvolvedor** Arc System Works

**Gênero** Luta

**Lançamento** 26 de janeiro de 2018

Nota **9.0**



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



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

**Seguir**



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

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



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

**Inscrever-se**



por Renan Rossi

Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Vinícius Veloso

# Xenogears

*20 anos de uma das histórias mais  
incríveis já contadas nos RPGs*



Se você fez parte da geração PS no final dos anos 1990, deve recordar-se da grande popularidade dos jogos de RPG japoneses. Títulos que abusavam das empolgantes cenas de animação e tramas cheias de reviravoltas. Um deles, em especial, marcou por trazer um enredo tão profundo que nos transportou dos videogames para a filosofia. Lançado em 11 de fevereiro de 1998, **Xenogears** abriu as portas da reflexão e apresentou uma das histórias mais incríveis já trabalhadas nos JRPGs, fato que rende boas horas de conversa e canecas de café mesmo duas décadas depois.



**A**o revisitarmos o clássico, podemos perceber o quanto o título ousou em seus elementos para proporcionar uma experiência diferente da que havia nos demais JRPGs da época, sobretudo em conceitos narrativos. Um jogo que de longe não foi um grande sucesso comercial como **Final Fantasy**, mas que firmou as bases que sustentam a série Xeno até hoje nas mãos de seu principal idealizador, Tetsuya Takahashi. Seja no primeiro título da série ou nos lançamentos que passaram pelos capítulos de **Xenosaga** e **Xenoblade**, fica evidente o conceito por trás do prefixo que dá vida à franquia: a criação de algo “estranho”, “distinto” e que nos coloca para refletir.



## Diferente

Com sua experiência já consolidada em projetos gráficos para outros títulos da Square, entre eles **Final Fantasy IV** (SNES, 1991), **Final Fantasy VI** (SNES, 1994) e o clássico **Chrono Trigger** (SNES, 1995), Tetsuya Takahashi, em trabalho conjunto com sua esposa, a também designer gráfica da Square à época, Soraya Saga (pseudônimo de Kaori Tanaka), desenvolveram um novo conceito de jogo que seria aplicado justamente em **Final Fantasy VII** (1997), um dos títulos mais aclamados da época.

A ideia era trazer uma ambientação mais obscura e com enredo mais denso que nos títulos anteriores. Contudo, os diretores da Square o consideraram de difícil entendimento para os padrões de um jogo de fantasia. Takahashi não escondia sua frustração com o rumo que Final Fantasy tomava no fim dos anos 1990 e o investimento da empresa direcionado apenas à sua principal franquia. Para ele, estava na hora de aprofundar a experiência dos RPGs. A ideia de misturar fantasia, ficção científica e questões filosóficas serviu como a base conceitual de **Xenogears**, que criou um universo mais abrangente do que poderíamos imaginar.





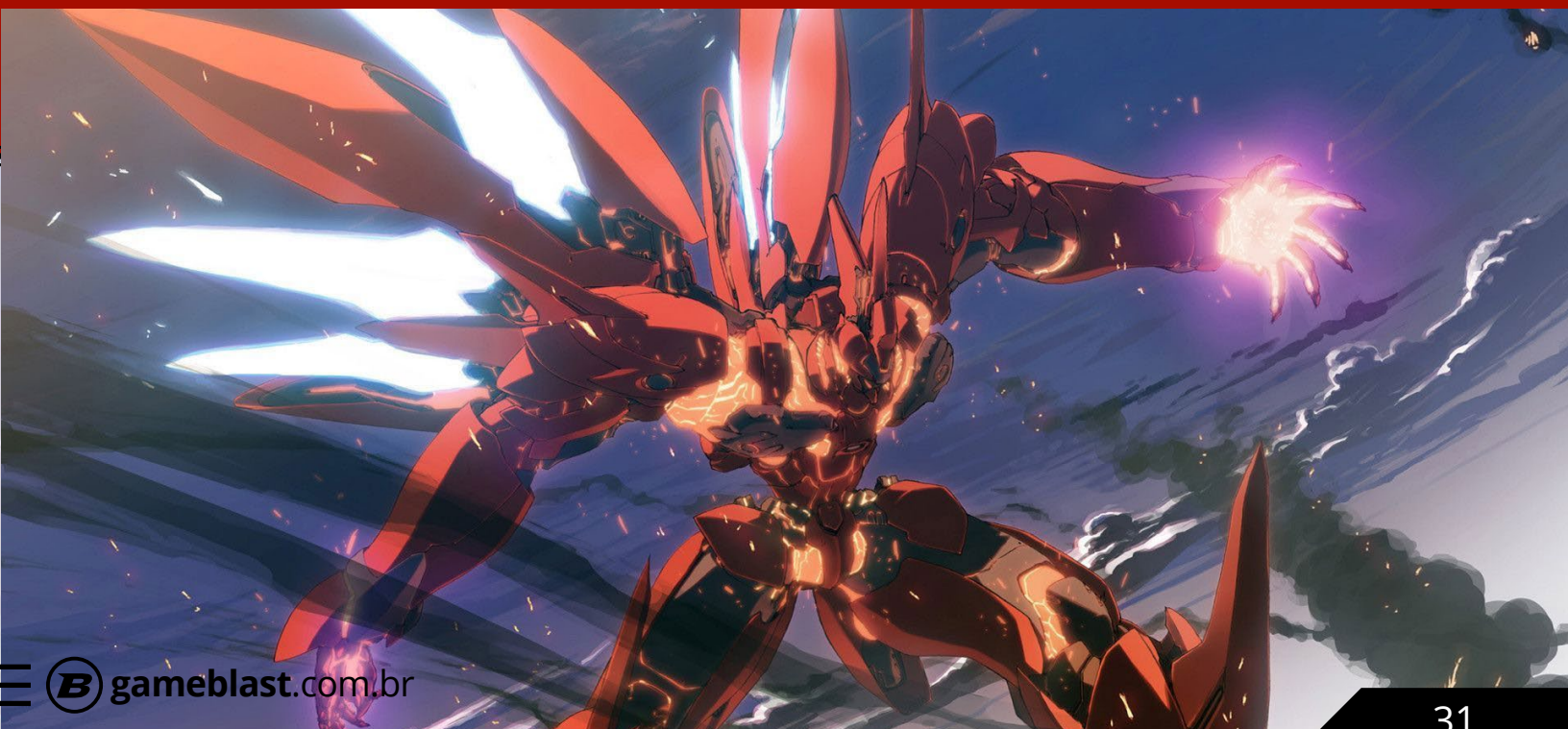
Ao iniciarmos a aventura, percebemos logo de cara não se tratar de apenas mais um RPG. Nas primeiras horas de jogo, a narrativa toma aspectos pesados, o que refletiu o esforço de Takahashi em sua posição de diretor e roteirista. A ambição era tanta que o conteúdo criado seria suficiente para desenvolver seis títulos que compartilhariam o mesmo universo. Por considerar a ideia pouco promissora, a Square reduziu os investimentos para a produção de apenas um jogo.



## Profundo

A ficção fantasiosa de Xenogears nos apresentou aos Gears, robôs humanoides gigantes projetados por civilizações passadas e que escondem um grande mistério, assim como o papel do protagonista Fei Fong Wong, um pintor e lutador de artes marciais mergulhado em momentos de amnésia. Denominado Projeto Noé (*Project Noah*), a ideia de Takahashi tomou forma nas mãos de Hiroimichi Tanaka, o mesmo nome por trás de *Secret of Mana* (SNES, 1993), com trilha sonora a cargo de Yasunori Mitsuda, de *Chrono Trigger*.

Com o desenrolar da história, Xenogears oferece diversos conceitos e filosofias narrativas que envolvem aspectos da psique humana trabalhados por grandes nomes como Freud, Lacan, Jung e Nietzsche, em conjunto com dogmas religiosos e teorias de manipulação da humanidade que nos levam por um enredo profundo. Tudo isso recheado de cenas de animação produzidas em estilo anime — o primeiro título da Square a utilizar *cutscenes* com essa temática —, algo que agradou muito na época e que, de certa forma, fazia alusão a animes baseados em robôs gigantes muito populares no Japão, como as séries *Gundam* e *Neon Genesis Evangelion*.







O jogo começa no continente de Ignas, onde dois impérios, Kislev e Aveh, confrontam-se há séculos. Para aumentar seu poderio militar, ambas as nações recorriam à Ethos, instituição científica e religiosa responsável por preservar a cultura do mundo e que possuía o conhecimento necessário para reparar os poderosos Gears escavados de ruínas antigas.

Em um desdobramento desse confronto, o vilarejo de Lahan é atacado por forças militares e Fei assume o controle de um Gear para evitar o pior. No entanto, acaba destruindo o local acidentalmente ao sofrer uma súbita e misteriosa mudança de personalidade. Elementos trabalhados por Freud na psicologia da mente, como o Ego, Superego e Id, estão presentes na caracterização de Fei e em como o personagem se desenvolve ao longo da trama. Ele não possui lembranças de sua origem e esse mistério aos poucos se relaciona com o enredo principal.

É aí que ficamos pasmos ao saber que Xenogears retratava apenas o quinto capítulo dessa história. Muito do que é narrado no game já aconteceu há milhares de anos envolvendo um processo cíclico de criação e recriação da humanidade para um único propósito: reviver “Deus”.

Embora sua simbologia seja semelhante à entidade divina presente em diversas religiões, o “Deus” de Xenogears é uma arma suprema desenvolvida por uma civilização altamente avançada com o objetivo de pôr fim aos conflitos existentes no universo. Por se tratar de uma inteligência artificial, a máquina consegue assumir o controle de sua principal fonte de energia, o Zohar, artefato que reúne a essência das quatro dimensões.

Ao perceber os potenciais cataclísmicos da situação, o capitão da nave Eldridge, que transporta “Deus”, aciona o processo de autodestruição. “Deus” consegue controlar o Zohar e entra em contato com a força de uma nova dimensão, atingindo o poder infinito. A máquina sobrevive à queda da nave e cria “personagens-reflexo” de sua inteligência para dar origem a formas de vida manipuláveis (nós, humanos) para iniciar seu processo de reconstrução.



## Controverso

Compilado em dois discos, Xenogears rendia entre 35 e 60 horas de jogo, boa parte desse tempo em diálogos e narrativas que afugentavam os jogadores menos pacientes, mas atraíam os admiradores de uma boa história, que o consideram até hoje um dos melhores JRPGs já desenvolvidos, justamente por conseguir equilibrar conceitos reflexivos e fantasiosos.

O título ia muito além dos ideais de bem e mal retratados em outros jogos do gênero, com suas fantasias envolvendo épocas medievais, heróis escolhidos e divindades. Era como se Takahashi tivesse colocado tais aspectos num recipiente contendo também temas relacionados a tecnologia, ciência, questões existenciais, comportamentais e religiosas. O resultado obtido em Xenogears foi o choque desses elementos.

No decorrer da jogatina, éramos apresentados a épocas extremamente distantes e aos já mencionados ciclos de renovação da humanidade, além de figuras emblemáticas como Miang, Abel, Cain e o encontro com a Variação da Existência (*Wave Existence*), a forma de inteligência cósmica divina que entrou em contato com "Deus" e possuía papel crucial no destino dos protagonistas Fei e Elly. Ambos são reencarnações cíclicas da vontade da *Wave Existence* em acabar com os planos de "Deus".

Claramente um roteiro que não se encaixaria na proposta de Final Fantasy. Até mesmo a equipe responsável pela tradução de Xenogears para outros países teve sérias dificuldades em levar sua mensagem a um público mais sensível a esses assuntos. Além de usar termos religiosos de várias crenças, o título também relacionava aspectos de discriminação, sexualidade e genocídio. Mesmo assim, havia espaço para mensagens de amizade e compreensão humana.





## Marcante

O sistema de combate de Xenogears cumpria bem seu papel de oferecer uma experiência mais ativa que o tradicional sistema de turnos. As escolhas se davam por uma variante do *Active Time Battle* de Chrono Trigger em que era possível realizar sequências de ataques (combos) ao unir comandos atrelados aos botões de ação.

Além do combate mano a mano e uso de magias, a participação dos Gears também alterava a mecânica de batalha com um sistema relacionado ao consumo de energia. Cada tipo de ataque gastava uma quantidade diferente de poder e cabia ao jogador administrar seu uso e fazer as escolhas de movimentos certos na hora certa.

O visual do jogo era muito bem trabalhado dentro das capacidades do PS, apresentando bons gráficos e possibilidade de rotacionar a câmera em 360 graus com visão superior durante a exploração do mapa. Nas batalhas, havia a alternância do estilo 2D com lutas em 3D ao usar os Gears.



Por ter sua narrativa comprimida em apenas um título, a parte final de Xenogears, principalmente o conteúdo do segundo disco, focou-se quase totalmente no fechamento de arcos da história, salvo algumas batalhas marcantes também relacionadas à trama principal. Caso fosse desenvolvido em sequências, talvez o universo do game pudesse ser melhor aproveitado, mesmo já oferecendo um conteúdo incrível em sua versão original.

Um ano após seu lançamento, em 1999, Takahashi saiu da Square para fundar a Monolith Soft, estúdio que manteve vivo o processo criativo de Xenogears e ofereceu ótimas experiências com as séries **Xenosaga** e **Baiten Kaitos** nos anos 2000 e **Xenoblade** a partir de 2010.



Para os aficionados pela trama criada por Takahashi, a Square lançou um livro na época, *Xenogears Perfect Works: A Real Thing*, que abrange todo o universo escrito pelo roteirista do que seria a história completa do RPG. Lançado apenas no Japão, a obra também conta com diversas artworks relacionadas aos personagens e acontecimentos do jogo. Para

comemorar os 20 anos do clássico em 2018, a Square Enix ainda lançará uma nova linha de *action figures* e realizará um concerto especial em abril no Japão.

Mesmo 20 anos depois, a aventura de Fei rende ótimas conversas e reflexões que fazem parte do que a série Xeno se propôs a mostrar desde 1998: a experiência com os RPGs pode e deve sempre quebrar as barreiras da própria imaginação. **B**





Top 10 jogos mais  
aguardados de

2018

por *Francisco Camilo*

Revisão: *Ana Krishna Peixoto*  
Diagramação: *Emanuel Neves*

2017 foi um excelente ano para os games. Sucessos como *Horizon Zero Dawn* (PS4), *Wolfenstein II The New Colossus* (Multi) e *Assassin's Creed Origins* (Multi) deram muitas horas de boas jogatinas para seus fãs. Tendo em mente principalmente o cenário dos grandes títulos AAA, selecionamos aqui dez games que prometem fazer de 2018 um dos anos mais incríveis para os videogames.



10

## Monster Hunter World (Multi) - Lançamento: 26 de janeiro

O mais novo game da série Monster Hunter trará o DNA da franquia, oferecendo uma atualização visual massiva na geração atual de consoles, que promete fazê-lo o game mais bonito da série, ainda que seja um pouco diferente do visual original. A jogabilidade pouco foi alterada, sendo um importante aspecto para a base de fãs já existente da franquia por todo o mundo. O foco do game são nas caçadas aos monstros, que poderão ser enfrentadas tanto em modo solo quanto em cooperativo para até quatro jogadores. Espere uma boa dose de estratégia na hora de escolher as diversas classes e tipos de armas e combates ferozes e demorados contra feras de tamanhos gigantescos. A versão de PC segue sem data definida, visto que os produtores precisarão de mais tempo para otimizá-la e entregar uma experiência sólida e agradável aos jogadores.

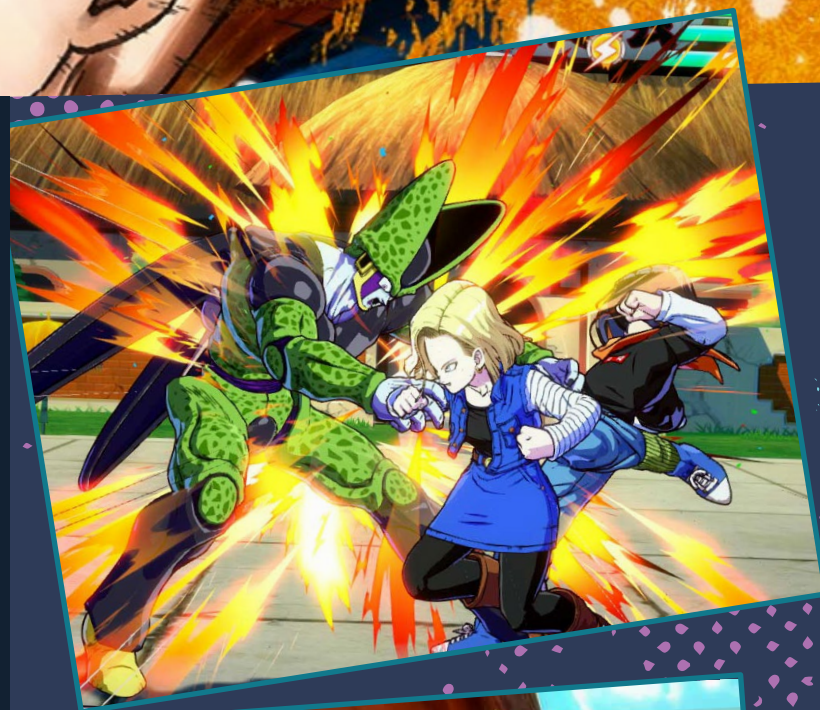




9

## Dragon Ball FighterZ (Multi) - Lançamento: 26 de janeiro

Desenvolvido pela Arc System Works, de Guilty Gear Xrd REV, Dragon Ball FighterZ será um jogo de luta em 2D nos mesmos moldes de Guilty Gear, com um estilo gráfico em 3D que simula um 2D feito a mão, dando a maravilhosa impressão de que estamos vendo as páginas do mangá sendo transpostas para nossas telas. A jogabilidade será frenética e possuirá combinações de golpes simples para que novatos sintam-se atraídos pelo game, ao mesmo tempo que irá oferecer combinações avançadas para instigar veteranos e jogadores hardcore a devorar o jogo em busca dos melhores combos e movimentos. Teremos personagens de diversas sagas de Dragon Ball (incluindo a mais recente, Super), tendo confirmados alguns como Goku e Vegeta Super Sayajin Blue, Tenshinhan, Yamcha, Piccolo, Kuririn, Android 18 e Hit. O game também irá contar com uma história dividida em três arcos diferentes, dando a chance do jogador controlar lutadores variados em histórias conectadas.





8

## Sea of Thieves (XBO/PC)

Lançamento: 20 de março



# Sea of Thieves

Novo projeto da RARE e exclusivo para Xbox One e PC, Sea of Thieves é um game com visual cartunesco e temática pirata. Com modo cooperativo online, os jogadores irão embarcar em aventuras em busca de tesouros, explorando ilhas paradisíacas e buscando criar sua fama como pirata. Teremos combates em alto mar e em terra firme, seja contra animais selvagens ou até mesmo um bando de esqueletos. O game poderá ser jogado tanto solo quanto em modo cooperativo, permitindo que os jogadores dividam as funções nos navios, como assumir o leme, controlar as velas e até mesmo tocar canções durante as viagens. Encontraremos com outros jogadores durante nossas viagens, e eles poderão ser amigos ou inimigos e decidir saquear o que você e sua tripulação possuem. A incerteza é o que leva a vida livre de um pirata, e Sea of Thieves parece captar bem isso dando liberdade dos jogadores agirem como bem entenderem. Não se esqueçam de tomar um pouco de rum entre as viagens, marujos.





7

## Ni No Kuni II Revenant Kingdom (PS4/PC) - Lançamento: 23 de março

# NI NO KUNI II<sup>TM</sup>

## REVENANT KINGDOM

Desenvolvido pela Level-5, Ni No Kuni II é a sequência de Ni No Kuni: Wrath of the White Witch (DS/PS3), um dos RPGs mais adorados da geração passada de consoles. O game acompanhará as aventuras do rei Evan, que busca estabelecer um novo reino, lutar contra as forças das trevas e unir as terras em busca da paz. O sistema de jogabilidade contará com um combate em tempo real em que o jogador poderá trocar de personagens a qualquer momento da batalha, adaptando suas estratégias de acordo com a necessidade, assim como contará com a ajuda de espíritos mágicos conhecidos como higgledies. O visual, ponto-chave do título, se inspira em animações do Studio Ghibli e conta com os traços do grande artista Yoshiyuki Momose.





6

## Far Cry 5 (Multi) Lançamento: 27 de março



Depois de um ano de folga, a franquia Far Cry volta com tudo com seu quinto título numerado. Polêmico desde seu anúncio, o game terá uma história focada em um culto religioso conhecido como Projeto de Eden's Gate. O jogador assumirá o papel de um dos membros da Resistência, que busca libertar Hope County, Montana, do fanatismo religioso de Joseph Seed e seus Arautos. A jogabilidade será tipicamente a de Far Cry, com semelhanças ao Far Cry 3 e 4, em um mapa imenso e livre para exploração com diversas missões e atividades para serem realizadas. O arsenal do game será vasto, com armas customizáveis, novas habilidades e veículos para pilotar e criar o caos em Hope County. Se estiver cansado de cumprir as missões da história, pare um pouco e vá buscar tesouros, pescar ou colocar fogo em um porco e vê-lo correndo e incendiando um campo logo a sua frente. Tudo poderá ser feito tanto em modo solo quanto em modo cooperativo para dois jogadores, uma novidade na franquia.



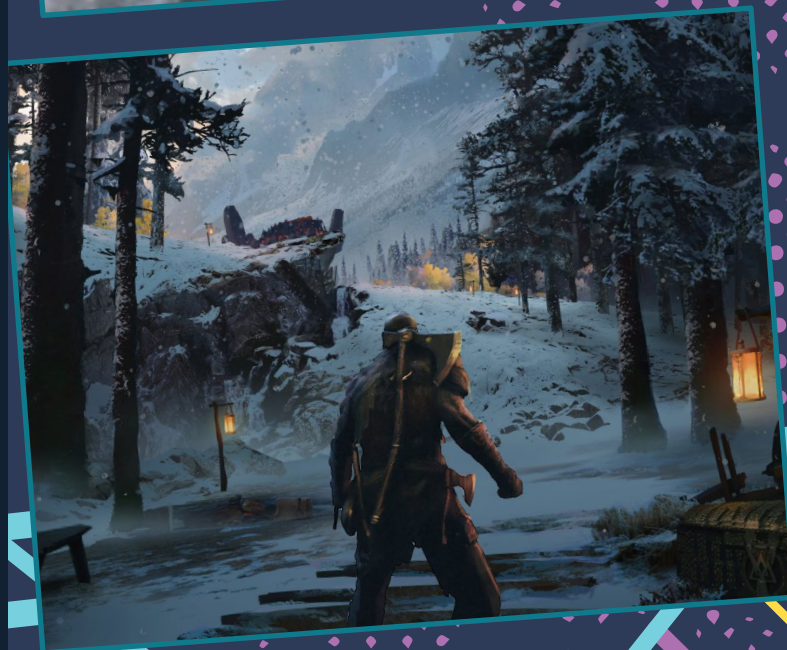


5

## God of War - Lançamento: 20 de abril



Um dos grandes exclusivos do PlayStation 4 para 2018, o novo game da Santa Monica Studios levará Kratos para mitologia nórdica, contará uma nova história e mostrará uma nova faceta do Fantasma de Esparta, tendo agora de lidar com a presença do filho Atreus e a sobrevivência em um mundo completamente desconhecido e inédito para ele. Com uma câmera sobre os ombros do personagem, o game buscará dar uma experiência com a brutalidade característica da série através de seus combates, assim como desenvolver a relação de pai e filho entre Kratos e Atreus. O jogo não é um reboot da franquia, e segue na linha do tempo estabelecida pelos jogos anteriores, levando Kratos e sua história adiante.





4

## Street Fighter 30th Anniversary Collection (Multi)

Lançamento: maio de 2018

Para comemorar o aniversário de 30 anos de Street Fighter, a Capcom trará para os fãs um pacote contendo nada menos do que 12 jogos da franquia, dentre eles Street Fighter II: Hyper Fighting, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha 3 e Street Fighter III: 3rd Strike, sendo que estes contarão com modo online para partidas casuais e por ranking, além de oferece salas para quatro jogadores e tabela de classificação. A coletânea ainda contará com uma extensa galeria composta por artes conceituais, biografia de personagens e arquivos de músicas. Um prato cheio para os fãs da série e um ótimo começo para aqueles que desejam conhecer a franquia pela primeira vez.





3

## State of Decay 2 (XBO/PC) Lançamento: Primavera dos EUA (Março - Junho)



Mais um game com temática zumbi chegará ao mercado. Desta vez, State of Decay 2 trará um grande foco na sobrevivência, com obtenção de recursos e criação de bases para que o jogador e seus aliados possam se refugiar das hordas de mortos-vivos e buscar a consolidação de uma nova sociedade. Cada sobrevivente possui suas próprias características e habilidades, podendo ser desenvolvidos para benefício da comunidade. O game poderá ser jogado por até quatro jogadores em modo cooperativo em um imenso mundo aberto e dinâmico, e as escolhas tomadas terão consequência no desenvolvimento do jogo.





2

## Red Dead Redemption 2 - Lançamento: Primavera dos EUA (Março - Junho)



A continuação do aclamado **Red Dead Redemption** (PS3/X360) finalmente foi anunciada pela Rockstar em 2017 e chegará em algum momento de 2018, com janela de lançamento entre março e junho. O game contará a história de Arthur Morgan e da gangue Van der Linde, contando com uma trama densa repleta de tiroteios, roubos, violência e a busca pela sobrevivência no coração da América. O game está sendo desenvolvido pelo mesmo time de **Red Dead Redemption** e **Grand Theft Auto V** (Multi) e contará com uma experiência online semelhante à vista em **GTA V**.





1

## Mega Man 11 (Multi)

Lançamento: algum momento de 2018

Não, não estamos ficando loucos. Depois de muitos anos ignorando a existência do robô azul, a Capcom finalmente trará Mega Man para a geração atual com um game totalmente novo. Mega Man 11 contará com a jogabilidade clássica em sidescrolling de seus primeiros capítulos, ganhando visuais atualizados e belíssimos em gráficos 2.5D. O que esperar? Chefes loucos, fases desafiantes e lindas e mortes por espinhos e quedas em um game que revitalizará a essência e a existência de Mega Man.





NEW DEAD  
REDEMPTION

MEGAMAN 11

Sea of  
Thieves

2018 está apenas começando, e embora tenhamos uma safra relativamente modesta neste começo de ano, o passar dos meses nos trará a definição de datas de novos lançamentos, bem como novos anúncios que ainda podem chegar. O cenário indie também poderá oferecer grandes surpresas, assim como jogos de menor porte ou de nicho que não costumam ganhar os holofotes mainstream. **B**



OF WAR

BALLS  
FIGHTER

UNL II

REVENANT KINGDOM

MONSTER HUNTER  
WORLDSTATE OF  
DECAY 2

FIGHTER



ANDROID

iOS

por Karen K. Kremer

Revisão: Ana Krishna Peixoto  
Diagramação: Vinícius Veloso

# PURRFECT SPIRITS MOSTRA QUE UM PAUSE NA VIDA REAL É O MELHOR REMÉDIO PARA O ESTRESSE



A vida no século XXI é rápida e acumulada de afazeres e preocupações. Todos já sentimos alguma vez a pressão de estar na universidade ou no colégio, a busca por emprego, a necessidade de ser mais presente para a família, ter tempo para os amigos e, além disso tudo, tirarmos uma folga para nós mesmos. O *digital pet* **Purrrfect Spirits** (Android/iOS), da **Harapecorporation**, é um jogo relaxante com uma mensagem positiva para os dias atuais.





## Estresse que mata

**P**urrfect Spirits narra a história do fantasma de um homem que morreu de tanto trabalhar. O espírito do sujeito chega a um lugar que existe entre a Terra e o Céu, um ponto de espera para aqueles que morreram, mas deixaram coisas inacabadas para trás. Levado até sua antiga casa de infância, o fantasma precisa cuidar de inúmeros gatos que visitam o lugar.

Abordando as consequências da vida de um viciado em trabalho, Purrfect Spirits mostra de maneira bem-humorada, porém crítica, como o excesso de afazeres pode destruir um ser humano. Ao se dar conta que está morto, o personagem principal comemora porque finalmente não precisará mais trabalhar, então, decide levar uma vida tranquila cuidando dos gatos enquanto espera sua vez de ir para o Céu.

Com o tempo, o protagonista também vai conhecendo outros personagens com diferentes histórias para estarem naquele paraíso temporário habitado por gatos. Além das *cutscenes* da campanha principal, há mini histórias engraçadas sobre as principais manias e características dos gatos.



O modo história de Purrfect Spirits conta com 15 capítulos e mais 16 mini histórias sobre gatos.





## Vivendo a vida com tranquilidade

A arte de Purrfect Spirits é no estilo mangá, os gatos e fantasmas possuem traços delicados e arredondados, o que gera um tom de fofura para evidenciar a proposta do jogo de ser agradável e relaxante. Os gatos são divididos em 23 espécies com cores e tamanhos distintos, mas sem perder a ternura que o game almeja transmitir ao jogador.

A jogabilidade é simples, o jogador deve ir apenas aprimorando sua casa com novos móveis e decorações para atrair mais gatos e fazê-los felizes. Para avançar na história, há a necessidade de atingir os objetivos estabelecidos em cada fase do game. A progressão exige sempre os mesmos três objetivos: possuir um determinado número de gatos visitando a casa; alimentar os animais um número específico de vezes; e atrair mais gatos com folhas de matatabi, a erva do gato japonês.

O *gameplay* é repleto de mensagens motivacionais sobre solidão, vício em redes sociais, trabalho excessivo, entre outros assuntos. Por exemplo, várias vezes Purrfect Spirits aconselha o jogador a não passar

tempo demasiado nas redes sociais, pois isso o desgastará física e mentalmente, bem como alerta sobre a ilusão que a tecnologia traz de comunicação e como muitas pessoas ainda se sentem sozinhas mesmo em um mundo tão conectado pela internet.







## Mais miau é menos mal

Escondido sob a máscara do gênero *digital pet*, Purrfect Spirits é muito mais do que aparenta. A produtora japonesa Harapecorporation traz um game que de início parece ser apenas engraçado e meigo, contudo, com o tempo, ele vai exibindo sua verdadeira proposta: ajudar na saúde emocional do jogador. Através de uma simples história sobre gatinhos fofos, Purrfect Spirits é uma experiência relaxante e reflexiva para os dias difíceis. **B**



Purrfect Spirits (Android/iOS)  
**Desenvolvedor** Harapecorporation  
**Gênero** Digital pet  
**Lançamento** 07 de dezembro de 2017

Onde  
 pode ser  
 encontrado:





por Farley Santos

Revisão: João Paulo Benevides  
Diagramação: Guilherme Lima



## Recomendações de jogos

Os últimos meses foram marcados por vários lançamentos de títulos indie, com alguns títulos que apareceram do nada e muitos ports para Nintendo Switch. Nesta edição, temos um jogo de plataforma estrelado por um homem dentro de um caldeirão, um simulador de breakdance, um metroidvania brasileiro com mecânicas únicas, uma competição entre chefs guerreiros e mais. Confira as recomendações:



# BLOSSOM TALES

## THE SLEEPING KING



### Blossom Tales: The Sleeping King

**Plataformas:** PC e Switch

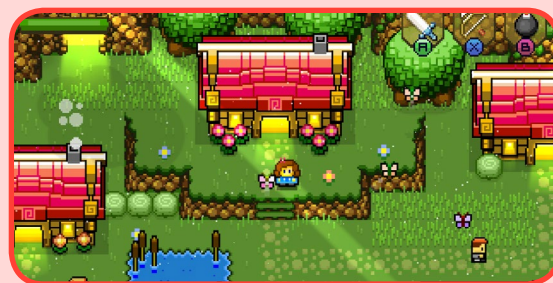
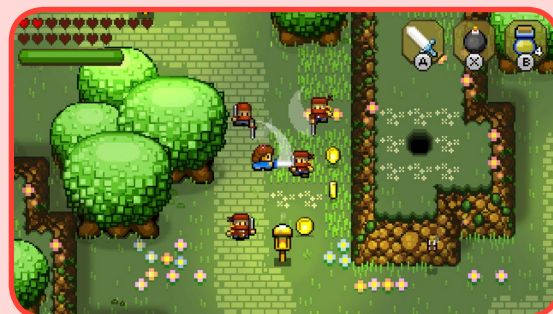
**Gênero:** Aventura, Ação

#### O que é?

Quando o mundo é ameaçado pela escuridão, a cavaleira Lily sai em uma jornada para salvar o reino. Claramente inspirado em *The Legend of Zelda*, Blossom Tales tem um grande mundo para explorar com direito a calabouços, armas e feitiços. Lily vai precisar de tudo isso para resolver os inúmeros *puzzles* espalhados pelo vasto mundo.

#### Por que você deveria jogá-lo?

Blossom Tales oferece uma aventura cativante e com algumas características que o torna mais distinto do que sua principal inspiração. Lily tem à disposição várias combinações de ataques com a espada, e inúmeros equipamentos para resolver *puzzles* e derrotar os vários inimigos. O visual colorido remete aos jogos da era 16 bits e deixa a experiência ainda mais divertida.





# DANDARA

## Dandara

**Plataformas:** PC, PS4, XBO, Switch, iOS e Android

**Gênero:** Metroidvania, Aventura

### O que é?

Dandara é um *metroidvania* de plataforma 2D com ideia central bem inusitada: a gravidade do mundo é livre. Sendo assim, para avançar, a protagonista precisa saltar pelos cenários, sempre se agarrando a alguma estrutura. O resultado é uma aventura ágil e frenética. O jogo foi produzido pelo estúdio brasileiro Long Hat House.

### Por que você deveria jogá-lo?

O principal atrativo de Dandara é a sua mecânica principal de saltar agilmente pelos cenários e derrotar inimigos com projéteis. Além disso, Dandara é repleto de referências à cultura brasileira: a protagonista é baseada levemente na esposa de Zumbi dos Palmares, cenários representam aspectos de cidades brasileiras e alguns personagens são inspirados em personalidades do nosso país, como Tarsila do Amaral.







## Brawlout

**Plataformas:** PC e Switch

**Gênero:** Luta

### O que é?

Escolha um lutador e tente sair vitorioso nas batalhas de Brawlout, título que tem fortes inspirações em Super Smash Bros. O objetivo é enfraquecer os oponentes e depois lançá-los para fora das arenas em combates frenéticos. Há variedade no estilo de luta dos personagens, como o sapo Paco (especializado em agarrões), a águia Chief Feathers (grande mobilidade) e Sephi'ra (ataques de areia que confundem os oponentes). O jogo conta com a participação de heróis de outros indies: Drifter (de Hyper Light Drifter) e Juan (de Guacamelee!).

### Por que você deveria jogá-lo?

Brawlout é um excelente *party game* por conta das mecânicas e comandos fáceis de entender. O jogo também apresenta recursos e técnicas para jogadores mais avançados, como partidas ranqueadas. Até quatro lutadores podem participar das partidas, localmente ou online.





# ICONOCLASTS



## Iconoclasts

**Plataformas:** PC, PS4 e PS Vita

**Gênero:** Aventura, Plataforma 2D, Ação

### O que é?

Iconoclasts é uma aventura de plataforma 2D com muita ação e *puzzles*. Controle Robin, uma mecânica com a tarefa de investigar o motivo que faz o mundo morrer pouco a pouco. Pelo caminho, a garota encontra aliados e vai enfrentar desafios, como imensos chefes. O jogo está em desenvolvimento há sete anos e foi feito por um único desenvolvedor.

### Por que você deveria jogá-lo?

Uma das características marcantes em Iconoclasts é o elaborado e belo visual em *pixel art* que remete a títulos da era 32 bits. Fora isso, o jogo conta com boa variedade de situações, personagens divertidos, história cativante e até mesmo opções de customização da protagonista.





# CELESTE



## Celeste

**Plataformas:** PC, PS4, XBO e Switch

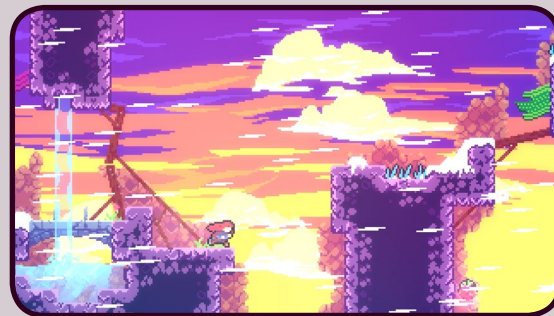
**Gênero:** Plataforma 2D

### O que é?

A garotinha Madeline decide escalar a montanha Celeste para enfrentar seus demônios interiores e encontrar a si mesma. O resultado é uma aventura de plataforma 2D simples de entender, porém com dificuldade acentuada. O jogo nasceu como um título gratuito que pode ser jogado no navegador, sendo o estúdio brasileiro MiniBoss responsável pela arte.

### Por que você deveria jogá-lo?

Celeste não é fácil e morrer é algo corriqueiro. A graça está em justamente dominar as habilidades da protagonista para superar os desafios — existe uma opção para ajudar nos momentos mais difíceis. São mais de 700 telas para explorar, cada qual com desafios distintos.





# GETTING OVER IT

## WITH BENNETT FODDY



### Getting Over It with Bennett Foddy

**Plataformas:** PC

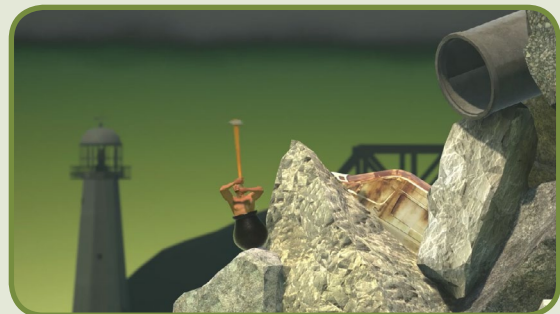
**Gênero:** Aventura, Puzzle

#### O que é?

Getting Over It with Bennett Foddy é no mínimo bizarro: o protagonista é um homem preso dentro de um caldeirão que decide escalar uma montanha com uma marreta. O *mouse* controla a marreta e com isso é possível pular, se pendurar e subir barrancos. A física é realista e é necessário movimentos meticulosos (e paciência) para avançar.

#### Por que você deveria jogá-lo?

Este é um jogo para aqueles que gostam de desafios difíceis, afinal é extremamente complicado controlar o homem do caldeirão. Por conta da física realista, é fácil cometer deslizes e perder todo o progresso ao cair dos lugares. A experiência de Getting Over It with Bennett Foddy é um misto de masoquismo com recompensa e a graça está justamente em superar todas essas adversidades — isso se você não jogar o *mouse* pela janela antes.





# FLOOR KIDS™



## Floor Kids

**Plataformas:** Switch

**Gênero:** Ritmo

### O que é?

Floor Kids é um jogo de ritmo no qual participamos de competições de *breakdance*. No controle de um dançarino, exploramos uma cidade em busca de novos movimentos e fama. Os controles são intuitivos e há incentivo para a improvisação.

### Por que você deveria jogá-lo?

O conceito desse jogo é bem único e é divertido tentar montar sequências de dança complexas. O visual desenhado à mão é inusitado e ajuda a montar a atmosfera urbana. Por fim, o título conta também com modo *multiplayer* para dois jogadores simultâneos com direito a poderes especiais.







## Nine Parchments

**Plataformas:** PC, PS4 e Switch

**Gênero:** RPG, Tiro e Cooperativo

### O que é?

Pergaminhos com feitiços poderosos desapareceram de uma escola de magia, e sobra para os aprendizes de feiticeiro a tarefa de recuperá-los. Em *Nine Parchments*, magos se aliam para derrotar inúmeros inimigos por meio de magia e cooperação. As mecânicas mesclam tiro e RPG, sendo possível combinar os feitiços e ajudar os amigos. O jogo conta com *multiplayer* local e *online* para até quatro jogadores.

### Por que você deveria jogá-lo?

*Nine Parchments* apresenta aspectos cooperativos e competitivos ao mesmo tempo, o que torna as partidas bem divertidas. É necessário a ajuda dos amigos para derrotar os inimigos poderosos, porém é muito fácil matar acidentalmente (ou não) algum aliado. Há muito conteúdo para desbloquear, como novos feitiços e personagens.







## Tiny Metal

**Plataformas:** PC, PS4 e Switch

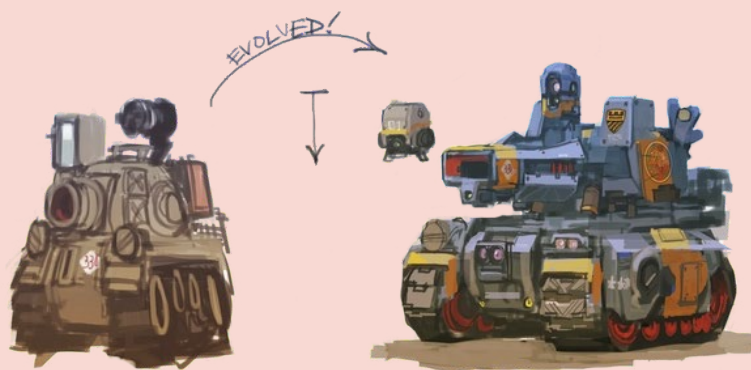
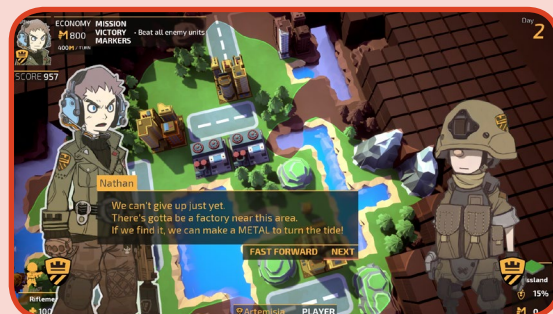
**Gênero:** Estratégia

### O que é?

Tiny Metal resgata mecânicas de estratégia por turnos popularizadas pela série Advance Wars. Controle o exército da nação de Artemisia em uma campanha com várias missões que exigem planejamento e criatividade. Há uma grande variedade de unidades para controlar, como infantaria, tanques, helicópteros e radares.

### Por que você deveria jogá-lo?

Mesmo com alguns problemas de bagunça visual, Tiny Metal apresenta mecânicas sólidas e algumas novidades no gênero, como ataques conjuntos. Fora a campanha principal, há também inúmeros mapas para conquistar separadamente em um modo extra. Por fim, o jogo terá *multiplayer* no futuro.







## Battle Chef Brigade

**Plataformas:** PC e Switch

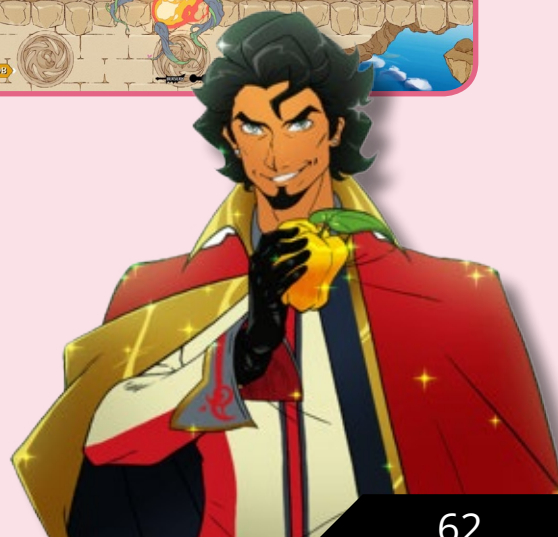
**Gênero:** Ação e Puzzle

### O que é?

Victusia é um mundo fantástico em que monstros são cozinhados em pratos elaborados e uma brigada de chefs guerreiros protege a população. Em Battle Chef Brigade, acompanhamos uma garota chamada Mina, que participa de um torneio para fazer parte dessa brigada. Cada batalha conta com momentos de luta 2D nos quais caçamos monstros, e trechos de culinária na forma de puzzles de combinar peças da mesma cor.

### Por que você deveria jogá-lo?

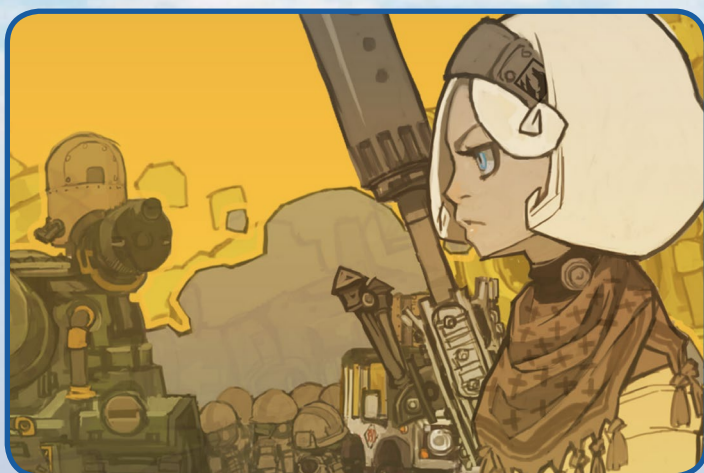
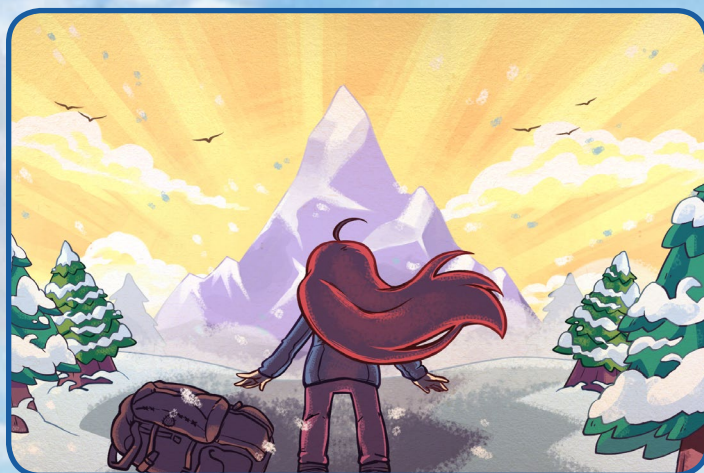
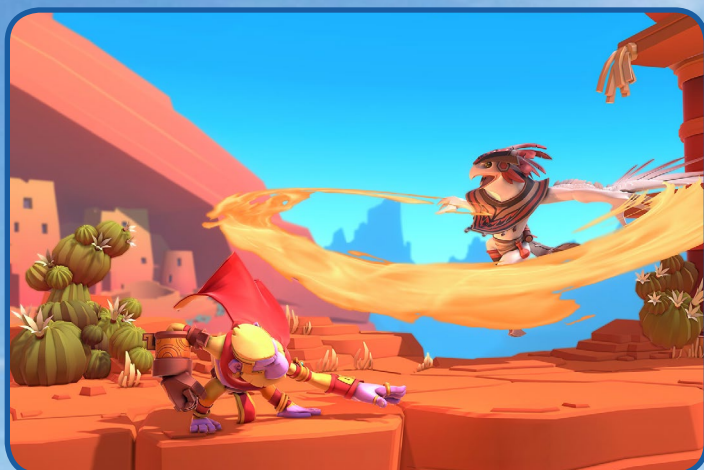
Battle Chef Brigade consegue combinar gêneros bem diferentes de uma ótima maneira, resultando em uma experiência única. Além disso, o jogo conta com belos gráficos desenhados à mão, história elaborada e personagens divertidos. Por fim, há desafios diários e uma campanha mais difícil, trazendo motivos para revisar constantemente o universo do jogo.







Os títulos indie continuam oferecendo experiências únicas e diferenciadas, capazes de agradar diferentes tipos de jogadores. Esta é só uma pequena amostra das várias opções disponíveis nas plataformas online dos consoles, não deixe de acompanhar sempre as novidades. **B**





# Revista Nintendo Blast 100

Neste mês, comemoramos a centésima edição da nossa querida Revista Nintendo Blast que está recheada de materias especiais!



Nesta edição comemorativa, recontamos a história da revista, elegemos as melhores capas e mais!

Ainda nessa edição, analisamos Fire Emblem Warriors e Yo-kai Watch 2: Psychic Specters e mais!

## Baixe já a sua!

#100 FEV 2018

 gameblast.com.br



# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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