

# GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM



#40  
JUL  
2018

**E3** 2018



**TOP 10:  
GAMES E3**  
LISTAMOS OS MELHORES  
GAMES DA E3 2018

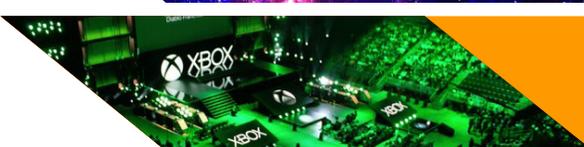
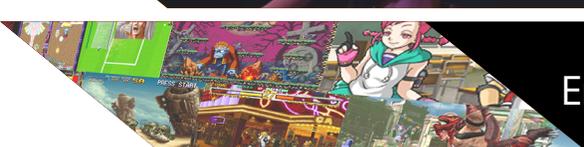
**MOBILE BLAST:  
OS CINCO MELHORES**  
DE DRAGON BALL LEGENDS A HOGWARTS  
MYSTERY, CONFIRA OS GAMES DE JUNHO

**JOGOS QUE FICARAM  
DE FORA DA E3 2018**  
SAIBA QUAIS OS JOGOS QUERÍAMOS  
NA E3, MAS NÃO DERAM AS CARAS

## Uma E3 de poucas surpresas e grandes títulos

Passados mais de 30 dias, a **E3** já deixou saudades, e essa edição da revista GameBlast traz a cobertura completa da feira para lembrarmos das grandes produtoras, momentos mais marcantes e melhores jogos. Isso sem deixar de ressaltar as derrapadas, que sempre acontecem, e de lamentar os títulos que ficaram de fora. Aproveitamos também para comemorar os **40 anos da SNK**, analisar o *remaster* de **Dark Souls**, além de recomendar os melhores jogos independentes e mobile do momento. Boa leitura! - **Alberto Canen**



	<b>E3 2018</b> E3 2018 e a necessidade de olhar para o futuro	<b>04</b>
	<b>ANÁLISE</b> Dark Souls Remastered (Multi)	<b>10</b>
	<b>E3 SONY</b> Uma apresentação fora do convencional	<b>18</b>
	<b>E3 MICROSOFT</b> Como foi a conferência da Microsoft em 2018	<b>28</b>
	<b>FORA DA E3</b> Jogos que ficaram de fora da E3 2018	<b>37</b>
	<b>FRUSTRAÇÕES E3 2018</b> Momentos frustrantes	<b>46</b>
	<b>SNK 40 ANOS</b> Entre socos altos e baixos até o último round	<b>51</b>
	<b>TOP 10</b> Os melhores games visto na E3 2018	<b>58</b>
	<b>MOBILE BLAST</b> Confira os mais badalados de junho	<b>71</b>
	<b>INDIE BLAST</b> Recomendações de jogos indies	<b>78</b>

### GAME BLAST

#### DIRETOR GERAL

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

#### PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

#### DIRETOR EDITORIAL

Alberto Canen

#### DIRETOR DE PAUTAS

Francisco Camilo  
Gilson Peres  
Leandro Alves  
Vinícius Veloso

#### DIRETOR DE REVISÃO

Sérgio Estrella

#### DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

#### REDAÇÃO

Alberto Canen  
Farley Santos  
Francisco Camilo  
Gilson Peres  
Rafael C. Oliveira  
Renan Rossi  
Vinicius Veloso

#### REVISÃO

Alberto Canen  
João Pedro Boaventura  
Renata Bottiglia

#### ILUSTRAÇÃO

S. Carlos

#### DIAGRAMAÇÃO

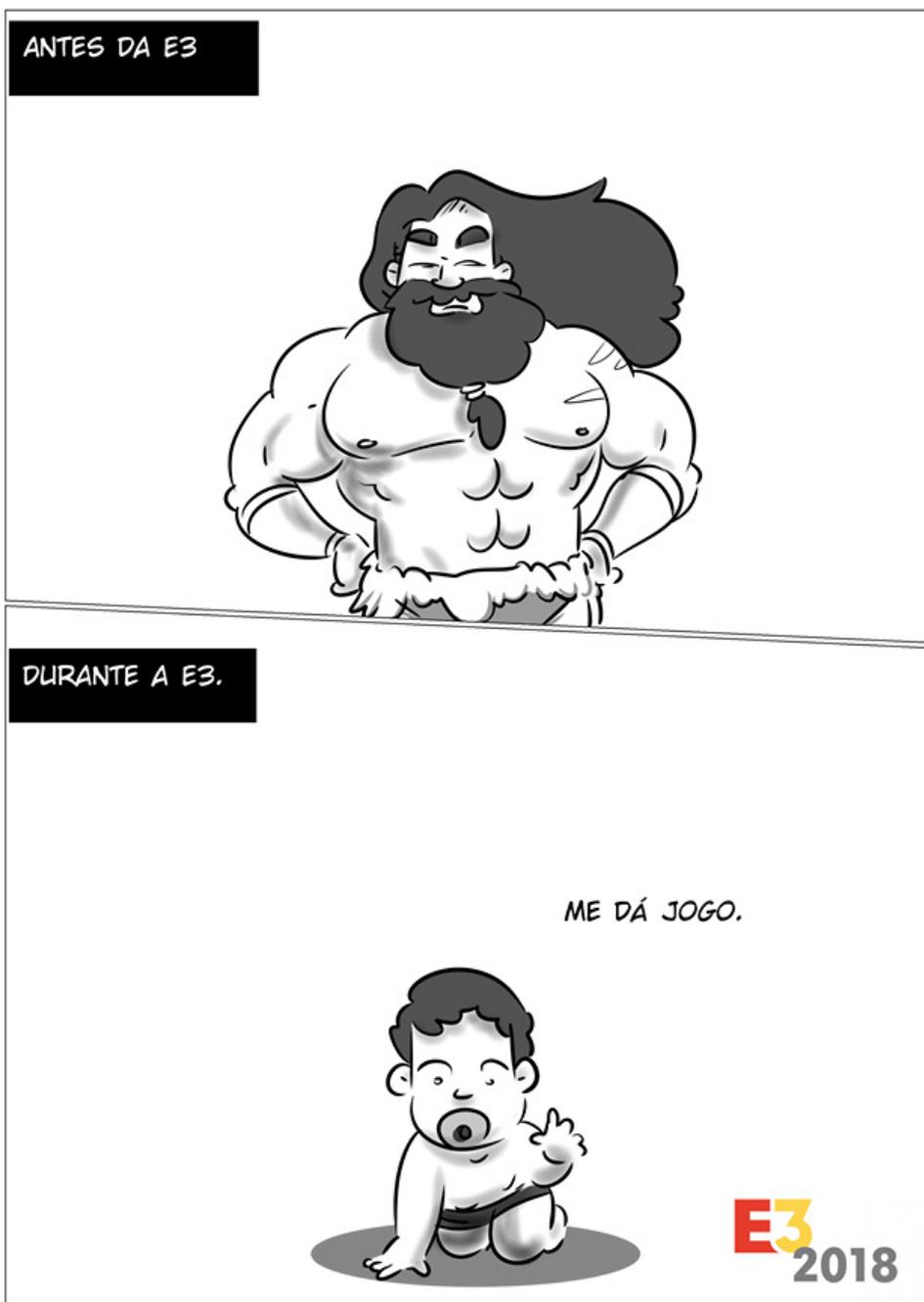
Daniel Andrade  
Emanuel Neves  
Gabriel Felix  
João Pedro Souza  
Leandro Alves  
Luca Giacaglia  
Lucas Gallego  
Roberta Borsatti Giorgi  
Tácio Alexandria  
Yury Trindade

#### CAPA

Leandro Alves

## HQ Blast

"Me dá jogo!" por S. Carlos



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

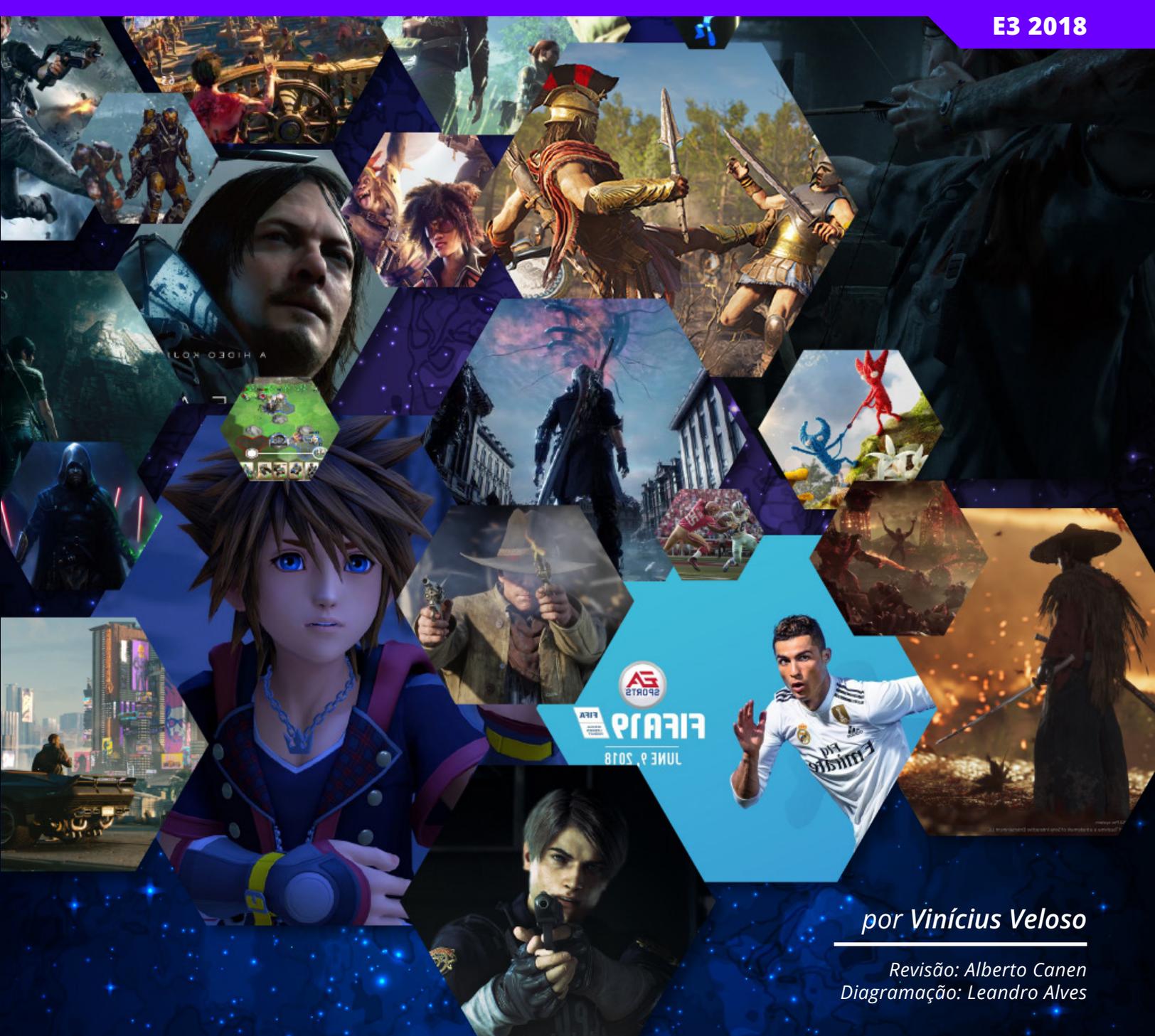
POR S.CARLOS

FAÇA SUA ASSINATURA

**GRÁTIS**  
DA REVISTA GAMEBLAST!

ASSINAR!

**E3**



por *Vinícius Veloso*

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Leandro Alves

# E3 2018 e a necessidade de olhar para o futuro

O clima da E3 de 2018 foi um tanto quanto estranho, quase que como fim de festa. É verdade que tivemos ótimas novidades e fomos bombardeados por informações de grandes lançamentos que chegam em breve. Porém, o evento também escancarou que a oitava geração de consoles está se aproximando de seu encerramento com os anúncios dos primeiros jogos next-gen. Abrindo as portas para o futuro, a edição deste ano da feira pode ficar marcada como a última que teve entre os protagonistas a dupla PlayStation 4 e Xbox One.

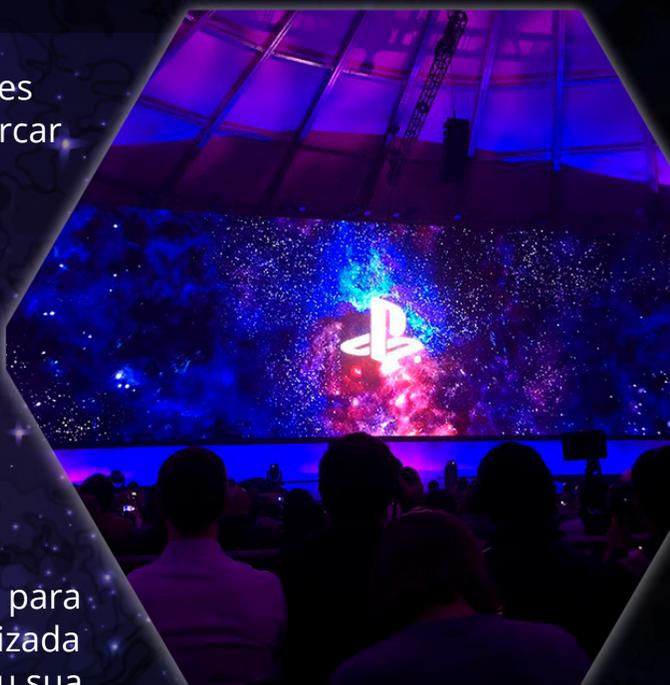
## O futuro é logo ali...

**A**inda não existe nada oficial, mas as especulações estão ganhando força. O ano de 2020 pode marcar a próxima evolução no mercado de consoles e, se as previsões realmente se confirmarem, a E3 de 2019 deve ser o palco para apresentação dos novos integrantes das famílias PlayStation e Xbox. Levando em consideração tal possibilidade, a recém-encerrada edição do maior evento de videogames do mundo será lembrada pela história como a última em que os holofotes estiveram totalmente voltados para as plataformas da oitava geração.

Por outro lado, os mais sistemáticos têm argumentos para dizer que a E3 2018 não foi completamente protagonizada pelo PlayStation 4 e Xbox One. Afinal, a Bethesda usou sua conferência para anunciar *The Elder Scrolls VI*, que deve chegar exclusivamente para as plataformas que ainda estão em desenvolvimento pela Sony e Microsoft. A CD Projekt RED também deu indícios de que *Cyberpunk 2077* estará disponível tanto para os consoles da oitava quanto nos da nona geração.

Talvez a proximidade com o futuro tenha sido a principal responsável por uma E3 voltada mais para a informação do que para novidades. Poucas empresas levaram para o evento surpresas realmente impactantes, o que resultou em um maior espaço para os jogos já conhecidos pelo público ganharem novos detalhes e informações. A conferência da Sony foi o maior exemplo de que o foco estava no presente, com os carros-chefes da apresentação sendo *The Last of Us Part II*, *Ghost of Tsushima*, *Death Stranding* e *Spider-Man* — todos anunciados anteriormente.

Quem destoou um pouco dessa realidade foi a Microsoft, que precisava dar uma resposta sobre a quantidade de exclusivos para sua plataforma. Comandada por Phil Spencer, a apresentação foi uma das que mais empolgou o público — recheada por 50 games, sendo 15 revelações inéditas e 18 que estarão disponíveis somente no Xbox One. O grande destaque ficou com a confirmação de novos jogos das franquias mais importantes da companhia: *Halo Infinite*, *Forza Horizon 4* e *Gears of War 5*.



## ... mas o presente é agora

Apesar de ter colocado alguns dedos na próxima geração, a E3 2018 trouxe também novidades extremamente interessantes que poderão ser experimentadas nos próximos meses. O grande destaque do evento, eleito pela Game Critics Awards, foi o remake de Resident Evil 2. Depois de passar um bom tempo sem divulgar nenhuma novidade sobre o projeto, a Capcom apresentou um trailer assustador que mostra o início do pesadelo de Leon em meio à tragédia biológica da Umbrella. Além do vídeo, o game ganhou também data de lançamento: 25 de janeiro de 2019.



A Capcom, aliás, foi um caso curioso durante a feira. Sem uma conferência própria, o estúdio brilhou ocupando o espaço de apresentações alheias. Enquanto RE2 apareceu durante a conferência da Sony, Devil May Cry 5 — outro anúncio bastante comemorado pelo público — apareceu na apresentação da Microsoft. A nova aventura de Nero e Dante tem lançamento agendado para o primeiro semestre de 2019. Outros dois títulos premiados pela Game Critics Awards e que devem chegar ao mercado nos próximos sete meses foram Anthem e Spider-Man. Enquanto o novo projeto da EA será lançado em 22 de fevereiro de 2019, o game do cabeça de teia sairá exclusivamente para PS4 em 07 de setembro.

O responsável por alimentar boa parte do hype no período que antecedeu a E3 também marcou presença em peso no evento. Kingdom Hearts III apareceu em três conferências diferentes. Além da apresentação da Square Enix, o jogo também esteve nos shows da Microsoft e Sony, sempre com um trailer exclusivo. Quem esperava ansiosamente por novidades da franquia saiu saciado do evento.

Nem tão no presente assim foi a conferência da Bethesda. Além de The Elder Scrolls VI para a próxima geração, o estúdio mostrou o RPG espacial Starfield, Doom Eternal e Wolfenstein Youngblood — todos ainda sem data de lançamento. O único projeto que já tem dia certo para chegar ao mercado é Fallout 76, que será 100% online e será disponibilizado ao público em 14 de novembro. Por fim, a Ubisoft levou para a feira Skull and Bones, jogo de combate naval previsto para 2019, um novo trailer de Beyond Good & Evil 2, detalhes de

Starlink: Battle for Atlas, o anúncio de Trials Rising e informações sobre Assassin's Creed Odyssey.



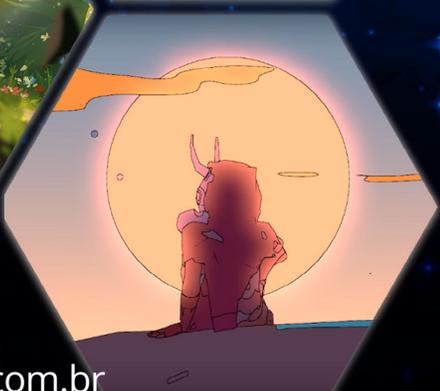
## Indies para todos os gostos

Com os jogos indie ganhando espaço importante no mercado, não é estranho que também se destaquem na E3. Nessa categoria, o anúncio que mais chamou a atenção foi Ori and the Will of the Wisps, sequência de Ori and the Blind Forest. Exclusivo para Xbox One e Windows 10, o game trará de volta toda a rica fauna da floresta de Nibel. Outra novidade que só poderá ser experimentada nas plataformas da Microsoft é o DLC de Cuphead. Batizado de The Delicious Last Course, o conteúdo adicional trará novas fases, chefes, armas e um personagem jogável.

Outra continuação que apareceu no evento foi Overcooked! 2. Com a promessa de novas habilidades, receitas e modos de jogo, o game culinário chega em 07 de agosto para Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One e PC. Também merecem destaque Sea of Solitude, desenvolvido pelo estúdio o-Mei Games e que abordará diferentes maneiras de solidão, e Sable, que se destacou devido seu visual um tanto quanto inovador. Seria impossível fechar a sessão de indies sem falar de Tunic: título inspirado em The Legend of Zelda e que está sendo desenvolvido por uma única pessoa, Andrew Shouldice.

## Celebrando videogames

Analisando tudo o que vimos durante a E3 deste ano, é possível afirmar que as expectativas foram cumpridas. É fato que sempre um ou outro jogo que os fãs gostariam de ver acabam ficando fora, no entanto, o evento continua sendo o ponto alto da indústria, onde produtores, distribuidores e fãs se reúnem anualmente para celebrar o amor pelos games. Há algum tempo, a feira deixou de ser um simples encontro comercial para se transformar em algo mais icônico: um palco que recebe o que de mais importante acontece no mercado de games. Prova maior é que agora em 2018 a E3 começou a pavimentar a estrada rumo ao futuro dos videogames. 



# 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**



INCLUI  
CONTEÚDO  
ADICIONAL



BAIXAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play

PS4

XBO

PC

Switch

*por Gilson Peres**Revisão: João Pedro Boaventura  
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi*

# DARK SOULS™

## REMASTERED

### Dark Souls Remastered (Multi) é bom para novatos, mas nem tanto para veteranos

**Dark Souls** acabou virando uma saga sem precedentes, dando a popularidade necessária para o estilo *souls-like*, que surgiu com **Demon's Souls** (PS3) lá em 2009. Originalmente lançado em 2011, o primeiro capítulo da franquia melhorou a fórmula do jogo anterior, criando realmente a base do gênero que se tornou popular de forma bem paulatina. Agora, sete anos depois, a geração atual pode experimentar essa história com **Dark Souls Remastered** (Multi).



## Retorno à Lordran

A primeira jornada da saga de Dark Souls nos apresenta o reino de Lordran. Essa é uma terra desolada e confusa, repleta de demônios e combates aterrorizantes. Com uma arquitetura sem igual e uma atmosfera aterradora, o reino dos mortos-vivos representa perigo a cada curva de cada masmorra claustrofóbica que encontramos. Aqui, somos um morto-vivo que não foi completamente amaldiçoado por esta terra, precisando então vagar pelo distorcido reino para encontrar sua saída ao mesmo tempo que buscamos de volta a nossa humanidade.



Entretanto, essa terra nem sempre foi assim. Isso porque após a guerra contra os dragões na chamada Era dos Antigos, os humanos saíram vitoriosos e puderam dar vida à Lordran. Porém, durante a Era do Fogo, onde começamos o jogo, a chama que protege os seres vivos da escuridão completa começou a se apagar. Com isso, Lordran passa a ser habitada pelos terríveis seres corrompidos os quais precisamos enfrentar ao longo da jogatina.

Lordran agora é apenas uma sombra do que foi um dia, servindo de palco para as mais terríveis e inacreditáveis existências. A ambientação gótica terrivelmente sombria do título é um de seus maiores charms. Além de já apresentar essa atmosfera no controverso tutorial, os veteranos não deixarão de sentir a boa e velha nostalgia ao visitar o local com uma resolução um pouco melhor do que anteriormente.





## Conteúdo **extra**? Só o velho DLC

Não que isso seja uma surpresa exatamente, mas quando comparamos Dark Souls Remastered com o conteúdo de sua versão original, temos pouquíssimas diferenças. Entre elas, a presença do DLC **Artorias of the Abyss** na versão básica do game. Com isso, o jogo se torna absurdamente semelhante à edição especial lançada para PC, batizada de Prepare to Die Edition.



Não temos nada de novo aqui e isso pode não ser tão interessante para os fãs mais antigos da série. Se for o caso destes jogadores veteranos já terem experimentado o Prepare to Die Edition no PC, experimentar o Remastered lhe dará apenas uma experiência mais completa no quesito técnico do game. Fora isso, a nova lista de troféus também pode agradar, mas estes são conteúdos supérfluos se comparados às melhorias que se esperava de uma edição remasterizada.

Não é difícil lembrar de outros títulos que repetiram este feito anteriormente, como [The Last of Us Remastered](#) (PS4). Entretanto, o título da Naughty Dog trouxe algumas mecânicas extras e uma otimização um pouco mais relevante do que Dark Souls apresenta aqui. É claro que isso não faz dele um péssimo jogo — até porque seria muito difícil ser péssimo, sendo que estamos falando do próprio Dark Souls original. A questão aqui é, de fato, os motivos para retomar a jogatina, que não são tão significativos assim.

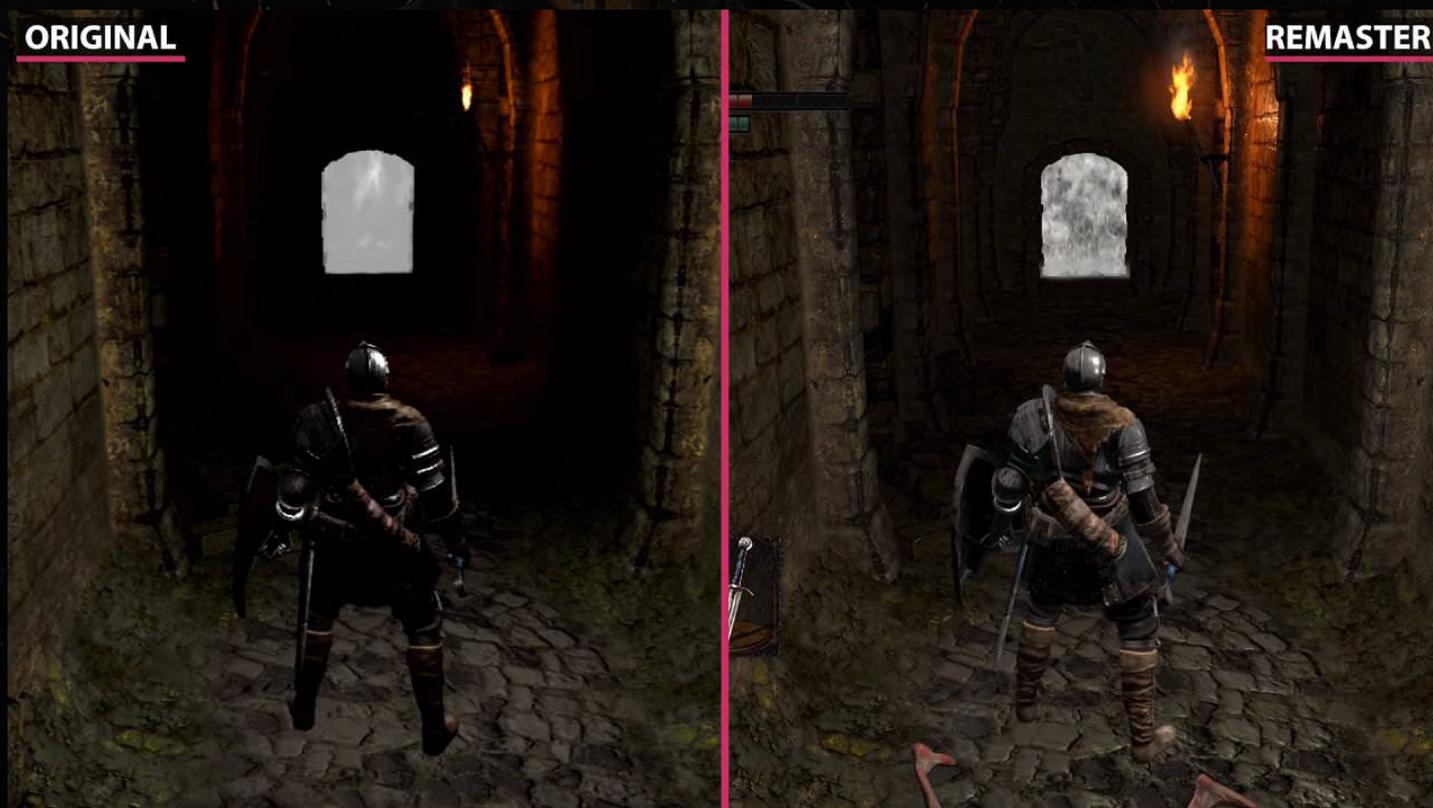


## As melhorias da **remasterização**

Dark Souls Remastered não tem gráficos tão bonitos e evoluídos como [Dark Souls III](#) (Multi) ou [Bloodborne](#) (PS4). Isso incomoda um pouco, considerando que se ele se trata de uma versão remasterizada de um jogo de sete anos atrás lançado em 2011 e em 4K. A preocupação com suas texturas foi um pouco preguiçosa, tornando a experiência não tão “nova” assim.

Felizmente, não podemos dizer o mesmo de sua capacidade técnica, visto que o título de 2011 tinha alguns problemas graves de queda na taxa de *frames*, principalmente em ambientes com muitos inimigos ou efeitos de iluminação. Essas e algumas outras limitações felizmente foram sanadas, tornando a aventura um pouco mais fluida do que outrora.

Para início de conversa, a iluminação de Dark Souls Remastered é bem superior à do jogo original, fazendo com que todo o cenário tenha um aspecto mais nítido. Isso é complementado com os 60 quadros por segundo mantidos de forma bem estável pelo título. Além dos frames constantes, o Remastered garante também 1080p de resolução, assim como uma boa adaptação ao formato 4K nos modelos mais potentes da Sony e da Microsoft.



Fora isso, os controles estão um pouco mais precisos do que antes. Alguns problemas de AI dos inimigos ainda estão aqui — além de efeitos de física questionáveis em determinados momentos—, mas a experiência de se jogar o primeiro Dark Souls é renovada com louvor nos combates, mais orgânica que em sua versão original.

Porém, fica o aviso aos jogadores de PC: quem jogou Dark Souls com mods visuais em tal plataforma provavelmente não vai sentir salto gráfico nenhum na remasterização. A única mudança será realmente na fluidez de comando, melhorando o desempenho, nada mais do que isso. Assim, se você está esperando algo do nível de Dark Souls III pode se decepcionar um pouco.



## Bom “retorno” para quem nunca veio

Se o jogo não tem tantos chamarizes assim para os veteranos e menos ainda para aqueles que jogam no PC, ao menos para os novatos da franquia o título vai ser bem-vindo. Aos jogadores que começaram a jogar Dark Souls em seu segundo título, ou até no terceiro, visitar o primeiro capítulo da série pode ser uma boa vivência.

Isso acontece porque reviver a experiência original de treinamento pesado, desafios constantes e a boa e velha jogabilidade punitiva de Dark Souls pode ser uma boa vivência para os fãs mais novos da série. Além disso, outra grande novidade do título são as legendas em português brasileiro, que o primeiro Dark Souls nunca teve.



É claro que isso conta com pontos positivos e negativos. Para os novatos, é uma ótima experiência para apreender a história da série de uma forma mais completa, principalmente quem não tem tanto domínio da língua inglesa. Entretanto, novamente, veteranos podem estranhar um pouco alguns nomes traduzidos,

como a “Cidade dos Moléstias” (*Blighttown*, no original). De fato, isso não chega a ser um problema drástico e é algo muito semelhante ao que ocorreu em [Monster Hunter World](#) (Multi), com a tradução dos gatinhos Palico e de algumas armas.

Para além dessas mudanças, há também o fator dos controles em si. Para além da fluidez citada anteriormente, podemos agora também editar o *layout* de botões. Basta acessar o menu principal a qualquer momento e configurar os comandos do modo que o jogador achar mais proveitoso para si, algo que não existia no título original.



## Remasterização **tímida** demais

Dark Souls Remastered tem suas qualidades, mas estas não são muito diferentes daquilo que o jogo original possuía, além do fato de já termos no PC uma versão mais atualizada do título, que acumula menos diferenças ainda desta versão. As texturas que seriam o fator mais interessante de se atualizar para a versão 4K não foram tão bem tratadas assim, mantendo a atualização do título em uma zona de conforto bem proveitosa.

Dessa forma, as mudanças da remasterização se concentraram muito mais no desempenho, como mostramos ao longo dessa análise. Esse campo seguro agrada por entregar um título muito mais interessante de se jogar, na prática, do que a versão de 2011. Infelizmente, tais mudanças mais se assemelham a um *patch* de correção do que uma remasterização completa, fazendo o preço do jogo ser um pouco exagerado se comparado ao resultado final.

## Mesmo assim, um **excelente** jogo

**Dark Souls Remastered** (Multi) oferece, basicamente, a mesma experiência do jogo original, apenas com um desempenho melhorado. Com isso, surge a dúvida se o jogo vale a pena ou não de ser comprado. Como podemos ser taxativos, a resposta que fica aqui é o bom e velho “depende”. Sim, depende do seu perfil de jogador e também do seu perfil de fã da série Souls.

Se você nunca jogou o primeiro Dark Souls, adquirir o Remastered é uma boa opção. É a melhor forma de revisitar a primeira aventura da franquia. Entretanto, se quem está lendo é um veterano da franquia que já jogou o primeiro título, principalmente no PC, pode não ser uma boa opção a compra — a não ser que



você queira muito reviver a aventura ou então adquirir os novos troféus do título.

De um jeito ou de outro, Dark Souls continua sendo aquilo que sempre foi: um ótimo título para colocar em teste o próprio masoquismo, bem como a perseverança e a paciência. O crescimento paulatino e o desafio constante se mantém nessa versão, além deste ser um dos (se não o) jogos mais importantes do seu gênero. No entanto, é claro lembrar: se você nunca jogou algum jogo do gênero antes, talvez experimentar Bloodborne (PS4) antes deste daqui seja uma boa opção.



## ✓ Prós

- Combates mais fluidos e tão desafiadores quanto antes;
- Melhorias no desempenho do jogo, mantendo altas taxas de frame;
- Oportunidade de jogadores novatos conhecerem a origem da franquia;
- Nova lista de troféus pode atrair jogadores veteranos;
- Conteúdo do DLC já presente no título base;
- Efeitos de iluminação dão mais beleza ao mundo do jogo.

## ✗ Contras

- Nenhum conteúdo novo para quem já conhece o título;
- Atualização gráfica preguiçosa e pouco relevante;
- Semelhante até demais com o Prepare to Die Edition de PC;
- Melhorias de desempenho não justificam a remasterização.

Dark Souls Remastered (PS4/XBO/PC/Switch)

**Desenvolvedor** FromSoftware

**Gênero** Ação RPG

**Lançamento** 25 de maio de 2018

Nota **7.5**

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 Francisco Camilo

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: João Pedro Souza



# A SONY NA E3 2018

## UMA APRESENTAÇÃO FORA DO CONVENCIONAL

No dia 11 de junho deste ano, a Sony realizou sua conferência na E3 e trouxe ao público uma apresentação diferente da que está acostumada a realizar. Com seu *lineup* principal de jogos anunciado dias antes da apresentação, havia pouco espaço para surpresas. Ficou nítido que a empresa está criando o caminho da “aposentadoria” de seu PlayStation 4, com jogos de peso que possivelmente irão encerrar o ciclo de vida do console. E é justamente com tais títulos que a Sony busca mostrar aos jogadores que o PS4 ainda tem experiências incríveis a oferecer.

## Os quatro pilares

**N**o aspecto de jogos exclusivos, o PS4 contou com quatro grandes títulos: **The Last of Us Part II**, **Ghost of Tsushima**, **Marvel's Spider-Man** e **Death Stranding**. Todos eles contaram com trailers completos, incluindo grandes trechos de jogabilidade (com exceção de Death Stranding).

Com uma apresentação musical belíssima pelo compositor da trilha sonora de The Last of Us, Gustavo Santaolalla, a Sony abriu sua conferência com um trecho de jogabilidade generosamente estendido de The Last of Us Part II, mostrando uma Ellie amadurecida em um momento de paz e calma para logo em seguida uma transição nos levar ao mundo devastado e violento que ela terá de enfrentar. A demonstração contou com uma qualidade gráfica absurda, especialmente nas animações, com expressões faciais bastante realistas e movimentos fluidos durante os momentos de ação. É muito cedo para cravar uma data definitiva de lançamento, mas é uma aposta segura dizer que será o último exclusivo de peso antes do fim da vida do PS4, assim como foi com o primeiro The Last of Us.





Ghost of Tsushima finalmente foi mostrado ao público. No papel de um samurai sobrevivente de uma invasão mongol à ilha de Tsushima, no Japão feudal do ano 1274, vimos um pouquinho da exploração e do combate que teremos no game, com conflitos abertos mesclados com sessões de furtividade. A atenção aos detalhes é grande, e os cenários que vimos são lindos e fidedignos. A Sucker Punch não parece estar medindo esforços para trazer um jogo fiel à cultura e história japonesa ao mesmo tempo que mescla a diversão que se espera de um entretenimento eletrônico.



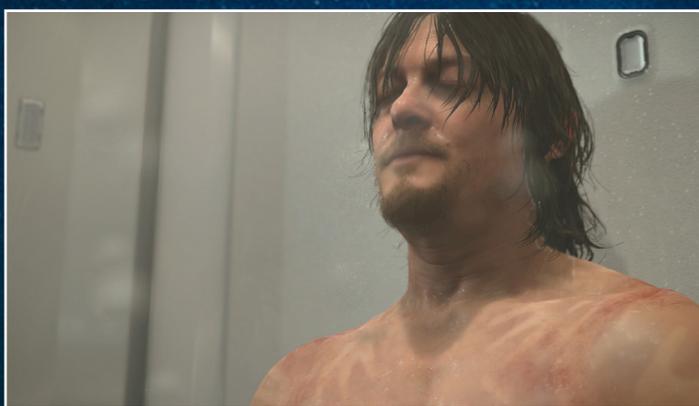
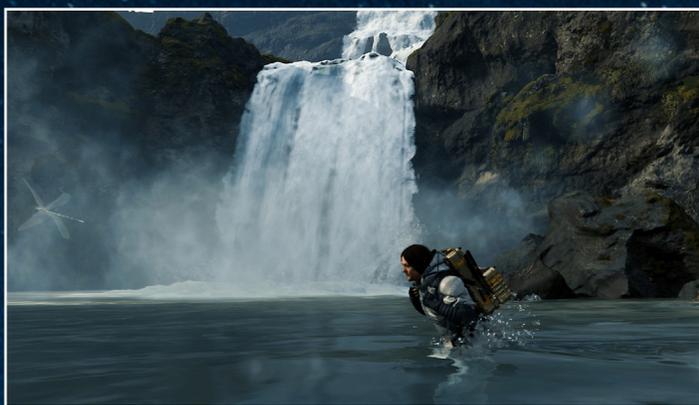


O amigão da vizinhança, vulgo Homem-Aranha, contou não apenas com um novo trecho exibido durante a conferência, mas com uma bela demonstração em um dos estandes da Sony na feira. Contando com uma história inédita, Marvel's Spider-Man terá um Peter Parker mais maduro e no auge de suas habilidades como Homem-Aranha. Há uma infinidade de equipamentos especiais e movimentos de luta para o teioso, em uma jogabilidade fortemente inspirada pela série Batman Arkham. A parte de exploração tem sido trabalhada para que contenha toda a fluidez dos movimentos do herói e sua agilidade, criando uma jogabilidade dinâmica e divertida, que incita o jogador a explorar Nova York e buscar completar missões secundárias e descobrir inúmeros segredos escondidos pela cidade. O game, inclusive, tem data de lançamento marcada para 7 de setembro deste ano.



Death Stranding, por outro lado, segue sendo a maior incógnita até o momento. Seu trailer mesclou *cutscenes* com trechos que pareciam ser de jogabilidade. Pouco se sabe sobre o jogo ou o que se passa na cabeça de Hideo Kojima, diretor do jogo, e a essa altura, muitos já desistiram de entender do que se trata o jogo. O game segue sem data de lançamento e sem informações que sejam, de fato, concretas.

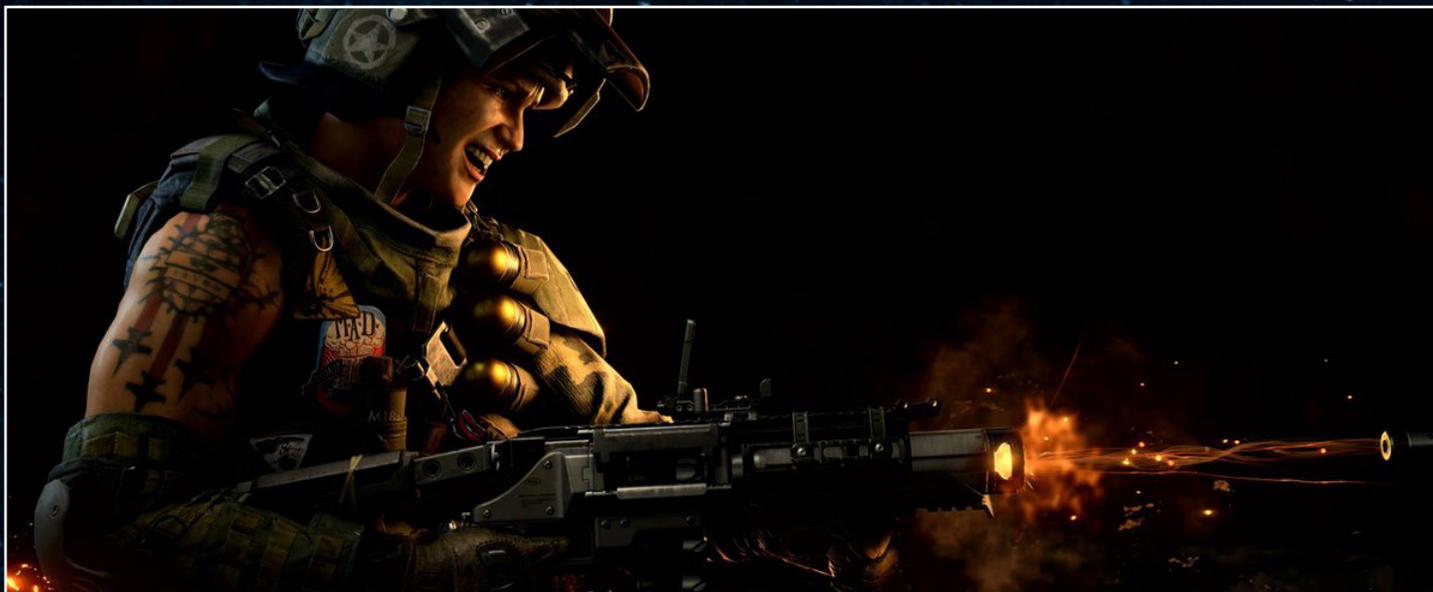
Esperava-se uma apresentação tradicional da gigante nipônica, com uma enxurrada de trailers e anúncios de novos jogos. Embora tenhamos tido novos anúncios, a apresentação foi bem mais contida, tendo sido morna na maior parte do tempo. Novidades e surpresas de cair o queixo acabaram ficando de fora, fazendo desta uma das apresentações mais modestas da Sony até hoje.



## O retorno de um clássico e outras novidades

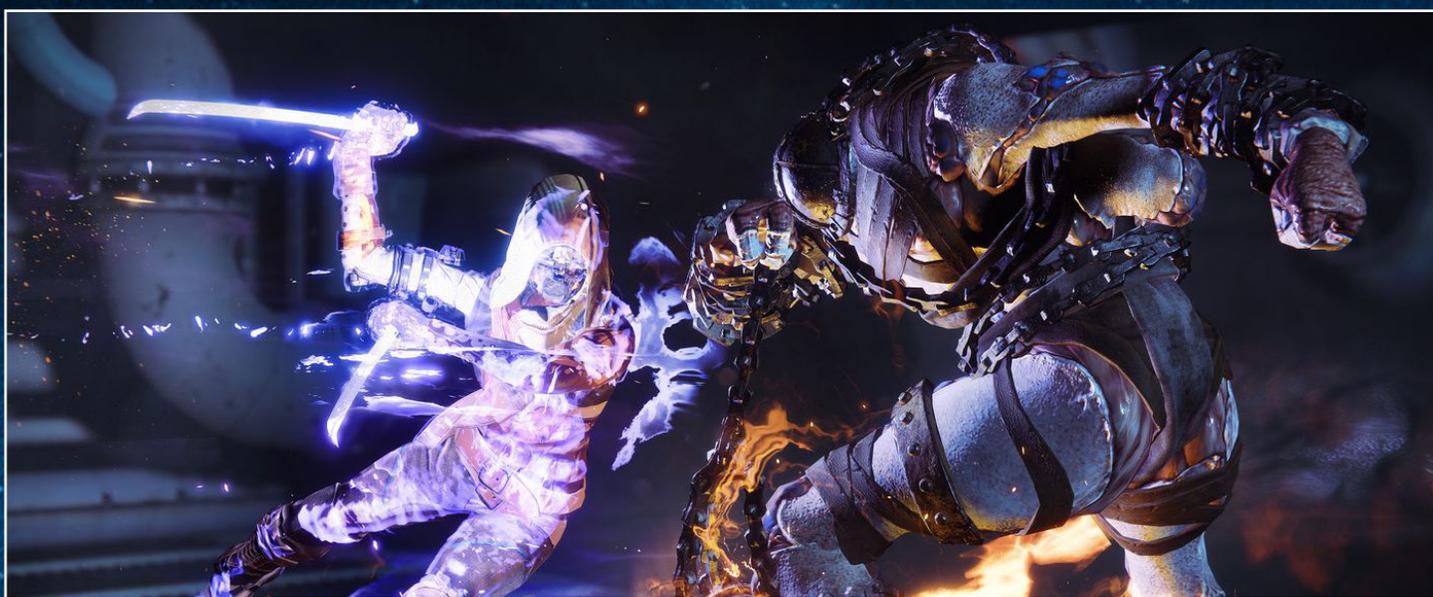
Não se deve esperar que um console se sustente somente com seus jogos exclusivos e *first party*. Sabendo disso, tivemos a presença de alguns jogos de estúdios *third party* no palco da Sony. Possivelmente o game mais aclamado e bem recebido da apresentação, **Resident Evil 2 Remake (Multi)** ganhou não apenas um trailer mostrando toda sua estética e jogabilidade repaginados, mas também uma data de lançamento: 25 de janeiro de 2019.





Reforçando a parceria entre Sony e Activision, **Call of Duty Black Ops 4 (Multi)** teve seu momento para brilhar no palco. O novo game da franquia, desenvolvido pela Treyarch, não trará o tradicional modo campanha para um jogador, focando bastante em seu ambiente competitivo online e no modo Zombies. A presença de um modo *battle royale* já foi confirmada e se chamará Blackout, que mesclará locações icônicas da franquia em um grande mapa, onde o último sobrevivente se tornará o vencedor.

**Destiny 2: Forsaken (Multi)** teve seu gameplay apresentado e será uma expansão que contará com novas áreas do Arrecife, novas missões, inimigos e atividades que irão expandir de maneira significativa o jogo base, possivelmente assim como The Taken King fez com o primeiro Destiny. A expansão será lançada em 4 de setembro deste ano.





Entre os anúncios menores, tivemos o trailer do novo game da Remedy (de Max Payne), **Control**, mesclando tiroteios convencionais e habilidades especiais de sua protagonista; a revelação do mundo inspirado em Piratas do Caribe para **Kingdom Hearts 3 (Multi)**; **Trover Saves the Universe**, novo game do co-criador de Rick and Morty que chegará para PS4 e PSVR; **Deracine**, novo jogo da FromSoftware desenvolvido para PSVR, em que o jogador controlará um espírito confinado em uma escola e deverá provar sua existência, além de interagir com os estudantes locais, interferindo em seus destinos; e, por fim, tivemos a confirmação de **Nioh 2**, que não recebeu nenhum detalhe adicional além do trailer de anúncio.

Sem anúncios "bombásticos", o aspecto *third party* se mostrou seguro e confortável, com a Sony apostando em parcerias consagradas com outras desenvolvedoras. Em outros anos, tínhamos uma quantidade enorme de anúncios e trailers, especialmente de jogos independentes, que tiveram pouquíssimo espaço durante a apresentação.

## Um formato arriscado

Principal concorrente da Sony no ramo dos consoles atualmente, a Microsoft apostou em uma conferência repleta de anúncios de novos jogos e trailers, sem muita pausa para o público respirar. A E3 é um espaço para projetar o futuro dos consoles, e ainda que a Sony tenha feito um pouco disso para seu PlayStation 4 ao mostrar olhares aprofundados de quatro de seus principais e vindouros títulos, esperava-se que fôssemos ter ao menos alguma surpresa inédita ou de cair o queixo.

Após as apresentações, tivemos a oportunidade de descobrir mais sobre alguns dos jogos anunciados através de um bate-papo transmitido online e ao vivo entre desenvolvedores e jornalistas; mas a verdade é que uma boa parcela do público acabou não dando importância para tal formato, que inclusive fora criticado após ter sido utilizado na PlayStation Experience 2017. Da E3 o consumidor espera não apenas uma projeção para o futuro, mas a criação de uma empolgação e de uma antecipação astronômica e gostosa de se sentir (o famoso *hype*). E o *hype* criado pela Sony não chegou nem perto daquele que criara em edições passadas da feira na última década.





O ciclo de vida do PlayStation 4 está chegando ao fim, e este final reserva experiências variadas e possivelmente memoráveis para os donos da plataforma. Talvez a Sony não tenha escolhido o melhor caminho para conduzir sua conferência na E3 2018, oferecendo uma apresentação aquém do esperado (com exceção dos trailers de jogabilidade de seus quatro pilares). É permitido assumir que os próximos dois anos serão decisivos para a empresa e a marca PlayStation, que poderá apresentar um novo hardware e novas metas e objetivos para a marca. É inegável que o PlayStation 4 esteja no topo, e para que a marca como um todo siga nesta posição, será preciso rever a maneira de apresentar projetos e criar uma empolgação genuína em seu fiel público e consumidores. 



por *Rafael C. Oliveira*

Revisão: *Alberto Canen*  
Diagramação: *Daniel Andrade*



# COMO FOI A CONFERÊNCIA DA MICROSOFT NA E3 2018

Na E3 2017, a Microsoft mostrou poucos jogos exclusivos, deixando de fora as suas consagradas franquias Halo e Gears of War, focando apenas no poderoso Xbox One X, então conhecido como "Project Scorpio". Os fãs reclamaram da falta de títulos de peso e este ano seus pedidos foram atendidos. Na E3 2018, a empresa de Bill Gates apresentou o que os jogadores realmente queriam: jogos.

## Um começo avassalador



A conferência começa com o que parece ser inicialmente um simples teaser. Várias cenas de paisagens naturais passam e ninguém parece entender do que se trata. Tudo apontava para uma provável nova IP, mas quando começamos a ver alguns anéis de pedra, as coisas parecem mais esclarecedoras. Mais adiante, uma mão segurando um capacete. E não era qualquer um. Tratava-se do característico elmo de Master Chief, o protagonista de Halo.

O rápido teaser foi o suficiente para que todos os fãs do Xbox tivessem uma expectativa enorme para o que viria a seguir na apresentação. Começar dizendo para todos que sua principal franquia tem um novo game em desenvolvimento é um acerto e tanto. Não se sabe ao certo quando ela pode chegar aos consoles. Especula-se inclusive que Halo Infinite, nome revelado no vídeo, só dê as caras em uma futura nova geração de consoles.



Mesmo que demore, é satisfatório saber que algo está sendo produzido. E que também não é qualquer coisa. A Microsoft não apresentou um teaser à toa, mas ela aproveitou o momento para nos mostrar, de forma sutil, o novo motor gráfico intitulado Slipspace Engine. Só o fato de termos todo um projeto desenvolvido exclusivamente para o novo game, significa que teremos uma grande produção.

A grande dúvida que ficou foi graças ao título. Halo Infinite não parece ser, a princípio, uma continuação de Halo 5. Sabemos que Master Chief estará presente, mas não dá para entender se será uma sequência direta do game anterior ou se ele passará em um outro momento. De qualquer forma, o recado foi dado.

## Phil Spencer anuncia 50 jogos, 18 exclusivos e 15 premieres mundiais



Phil Spencer, chefe da divisão Xbox, entrou no palco para avisar a todos que acompanhavam a conferência que, se estavam querendo jogos, então seus desejos seriam atendidos. A lista foi enorme e trazia estreias mundiais, exclusivos e ainda espaço para um gameplay um pouco mais robusto.

Metro Exodus deu as caras novamente (ele havia aparecido no ano anterior) com um trailer mostrando um pouco mais da sua história. O bellissimo Ori and the Will of the Wisps, que também estava presente no ano anterior, finalmente ganhou sua data de lançamento para 2019. Teve ainda teaser de Fallout 76, The Awesome Adventure of Captain Spirit, o impressionante anúncio de Nier: Automata para o Xbox One, Kingdom Hearts 3 (primeira vez que um game da franquia vem para um console da Microsoft), novas expansões de Sea of Thieves, trailer do modo história de Battlefield, Happy Few, novo mapa e War mode de PUBG, Tales of Vesperia, The Division 2 com um enorme gameplay, Shadow of Tomb Raider, Black Desert, Dying Light 2, Jump Force, Devil May Cry 5 e Just Cause 4. Esses foram alguns dos títulos apresentados, mas a conferência teve outros destaques.

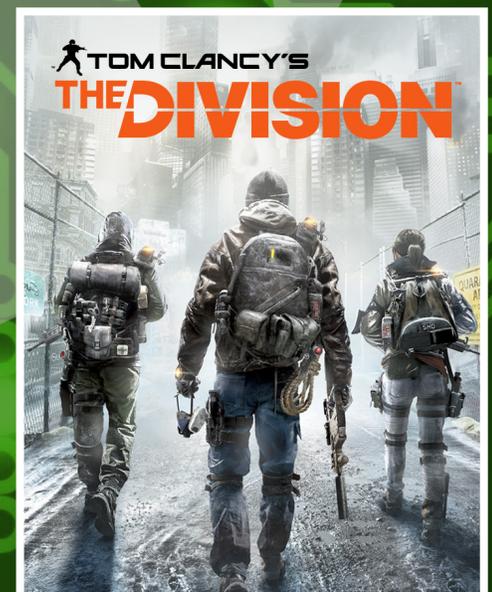
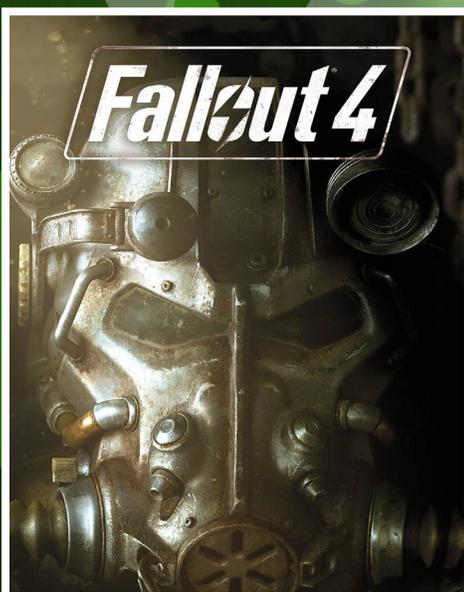
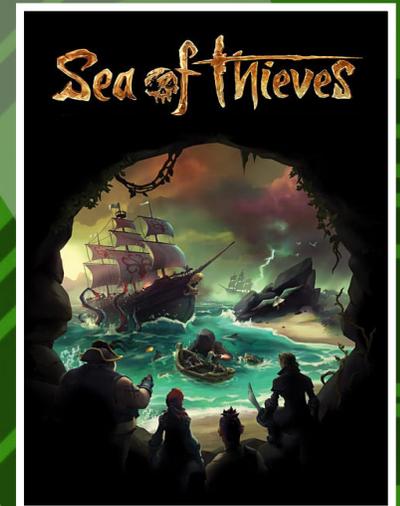


## Xbox Game Pass

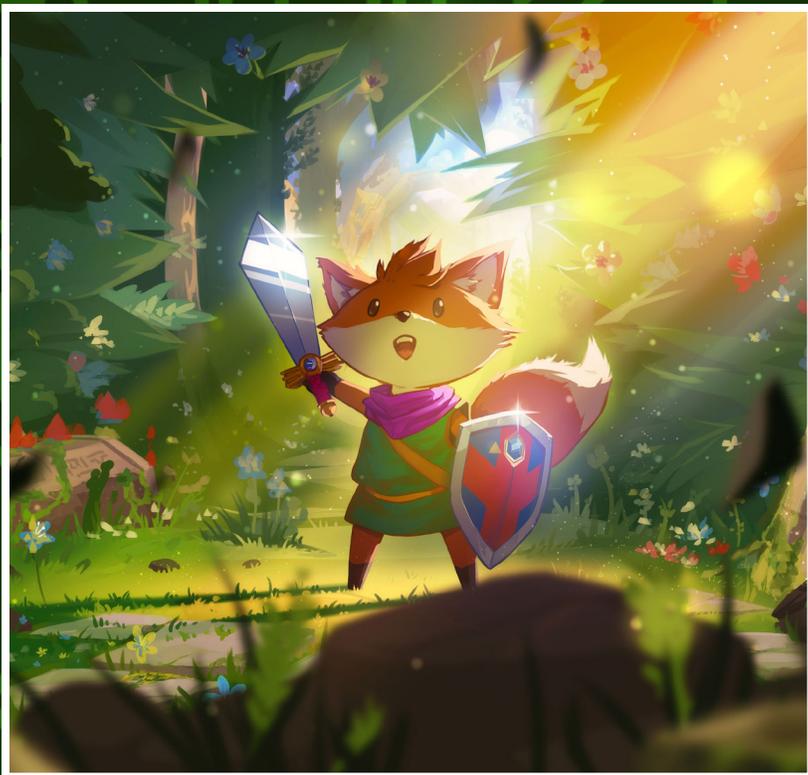


O serviço de aluguel de games do Xbox começou de forma tímida no seu lançamento, mas o grande sucesso do serviço fez com que a Microsoft direcionasse suas atenções para ele. Uma das medidas, reveladas antes da E3 2018, foi o anúncio de exclusivos, como State of Decay 2 e Sea of Thieves, com lançamento direto para o Game Pass. Dessa forma, a política da empresa mudou e agora todos os exclusivos da Microsoft sairão simultaneamente para o Xbox Game Pass.

Além disso, a empresa anunciou uma novidade chamada Fast Start, um novo recurso que permite que os jogos possam ser baixados e jogados com muito mais rapidez. Foi anunciado que games de peso, como Fallout 4, Elder Scrolls Online e The Division, já se encontram disponíveis no Xbox Game Pass.



## Espaço para os Indies



Como é tradição, o ID@XBOX marcou presença mais uma vez com um longo trailer mostrando vários títulos que devem chegar ao console. Entretanto, um game que recebeu grande destaque durante a conferência foi Tunic. Nele temos uma raposa guerreira cujo gameplay lembrou muito os primeiros jogos da franquia Zelda. Com um visual bellissimo, Tunic deve chegar aos consoles da Microsoft nos próximos anos e ao que tudo indica deve ser um exclusivo da empresa.

## Battletoads está em produção



A aventura dos sapos mutantes adolescentes começou em 1991 para todos aqueles que tinham um Mega Drive, NES ou Gameboy. O último jogo da franquia lançado para os consoles, em 1993, foi o Battletoads in Ragnarok's World. Anos depois, a série retorna para a nova geração de consoles.

É verdade que não tivemos absolutamente nada de gameplay, mas o teaser, além de empolgar todos os fãs, deixa bem claro que a Microsoft está sim olhando para todas as franquias que ela possui, principalmente aquelas pertencentes à Rare.

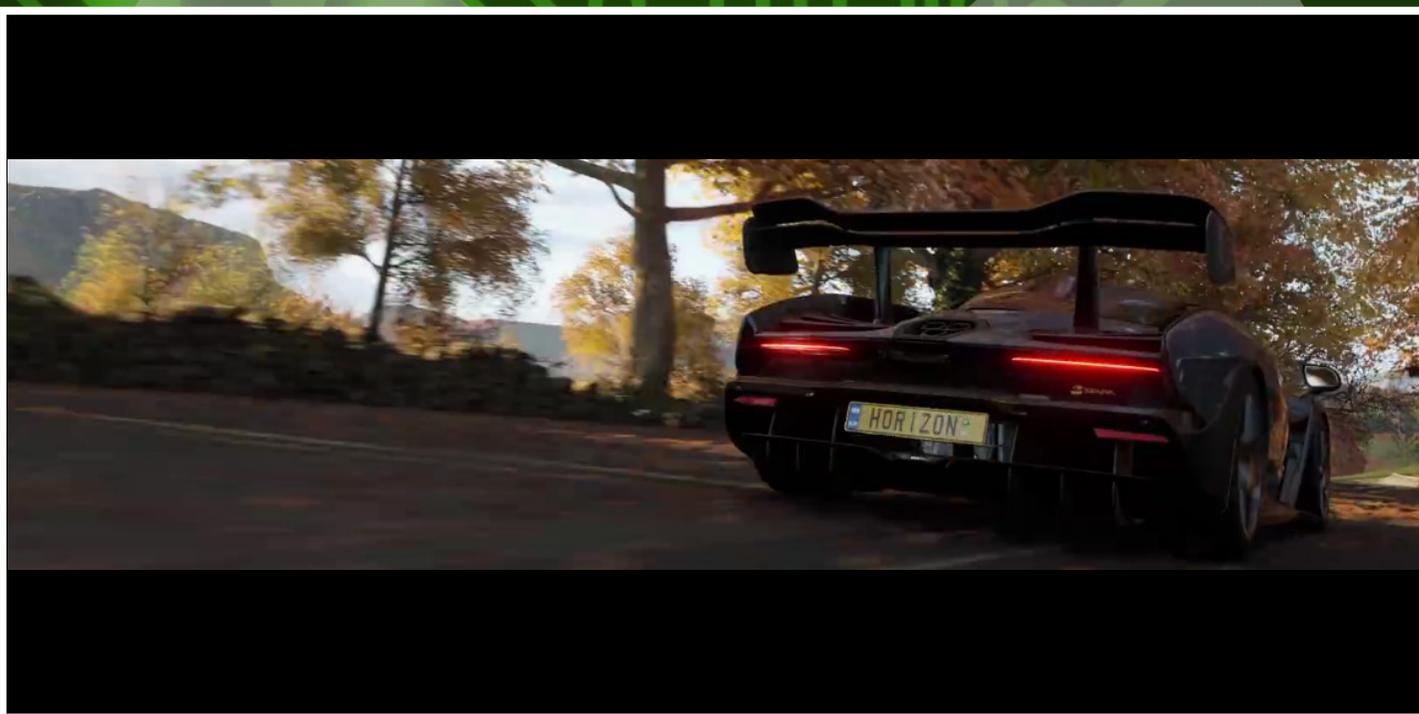


## Forza Horizon 4 vem aí...



A franquia Forza Horizon, antes um derivado de Forza Motorsport, parece ter garantido sua base de fãs. E é bem verdade que Forza Horizon 4 não era nenhuma novidade, pois seguindo a lógica da Microsoft de alternar entre Motorsport e Horizon, este ano seria a vez do jogo da Playground Games.

# FORZA HORIZON 4



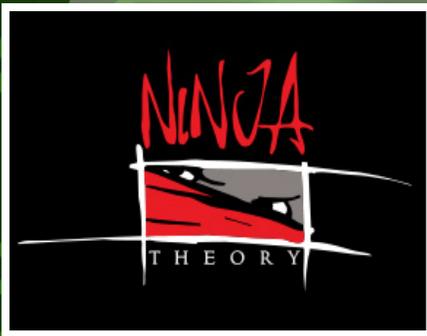
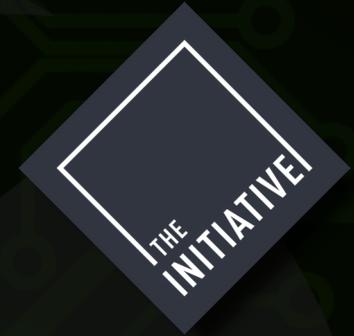
A novidade ficou por conta do local onde se passa o game. Dessa vez, o jogo ocorrerá na Inglaterra. O lançamento está previsto para o dia 2 de outubro de 2018, sendo inclusive o único jogo exclusivo a sair este ano.

## Novos estúdios adquiridos



Esse foi sem dúvida um dos pontos mais altos da apresentação. Embora não envolva nenhum game, marca a posição da empresa de Redmond para os próximos anos. A empresa anunciou a aquisição de quatro desenvolvedoras, são elas: Playground Games (de Forza Horizon), Undead Labs (State of Decay), Compulsion Games (Happy Few) e Ninja Theory (Hellblade: Senua's Sacrifice).

O outro anúncio feito e que merece destaque foi a criação de um novo estúdio chamado The Initiative. Seria um anúncio comum se não fosse uma importante informação: o estúdio será em Santa Mônica, local onde várias empresas têm investido e colhido bons resultados. Não é preciso dizer que a concorrente possui um estúdio em Santa Mônica e uma franquia importantíssima saiu de lá.



## Serviço de streaming e novo console



O chefe da divisão Xbox avisou que a empresa também tem trabalhado fortemente em um serviço de streaming que seja capaz de oferecer jogos para todas as plataformas em qualidade de console.

A proposta de serviço de streaming parece ser extremamente importante do ponto de vista estratégico. Afinal, a Microsoft é a única empresa do trio de ferro que ainda não teve ao menos um console em versão portátil. E como a Nintendo já mostrou com seu híbrido que isso é sim um atrativo, a ideia parece ser excelente.

Por fim, Phil Spencer conta que estão sendo desenvolvidos não um, mas vários consoles da próxima geração. Isso quer dizer que teremos novamente um conjunto de videogames, assim como foi com o Xbox One, Xbox One S e Xbox One X? Ou será que tem alguma novidade pintando por aí? É esperar para ver.

## Você queria Gears? Então pode comemorar!



Foram anunciados três novos jogos da franquia. Isso mesmo. Gears Pop, Gears Tactics e Gears 5. É bem verdade que os dois primeiros parecem ser apenas uma proposta para levar a franquia para outros dispositivos, isto é, para celulares e computadores. Mas o que realmente levou o Microsoft Theatre abaixo foi o anúncio de Gears 5.

Sobre este último, tivemos uma trailer que misturava gameplay com CGs. O jogo aparentemente tem uma estrutura bem parecida com o seu antecessor. Mas o que realmente importa nesse quinto jogo da franquia é saber para onde o enredo caminhará, já que é uma sequência direta do seu antecessor e ainda focará em uma protagonista diferente, talvez dividindo as atenções com JD, o filho de Marcus Fenix. Ao que tudo indica, Gears 5 deve ser lançado em algum momento de 2019.



## CyberPunk 2077 encerra a conferência



Com um trailer belíssimo de ambientação, finalmente o aguardado jogo da CD Projekt Red é revelado. Carros voadores, humanos-robôs, realidade virtual e todos os elementos de um bom e tradicional cyberpunk. O game promete um universo com um mapa enorme, cheio de opções para seus jogadores. Não foi divulgada a data e lançamento, mas a Microsoft encerrou sua conferência com o hype lá no alto ao trazer Cyberpunk 2077 para a sua apresentação.



## O futuro é promissor



Com a maior conferência da E3 2018, a Microsoft demonstrou que, ainda que tardiamente, aprendeu com seus erros e está tomando decisões mais acertadas do que nunca. Além de investir em diversos serviços, adquiriu vários estúdios e, mesmo que esta geração já esteja perdida, a próxima promete colocar o Xbox novamente na dianteira. Ao menos a empresa de Redmond está plantando ótimas sementes e certamente terá ótimos frutos. **B**

por Alberto Canen

Revisão: Renata Bottiglia  
Diagramação: Yury Trindade



## Jogos que ficaram de fora da E3 2018

A expectativa pelos anúncios de jogos durante a E3 é sempre enorme. Não é à toa que especulamos quais surpresas podem aparecer na conferência, além dos prováveis lançamentos que as desenvolvedoras podem revelar. Mas, mesmo que uma quantidade enorme de títulos seja divulgada, ainda fica aquela frustração por algum game que ficou de fora e gostaríamos de ter recebido alguma informação. Listamos os jogos que mais fizeram falta nesta E3.

## Borderlands 3

**A** Walmart do Canadá foi responsável por diversos vazamentos no período próximo à E3 2018, e Borderlands 3 estava na lista da loja. Somado a isso, desde o ano passado, o diretor executivo da Gearbox Software, Randy Pitchford, informou que quase toda a equipe estaria “trabalhando naquilo que a maioria de vocês gostaria de nos ver fazendo”, o que foi naturalmente interpretado como um novo game da franquia. Ou seja, a expectativa era grande por um anúncio do título.

Mesmo com a afirmação do próprio Pitchford, antes da E3, de que Borderlands 3 não apareceria na conferência, foi inevitável pensar que se tratava apenas de uma forma de despistar os fãs e causar alguma surpresa, que teria sido frustrada pela divulgação indevida da loja canadense. Como vimos, ele estava falando a verdade, mas ficamos decepcionados mesmo assim.



## Animal Crossing

Desde o lançamento do Switch, sabemos que um título da franquia Animal Crossing deve aparecer no console da Nintendo. Afinal, trata-se de uma série de sucesso e que vem apresentando bons resultados em sua versão mobile — Animal Crossing: Pocket Camp. Como o híbrido já conta com mais de um ano no mercado, era natural que esta E3 fosse o momento ideal para apresentar um título dos animais mais carismáticos da Big N. Por isso, a frustração por não termos recebido sequer um teaser do game foi grande.

A expectativa é que, em um Nintendo Direct, de preferência ainda este ano, tenhamos alguma informação relevante de um Animal Crossing para Switch, talvez até mesmo com interação com Pocket Camp. O próprio Reggie Fils-Aime, presidente da Nintendo of America, já afirmou estar ciente do interesse dos fãs por um novo título da franquia e o quanto eles ficaram desapontados por não receberem informação alguma durante a E3. Agora nos resta esperar que não demore muito para termos mais informações sobre o jogo.



## Dragon Age

Em janeiro deste ano, o produtor executivo da franquia Dragon Age, Mark Darrah, comentou em seu Twitter que havia pessoas trabalhando duro no próximo jogo da série e que estava ansioso para revelar mais no futuro. Assim, foi natural esperarmos algum tipo de revelação durante a E3 2018, já que se passaram alguns meses desde então.

Infelizmente, não houve qualquer informação revelada sobre o próximo Dragon Age, mas sabemos que isso deve acontecer eventualmente. Esperamos que seja um game ainda melhor do que Dragon Age: Inquisition, que foi considerado o "Jogo do Ano" de 2014.



## The Avengers Project

No início do ano, a Marvel revelou que um novo jogo de Os Vingadores está sendo desenvolvido pela Crystal Dynamics, em parceria com a Eidos Montreal, sob o nome provisório de The Avengers Project. O comunicado informou que o jogo teria uma história nova e original, além de introduzir um universo que os jogadores poderiam aproveitar por muitos anos.

Como nenhum detalhe sobre o gameplay ou data de lançamento foi revelada, a expectativa era de termos mais informações durante a E3. Não aconteceu como gostaríamos, mas certamente saberemos mais sobre o título em breve. O hype só aumenta.



## Final Fantasy VII Remake

Tetsuya Nomura, diretor de Final Fantasy VII Remake, afirmou que o jogo foi revelado cedo demais, pois a Square Enix temia algum possível vazamento sobre o título. Ainda assim, já faz um bom tempo que o game foi anunciado, na E3 de 2015, e aguardávamos alguma informação relevante sobre o mesmo.

Depois da E3 2018, Nomura ainda revelou que a falta de novidades sobre FFVII Remake deveu-se ao fato de eles estarem focando em Kingdom Hearts III, que será lançado em 28 de janeiro de 2019. Dessa forma, após esta data, devemos ter, finalmente, mais informações sobre o tão aguardado remake. A espera é longa, mas esperamos que valha a pena.



## Red Dead Redemption 2

É bem verdade que a Rockstar Games já nos apresentou muitas informações sobre o seu próximo jogo, que está mais do que bem encaminhado para o seu lançamento em outubro. Mas é justamente por ser um título tão importante, grande candidato a melhor jogo do ano mesmo antes do seu lançamento, que gostaríamos de tê-lo visto durante a E3. Mais detalhes sobre o seu modo online ou alguma breve demonstração do game já seria o suficiente para aumentar ainda mais as nossas expectativas.

Seja como for, em outubro saberemos se Red Dead Redemption 2 será um grande sucesso de vendas e de críticas como foi GTA V ou se teremos apenas um jogo muito bom, mas que deixou a desejar em relação ao título anterior da desenvolvedora.



## Metroid Prime 4 (Switch)

O Reggie Fils-Aime justificou a ausência do Metroid Prime 4 nesta E3 afirmando que provocar os fãs com pedaços de conteúdo, ano após ano, não é o melhor para eles — mesmo que seja exatamente o que foi feito ano passado, com o anúncio do jogo.

Seja como for, essa informação não foi revelada logo antes da E3 como deveria, o que deixou os fãs com uma enorme expectativa por novidades sobre o título. Não foi dessa vez, mas esperamos que o game receba um Nintendo Direct próprio em breve. A Samus merece.





Certamente que outros jogos fizeram falta na E3 2018, sem contar aqueles sobre os quais não tínhamos qualquer expectativa, mas sonhávamos que fossem mostrados como uma bela surpresa. Futuramente, todos esses títulos listados devem ser divulgados, acalmando nossa ansiedade, mas que teriam um lugar de destaque nesta E3, não temos dúvida alguma — só vamos torcer que não demore até a próxima conferência. **B**

por *Alberto Canen*

Revisão: *Renata Bottiglia*  
Diagramação: *Tácio Alexandria*

# E3<sup>TM</sup>

## MOMENTOS FRUSTRANTES DA E3 2018

Apesar de muitos bons jogos serem apresentados durante as conferências da E3, também há alguns momentos que deixam a desejar, ainda mais porque a cada ano as empresas estão mais temerosas do que antigamente, o que justifica não vermos mais gameplays ao vivo e shows inovadores. Outro aspecto relevante é a forma como as apresentações são feitas, que também podem gerar momentos constrangedores para as desenvolvedoras. Mesmo com toda cautela, esta E3 “deixou a bola cair” em alguns momentos.

## Anúncio de Star Wars: Jedi Fallen Order

A conferência da Electronic Arts na E3 2018 não foi comprometedor, até porque a expectativa não era tão alta para essa apresentação e até tivemos bons jogos anunciados. Mas, quando a apresentadora do show desceu até a plateia, sentou ao lado de Vince Zampella, fundador da Respawn Entertainment, e começou a entrevistá-lo, não esperávamos que ele fosse anunciar um título tão importante de uma forma tão sem graça.



Zampella afirmou estar desenvolvendo Star Wars: Jedi Fallen Order e que o jogo se passará entre os episódios III e IV da série no cinema, em um momento sombrio para os Jedi, no qual eles estavam sendo caçados e o Império chegava ao poder. A data aproximada do jogo também foi marcada, para o fim de 2019. E foi só isso, não houve uma imagem sequer ou mais detalhes, como se estivessem falando de uma franquia qualquer, e não de Star Wars, uma das marcas mais famosas e lucrativas de todo os tempos. Dessa forma, era melhor não ter dito nada e aguardado um momento adequado para fazer uma revelação que respeitasse a série e os fãs.

## Apresentação "mais do mesmo" da Square Enix



É comum que as empresas terceiras mostrem seus jogos nas conferências das donas dos consoles, mas que ao menos deixem algumas surpresas relevantes para a sua própria apresentação, caso decidam fazê-la. A Square Enix, nesta E3, além de não fazer um show ao vivo, ainda mostrou quase todos os games que já havíamos visto em outras apresentações e perdeu a oportunidade de revelar alguma coisa sobre Final Fantasy 7 remake e The Avengers Project. Se era para ser assim, o melhor seria não ter feito apresentação própria do que fazer uma tão esquecível.

## Nada de gameplay em Beyond Good and Evil 2



Depois de ser oficialmente anunciado na E3 2017, causando um grande alvoroço na comunidade gamer, a expectativa para vermos algum gameplay de Beyond Good and Evil 2 era grande. O que vimos foi uma bela apresentação cinematática que, apesar de muito interessante, aumentou ainda mais a decepção de não vermos nada da jogatina em si. Provavelmente, apenas na próxima E3 teremos algo para saciar a nossa curiosidade.

## Conferência confusa da Sony

Nesses tempos em que as empresas fazem apresentações cada vez mais sem graça e parecidas, ver a Sony tentando algo diferente é realmente muito bom. O problema é que ter boas intenções não serve de muita coisa se a execução for mal feita. Aquele cenário parecido com igreja do jogo The Last of Us 2 foi um toque de classe, mas





o que veio em seguida deixou a desejar. As apresentações musicais, além de estranhas, não tiveram uma repercussão positiva da plateia. Além disso, as pausas enormes entre os jogos causaram uma grande confusão em quem estava assistindo à transmissão, levando a crer que sequer havia começado de fato o show. No fim, a apresentação acabou de forma abrupta, deixando muitos espectadores sem saber se era outra pausa enorme. A Sony mostrou jogos incríveis, mas a forma como ela fez isso foi uma péssima experiência.

## A Nintendo aposentou o 3DS? E o serviço online?

A Big N mostrou rapidamente muito jogos bons para Switch e focou quase toda a apresentação de 45 minutos em detalhar o máximo que podia sobre o Super Smash Bros. Ultra. Mas parece que a Nintendo esqueceu



de vez o seu antigo portátil e, mesmo prometendo dar suporte ao 3DS, deixou o console completamente de lado durante a E3. Além disso, às vésperas de começar um novo serviço online pago, preferiu se calar no momento. Certamente ela vai abordar essa questão adequadamente em outro momento, mas estamos falando da E3, período em que esperamos ver todas as novidades dos games juntas.

## Microsoft e seus “exclusivos multiplataformas”

Dessa vez, a empresa do Bill Gates fez uma apresentação excelente, mostrando muitos jogos, mas parece que está um pouco traumatizada quando o assunto é “exclusivos”. Por isso, ela deixou muitos espectadores confusos em saber se os jogos anunciados eram exclusivos para o Xbox One, se também saíam para PCs, se teriam apenas um prazo de exclusividade ou se apenas estavam sendo mostrados primeiro na conferência da Microsoft — o que era de se esperar, já que a sua apresentação vem antes da Sony e Nintendo. Da próxima vez, seria uma boa ideia ser mais claro quanto a isso, em vez de dar uma impressão que o Xbox One conta mais jogos exclusivos do que realmente tem.



Depois de alguns momentos de vergonha em conferências passadas e com diversas outras apresentações durante o ano, as empresas passaram a mostrar bem menos do seu material ao vivo e a arriscar muito pouco em seus shows, deixando a E3 cada vez mais sem graça. Ainda assim, alguns momentos negativos sempre aparecem e, por mais que não sejam nada agradáveis, são momentos marcantes que dão muito o que falar. Vamos torcer para que as empresas percam o medo de passar vergonha e arrisquem mais, pois, mesmo que nem tudo vá como esperado, o público quer ver novidades não apenas em relação aos jogos, mas também às apresentações. **B**

por *Renan Rossi*

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Luca Giacaglia

# SNK

## 40 Anos

## Entre socos altos e baixos até o último round

São tantas as referências quando falamos da **SNK** que nem sabemos por onde começar: **The King of Fighters, Samurai Shodown, Fatal Fury**. Outros a conhecem pelo poderoso **Neo Geo** ou pelos arcades MVS que explodiram de sucesso nos anos 1990. Uma empresa que certamente marcou gerações e cuja trajetória reflete o ímpeto e coragem para propor experiências que modificaram para sempre a cultura dos games e sua própria estrutura ao longo de quatro décadas. Um espírito de luta que só a SNK poderia ter.

## SHIN NIHON KIKAKU

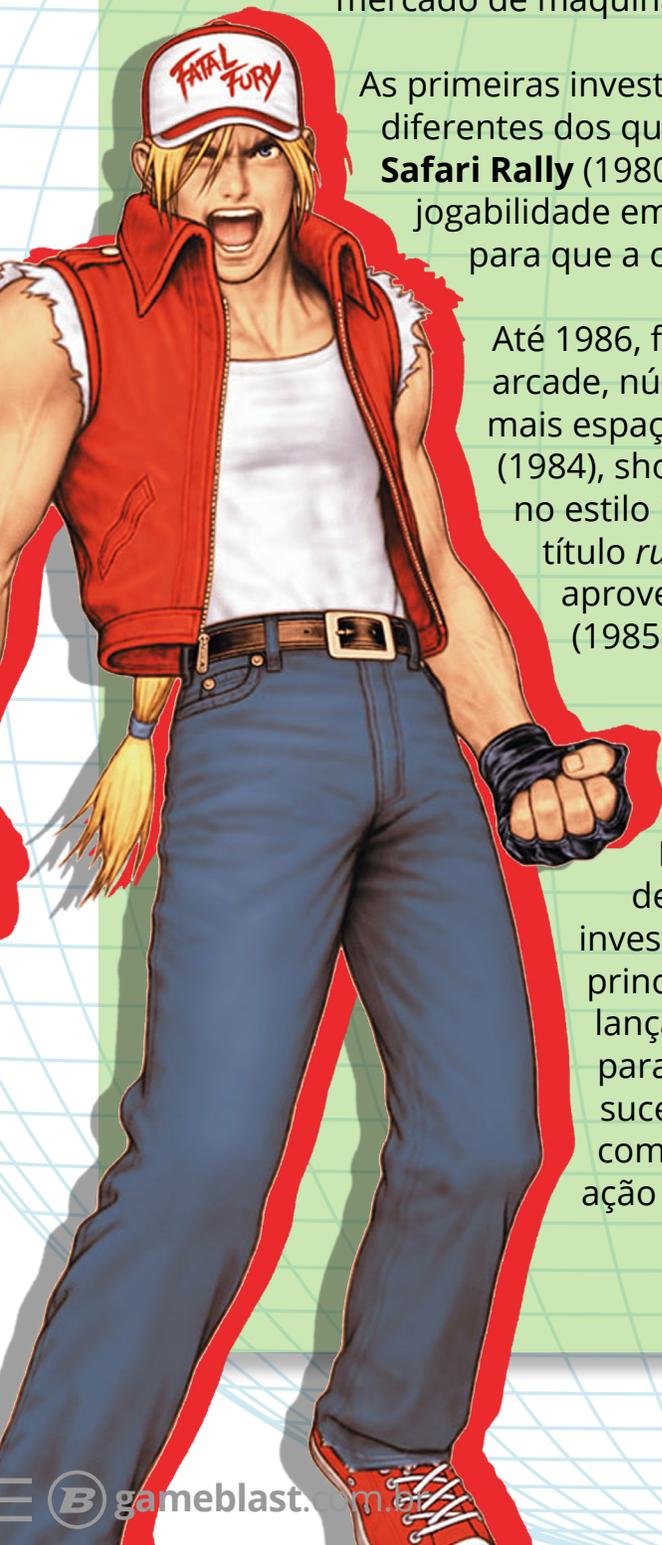
**F**undada em julho de 1978 em Osaka, Japão, sob o nome Shin Nihon Kikaku Corporation (em tradução livre, algo como “Novo Projeto Japonês”), a companhia nasceu pela iniciativa de Eikichi Kawasaki, um ex-boxeador que vislumbrava na época uma excelente oportunidade para investir no mercado de máquinas de videogame operadas por moedas.

As primeiras investidas da SNK ocorreram em títulos bem diferentes dos quais estamos familiarizados: **Ozma Wars** (1979), **Safari Rally** (1980) e **Vanguard** (1981), títulos *shoot'em up* e de jogabilidade em labirinto. O relativo sucesso foi suficiente para que a companhia abrisse uma filial nos EUA.

Até 1986, foram lançados nada menos que 23 títulos para arcade, número expressivo que refletia a busca da SNK por mais espaço no ramo. Entre eles, destaques para **Mad Crash** (1984), shooter em perspectiva isométrica; **Athena** (1986), no estilo plataforma; e o memorável **Ikari Warriors** (1986), título *run'n'gun* (correr e atirar) com rolagem vertical que aproveitou-se bastante do sucesso de **Commando** (1985, Activision) e da série **Rambo** nos cinemas.

## REVOLUÇÃO NOS ARCADES

Em meio às turbulências causadas pelo crash de 1983, a SNK resolveu direcionar parte de seus investimentos no setor de consoles domésticos, principalmente após a Nintendo obter sucesso com o lançamento do NES. Assim, passou a produzir jogos para o console 8-bits, além de portar alguns de seus sucessos dos arcades. As produções originais contaram com **Baseball Stars** (1989) e **Crystalis** (1990), título de ação e aventura muito similar a **The Legend of Zelda**.



Nos arcades, os esforços se concentraram na criação de um novo sistema para baratear o custo de operação e modificação de jogos nessas máquinas. Em 1989, o **Neo Geo MVS** (*Multi Video System*), uma placa que permitia operar vários títulos em uma só máquina de arcade, causou uma verdadeira revolução no ramo. Bastava trocar o cartucho e a arte visual das cabines, sem gastos adicionais. Donos de estabelecimentos comerciais logo começaram a encomendar sistemas MVS por todo o mundo, revivendo a febre dos arcades ao longo da década de 1990, principalmente com os títulos que a SNK passou a produzir a partir de 1991. Chegava a hora de entrar de vez na luta.



## MAIOR, MELHOR E MAIS MALVADO

O Neo Geo MVS transformou a SNK em uma verdadeira gigante dos arcades. Contudo, ela também queria que seus jogos fossem levados para casa. Em 1990, lançou o **Neo Geo AES** (*Advanced Entertainment System*), versão doméstica do MVS, que podia alcançar até 24-bit de poder. Sua vantagem estava nos poderosos processadores e placas que permitiam reproduzir fielmente a experiência dos *arcades*.

O controle também era um destaque à parte: um enorme *joystick* com a mesma configuração das cabines MVS. Em campanhas publicitárias, a SNK fazia questão de mostrar sua superioridade comparando os concorrentes Mega Drive e SNES a uma simples salsicha, enquanto o Neo Geo era um cachorro-quente completo. Havia inclusive um selo oficial com os dizeres *Bigger, Badder, Better* (maior, mais malvado e melhor).

De longe, não havia como compará-lo ao demais consoles. Ele também foi o primeiro da história a permitir salvar o progresso de jogo num dispositivo externo, o famoso *memory card*, que tornou-se prática comum nos aparelhos de quinta e sexta geração. Tamanho poder e inovação, no entanto, custavam caro: o Neo Geo AES era vendido a 600 dólares no lançamento e a 400 dólares tempos depois.



Cada cartucho saía na faixa dos 250 dólares, algo surreal perto dos 60 dólares cobrados em títulos para Mega Drive e SNES. A acessibilidade desses aparelhos (mais baratos que os próprios jogos de Neo Geo) fizeram toda diferença na quarta geração, relegando o Neo Geo AES a um pequeno nicho para quem estivesse disposto a pagar por um console de alta performance. Destacaram-se nesse período jogos como **Magician Lord**, **NAM-1975**, **Aero Fighters** e **Super Sidekicks**. Para popularizar suas franquias, a SNK passou a autorizar ports com menor desempenho produzidos por empresas terceiras, como Romstar e Takara.



## SNK VS CAPCOM

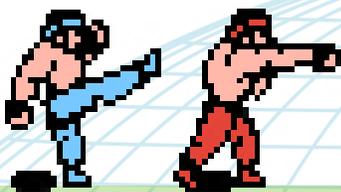


Além do esforço empreendido para alavancar os sistemas MVS e AES, a SNK encontrou mais um grande obstáculo nos anos 1990: a Capcom. Em resposta ao incrível **Street Fighter II**, de 1991, a SNK colocou no mercado o icônico **Fatal Fury**, cuja produção contou com a participação de Takashi Nishiyama, o mesmo programador do título concorrente. Começava aí uma das maiores rivalidades dos games.

Nenhuma das duas queria ficar para trás. Enquanto a Capcom trabalhava com novas versões de Street Fighter II e as séries **Street Fighter Alpha** e **Street Fighter III**, a SNK lançou **Art of Fighting** (1992), **Samurai Shodown** (1993) e o clássico **The King of Fighters** (1994), com continuações que se estenderam durante toda a década. Outra franquia que ficou bastante famosa foi **Metal Slug**, lançada originalmente em 1996.

Qualquer inovação de jogabilidade no gênero de luta era proveniente de títulos da Capcom ou SNK. Um ambiente extremamente competitivo externalizado através dos fãs ao defenderem com unhas e dentes seus títulos favoritos. Quem ganhava com tudo isso eram os próprios jogadores, que recebiam um game incrível atrás do outro. Cerca de 50% dos títulos de Neo Geo eram games de luta.





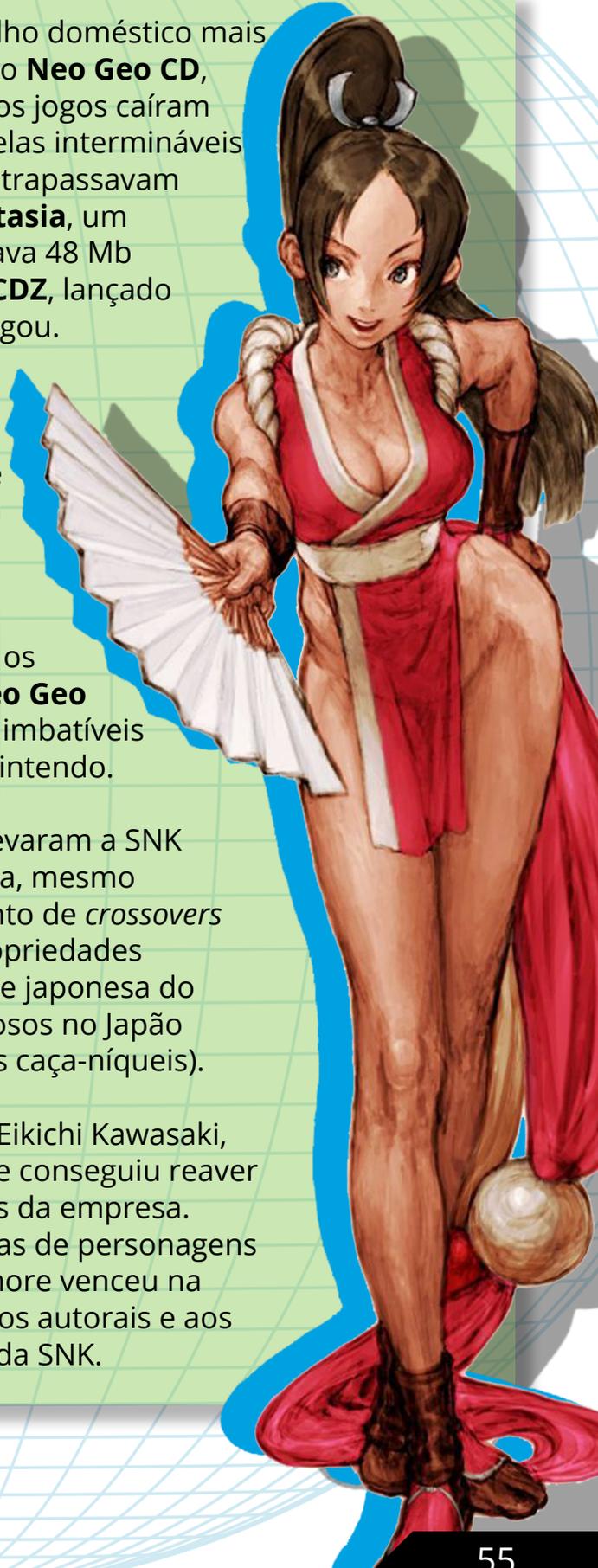
## GAME OVER E RESTART

Uma tentativa de oferecer ao público um aparelho doméstico mais acessível que o caríssimo AES ocorreu através do **Neo Geo CD**, lançado em 1994. Produzidos em mídia óptica, os jogos caíram significativamente de preço, mas provocavam telas intermináveis de loading para carregar as informações, que ultrapassavam a barreira dos 500 Mb na época (**Tales of Phantasia**, um dos maiores jogos de SNES, por exemplo, ocupava 48 Mb no cartucho). Nem mesmo o modelo **Neo Geo CDZ**, lançado apenas no Japão, e que corrigiu o problema, vingou.

A transição para os jogos tridimensionais foi rápida e a SNK não acompanhou o processo. Sua nova placa arcade, a **Hyper Neo Geo 64**, de 1997, ficou bem longe do padrão da companhia em oferecer experiências de alta performance, com renderizações em 3D inferiores a sistemas domésticos como PlayStation e N64. Outras tentativas de emplacar sucesso ocorreram com os sistemas portáteis **Neo Geo Pocket** (1998) e **Neo Geo Pocket Color** (1999), mas nada comparado aos imbatíveis Game Boy (1989) e Game Boy Color (1998) da Nintendo.

Em 2001, as quedas drásticas de faturamento levaram a SNK ao pior cenário possível: a declaração de falência, mesmo após a parceria com a Capcom para o lançamento de *crossovers* (a série **Capcom vs SNK**). Boa parte de suas propriedades intelectuais foram adquiridas pela Aruze, gigante japonesa do ramo de máquinas de *pachinko* (aparelhos famosos no Japão que mesclam sistemas de *pinball* com máquinas caça-níqueis).

Tudo parecia perdido, mas o fundador da SNK, Eikichi Kawasaki, criou a **Playmore Corporation** no mesmo ano e conseguiu reaver os direitos intelectuais das antigas propriedades da empresa. Como a Aruze ainda operava máquinas temáticas de personagens de franquias como The King of Fighters, a Playmore venceu na justiça, em 2004, uma ação milionária por direitos autorais e aos poucos começou a recontratar ex-funcionários da SNK.



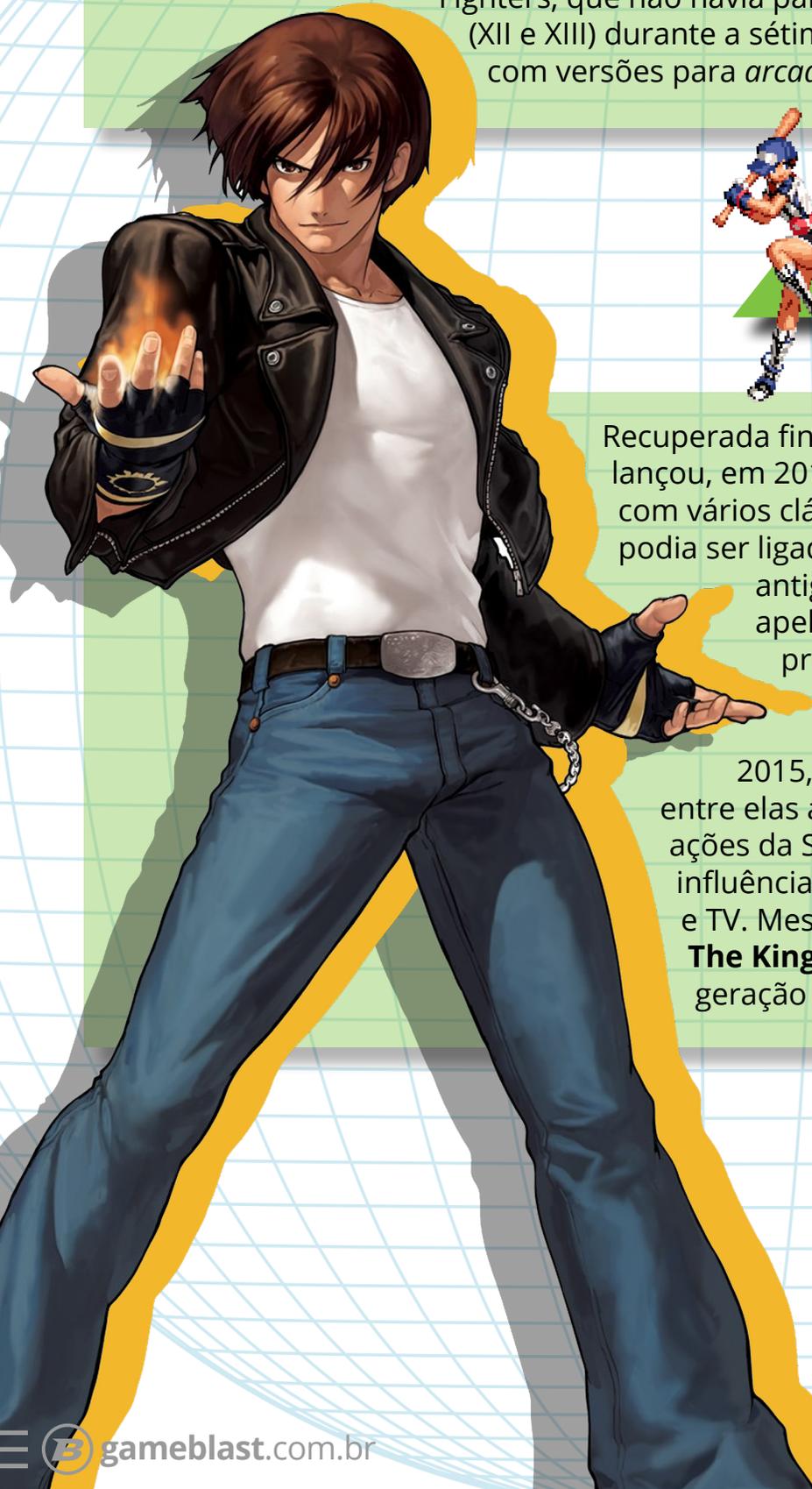
Lentamente, a **SNK Playmore**, como foi denominada, reiniciou suas atividades no ramo de *arcades* e levou muitos de seus títulos do passado a outras plataformas ao longo da década de 2000, como PS2, GBA, DS, Wii e celulares, através de coletâneas como a **Neo Geo Online Collection**. A franquia *The King of*

*Fighters*, que não havia parado, ganhou novos títulos (XII e XIII) durante a sétima geração de consoles, com versões para *arcade*, X360 e PS3.



## O FUTURO É AGORA

Recuperada financeiramente, a SNK Playmore lançou, em 2012, o **Neo Geo X**, aparelho portátil com vários clássicos instalados na memória e que podia ser ligado a uma estação (no formato do antigo AES) para jogar na TV. Apesar do apelo nostálgico, o Neo Geo X teve sua produção encerrada em 2013. Nessa época, muitas empresas estavam interessadas nas IPs da SNK e, em 2015, um grupo de companhias chinesas, entre elas a 37Games, adquiriram 81% das ações da SNK com o objetivo de ampliar sua influência nas áreas de filmes, quadrinhos e TV. Mesmo com a mudança de foco, **The King of Fighters XIV** chegou à oitava geração em versões para PC, *arcade* e PS4.



Em 2016, veio a grande notícia. A SNK Playmore alterou seu nome para **SNK Corporation**, trazendo de volta o logotipo original dos anos 1980 e o *slogan* que marcou gerações: *The Future is Now* (o futuro é agora). Um simbolismo que agradou muito aos fãs, principalmente pela proximidade das comemorações dos 40 anos de fundação da empresa.

Neste ano, em pleno período de festas, a quarentona SNK fez dois grandes anúncios: a coletânea **SNK 40th Anniversary Collection** para Switch, prevista para o outono americano; e o **Neo Geo Mini**. A primeira traz uma compilação de sucessos da empresa, como Ikari Warriors, Crystalis, Athena, Psycho Soldier, Vanguard e muitos outros.

Já o Neo Geo Mini será uma versão miniatura das clássicas cabines do *arcade* MVS com 40 títulos pré-instalados na memória, com saída HDMI para ligar à TV e entradas para fones e controles externos. Sua previsão de lançamento é para 24 de julho no Japão, ainda sem data confirmada para o Ocidente.



Entre altos e baixos, a SNK mantém-se firme para o próximo round de sua história. Só o futuro sabe o que pode acontecer. Sua maior lição, com toda certeza, foi nunca desistir e sempre buscar novas formas de atuação. Como uma verdadeira rainha dos lutadores, a companhia prova a todos que foco e persistência são armas poderosas para trilhar o caminho da vitória. **B**



por *Gilson Peres Tosta*Revisão: *Alberto Canen*  
Diagramação: *Gabriel Felix*

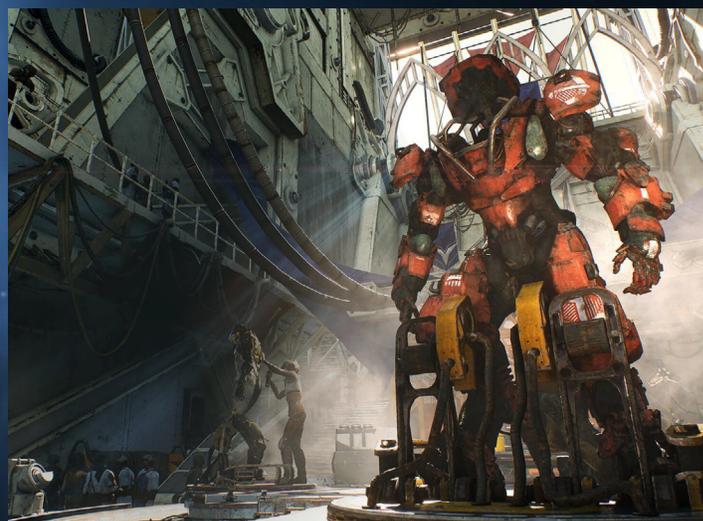
# OS 10 MELHORES GAMES VISTOS NA E3 2018

Como todos os anos, temos grandes anúncios de games durante a maior feira de divulgação do mundo. Mesmo que nessa E3 2018 não tenhamos recebido tantas surpresas assim, muitos games se sobressaíram com gameplays sólidos e divulgações interessantes. Vamos então à nossa lista dos melhores games divulgados na feira?

## 10. ANTHEM

**P**ara começar, temos um dos games com mais informações divulgadas durante a feira. O novo RPG futurista da BioWare vem sendo aguardado desde a E3 do ano passado, quando foi anunciado pela primeira vez. Agora, além de novos vídeos de gameplay, a empresa apresentou também o sistema de classes (trajes) do jogo, assim como mais detalhes sobre o enredo e sobre a monetização do jogo.

O game colocará os jogadores num mundo ainda em criação, com uma mistura interessante de misticismo e tecnologia. Aqui, seremos membros do grupo Freelancers, responsável por diversas funções, como exploração, proteção, caça e pesquisa. As classes do jogo serão ditadas pelas Javelins, roupas tecnológicas que ditam as mecânicas de combate do jogador. Além disso, o jogo será totalmente online e com uma sensação de continuidade como nunca antes vista em jogos. A intenção da desenvolvedora é dar a sensação de um mundo vivo e em constante transformação para os jogadores.



## 09. GEARS 5

Uma das apresentações que mais surpreendeu durante a feira foi a da Microsoft. Nela vimos vários games tanto da própria empresa como de third parties bem fortes, como a CD Projekt Red. Um dos grandes anúncios da apresentação foi, sem dúvidas, Gears 5 (PC/XBO) — que será chamado assim mesmo, e não de “Gears of War 5”.

O quinto capítulo da história principal de Gears of War acompanhará os passos de Kait, a primeira protagonista feminina da franquia. Aqui, retornaremos a Locust em uma trama que revelará mais sobre as origens do lugar. Em um contexto totalmente conturbado e quase “apocalíptico”, Gears 5 promete uma experiência muito rápida e bonita, principalmente com o Ultra HD 4K garantido para PC. Seu lançamento está previsto para 2019.



# The Elder Scrolls VI

## 08. The Elder Scrolls VI

Outra das melhores conferências que pudemos assistir durante a E3 2018 foi a da Bethesda, superando até grandes companhias dos consoles, como a própria Nintendo. Durante tantos anúncios consideráveis e até algumas piadas, como o "The Elder Scrolls V: Skyrim - Very Special Edition", a empresa anunciou nada menos que o tão aguardado próximo capítulo da saga: The Elder Scrolls VI.

Mesmo que não tenha informação alguma sobre a jogabilidade do título, nem em qual região do reino de Tamriel ele irá se passar, o anúncio foi muito bem recebido pelos fãs. Inclusive, grandes teorias já estão em alta na internet sobre qual será a região do jogo, tudo baseado no vídeo de panorama que pudemos ver na divulgação. Entretanto, é melhor esperar sentado — ou jogando Skyrim V na geladeira —, pois o jogo demorará ainda alguns anos para ser lançado.



## 07. Devil May Cry 5

Outro game que surpreendeu bastante com um anúncio inesperadamente já com um gameplay foi Devil May Cry 5. Abandonando a marca DMC, Devil May Cry volta às origens recuperando a história original de Dante, Nero e, provavelmente, Vergil. O trailer do jogo mostra pouco do seu enredo, mas um misterioso personagem rouba o braço demoníaco de Nero (o qual possuía o poder do irmão de Dante).

Assim, Nero passa a ter um braço mecânico com algumas habilidades a mais do que o antigo braço demoníaco. Porém, podemos ver que suas habilidades com a espada continuam as mesmas. Além disso, temos também uma nova personagem e um aparecimento surpreendente: um Dante mais velho e, aparentemente, mais insano. Ao que tudo indica, a trama de Devil May Cry 5 acontece após Devil May Cry 2, sendo o jogo mais

avanzado na história da franquia. Os rumores indicam que o game será lançado em março de 2019.





## 06. SUPER SMASH BROS. ULTIMATE

Muito aguardado pelos fãs da Nintendo, Super Smash Bros. Ultimate dividiu algumas opiniões. Enquanto alguns ficaram admirados com os excelentes acréscimos e aperfeiçoamentos da fórmula da série, alguns acham que esta é só mais uma versão "atualizada" de um game do Wii U. Mesmo assim, a versão de Switch de Smash Bros. foi bem apresentada, sendo a única com destaque imenso na apresentação da Nintendo antes da E3.

Entre as novidades do game, está o fato de que ele terá simplesmente todos os personagens que já apareceram em algum jogo da franquia. Isso inclui algumas figuras muito solicitadas pelos fãs, como Solid Snake e os Ice Climbers. Além deles, todos os personagens de DLCs, como Ryu, Cloud e Bayonetta estarão no jogo, bem como alguns outros antigos, como Young Link, Wolf e Pichu. Por fim, foi anunciado um personagem inédito para o game: Ridley, um dos principais vilões de Samus em Metroid. Super Smash Bros. Ultimate chegará em 7 de dezembro ainda deste ano.



## 05. SPIDER-MAN

Esperado e bem visto desde a E3 2017, o game oficial do cabeça de teia deu muito o que falar. Enquanto na E3 passada vimos apenas vídeos de gameplay combinados com cinemática, agora, bem próximo do lançamento, Spider-man mostra a que veio com vídeos extensos de gameplay e um visual fantástico. Inclusive, mais detalhes da trama.

O jogo será totalmente em mundo aberto, em uma Nova Iorque muito rica em detalhes. Os antagonistas da trama serão os membros de uma nova formação

do Sexteto Sinistro, grupo repleto de personagens icônicos do Homem-Aranha. Entre eles, já temos cinco confirmados: Escorpião, Abutre, Rhino, Electro e Senhor Negativo. Porém, outros vilões darão as caras no jogo, como Shocker, Rei do Crime e até Norman Osborn (o icônico Duende Verde). Como sexto membro do Sexteto, tudo indica que será outro vilão de peso: Dr. Octopus. Spider-man tem lançamento confirmado para o dia 7 de setembro.

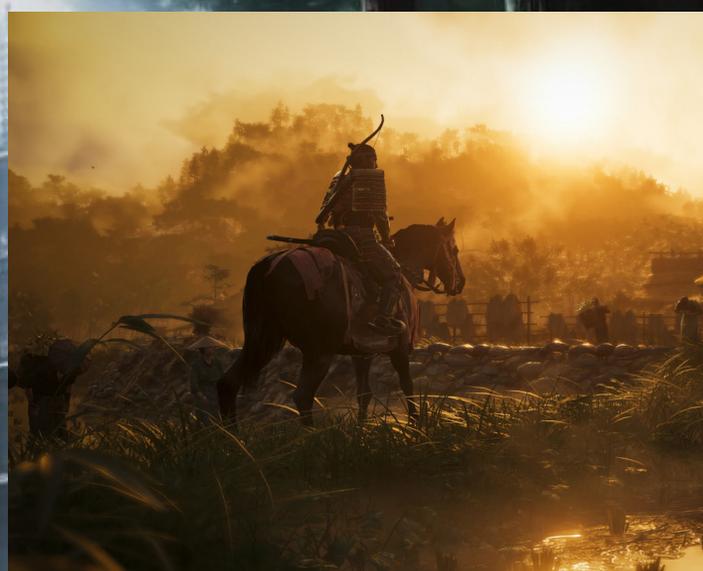




## 04. GHOST OF TSUSHIMA

GHOS  
OF TSUSHIMA

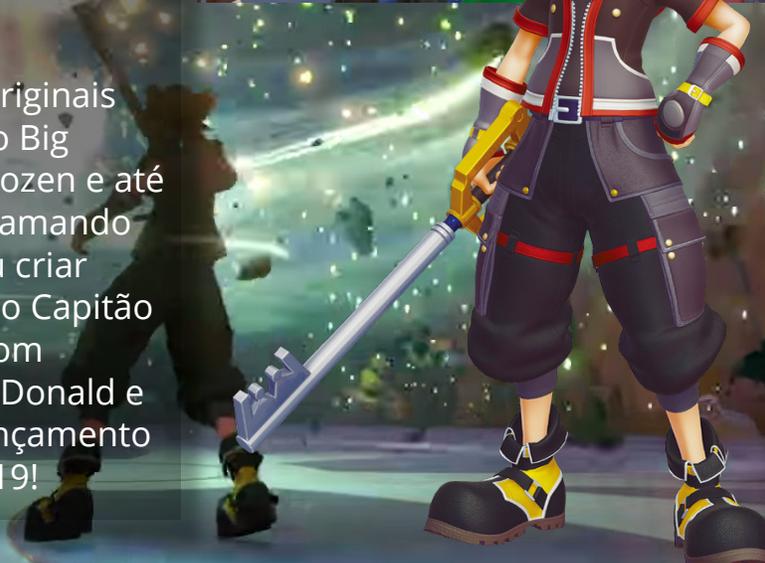
Aqui temos uma das maiores surpresas da conferência da Sony na E3 2018. Ghost of Tsushima já havia sido anunciado antes, mas de forma muito tímida, prometendo somente uma experiência gratificante no Japão feudal. Porém, o que vimos agora é uma ambientação digna de ser comparada a The Witcher 3: Wild Hunt (Multi), com um Japão belíssimo, combates realistas e fiéis ao estilo samurai e muito mais. No enredo do jogo, entramos na pele de um Samurai que habita a ilha de Tsushima, no Japão feudal. Este é um território invadido pelos Mongóis, principais antagonistas do jogo. Aparentemente Ghost of Tsushima será uma experiência lindíssima, ambientada em um contexto que está cada vez mais em alta. Lembrando que, além de Ghost of Tsushima, essa E3 nos prometeu também Nioh 2 e Sekiro: Shadows Diw Twice. Infelizmente, Tsushima ainda não tem uma data de lançamento confirmada.



## 03. Kingdom Hearts 3

Finalmente! Os fãs de Sora e cia. podem festejar, pois Kingdom Hearts 3 finalmente será lançado. Além dos inúmeros mundos novos que o game divulgou, o terceiro capítulo da história principal da franquia recebeu uma data de lançamento, dando mais certeza para os fãs. Este será, de longe, o jogo da franquia com a maior quantidade de mundos, o que chama bastante atenção.

Assim, já estão confirmados para aparecerem, além dos mundos originais da franquia: Enrolados, Operação Big Hero, Toy Story, Monstros S/A, Frozen e até Piratas do Caribe. Este último, chamando bastante atenção, pois conseguiu criar uma paleta realista onde o icônico Capitão Jack Sparrow pudesse coexistir com personagens tão caricatos como Donald e Pateta. Kingdom Hearts 3 tem lançamento oficial no dia 29 de janeiro de 2019!



A young woman with red hair, Ellie, is sitting on a wooden crate in a dimly lit, cluttered room. She is playing an acoustic guitar. In the foreground, the back of a man's head and shoulders is visible, looking towards her. The room has a window with some greenery outside and a bed with a white sheet to the left.

## 02. THE LAST OF US PART II

Um dos jogos mais aguardados desde quando foi anunciado, The Last of Us Part II tinha muita expectativa ao seu redor, principalmente para esta E3, uma vez que não sabíamos o que seria divulgado sobre ele. Agora, temos nada menos que um extenso gameplay, onde vemos uma Ellie madura e bem mais assassina que antes. Curiosamente Joel é apenas citado em uma conversa, deixando obscuro o destino do protagonista do primeiro game.

As melhorias de The Last of Us Part II são claras se comparado ao jogo anterior. Os mapas são muito mais complexos e, aparentemente, mais amplos que antes, com vários níveis e movimentação fluida entre todos eles. Além disso, os combates estão bem mais surpreendentes e cinematográficos que antes, com movimentos de tirar o fôlego. Infelizmente, ainda não temos uma data de lançamento, mas dificilmente o jogo será lançado antes de 2019.





# 01. CYBERPUNK 2077

Depois de nada menos que cinco anos desde a primeira vez que foi divulgado, Cyberpunk 2077 finalmente recebe algum material extra divulgado. Porém, mesmo que o trailer mais detalhado do jogo não dê pistas diretas sobre seu gameplay, uma demonstração da jogabilidade do título foi feita a portas fechadas para a imprensa durante a E3 2018 e a reação da mídia foi estarrecedora. O novo RPG em mundo aberto da CD Projekt Red já é um dos games mais aguardados (de novo).

Baseado no sistema de RPG de mesa oitentista chamado Cyberpunk, o jogo nos coloca na pele de V, um mercenário que habita a cidade Night City, que será palco de toda a jogatina. Cyberpunk 2077 será em primeira pessoa, buscando aumentar a imersão do jogador no mundo do jogo e, pelo que boatos sugerem, também prevê compatibilidade com óculos de realidade virtual. Além disso, o que mais surpreendeu no título são as possibilidades

de edição e as influências que nosso avatar possui no mundo ao seu redor. De acordo com o pessoal da mídia que estava presente durante a demonstração, até a roupa que você escolher para o seu personagem influenciará a forma como você é tratado nas ruas. Incrível, não?



## Menções Honrosas

Claro que muitos outros jogos poderiam ser citados por aqui. Para começo de conversa, temos Death Stranding (PS4), o icônico novo projeto de Kojima que ninguém entendeu direito ainda, mas que está dando o que falar. Além dele, o novo Assassin's Creed Odyssey também surpreendeu, conseguindo inovar a série mais um pouco, seguindo a lógica do seu antecessor egípcio.

Na Big N tivemos Fortnite gratuito no Switch com lançamento imediato, o qual já está fazendo um baita sucesso no console híbrido. Mas também precisamos citar os simpáticos Pokémon Let's Go! Eevee/Pikachu (Switch), que são um meio termo entre um remake de Pokémon Yellow (GB) e um spin-off de Pokémon GO (Android/iOS).





As surpresas não faltaram, com um remake de Resident Evil II (Multi) lindíssimo apresentado na conferência da Sony que atraiu muitos olhares, além de Halo Infinity (PC/XBO) também surpreendendo na exibição da Microsoft. Por fim, a Bethesda ainda conseguiu chamar ainda mais atenção para si com Doom Eternal (Multi), Fallout 76 (Multi), Wolfenstein Cyberpilot (PC/PS4) e até The Elder Scrolls: Blades (Multi), com um sistema de cross-play tão revolucionário que promete unir em um único sistema desde jogadores mobile até os de realidade virtual!

Mesmo que muitos tenham considerado essa E3 2018 um tanto quanto morna, temos boas projeções para o futuro. Claro que não deixa de ficar uma sensação de marasmo, algo um tanto quanto um fôlego antes do mergulho. O que será que nos aguarda para a E3 2019? Afinal, a 9ª geração está cada vez mais próxima. Entre tantos jogos interessantes, fica difícil saber se todos eles virão para nós ainda nesta geração ou se já estamos vislumbrando algumas fagulhas do futuro dos consoles. O que nos resta, é esperar. 



*por Gilson Peres**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Lucas Gallego*

## DE DRAGON BALL LEGENDS A HOGWARTS MYSTERY, CONFIRA OS GAMES MOBILE MAIS BADALADOS DE JUNHO

Muitos são os games lançados mensalmente para todas as plataformas. Entretanto, as coisas pioram quando falamos do universo mobile. Com cada vez mais jogos relevantes sendo lançados para smartphones e tablets, títulos interessantes começam a se acumular. Aqui vamos listar cinco jogos que foram bastante falados em junho. A intenção é falar um pouco de cada para você conferir o que temos de novidade na Google Play Store ou então na App Store.



O primeiro jogo da nossa lista não foi lançado exatamente em junho, mas foi bem acessado durante esse mês, por isso vamos começar a lista com ele. **Hogwarts Mystery** é um game bastante aguardado do universo de Harry Potter para o mundo mobile. Na proposta do game, os jogadores podem criar seu próprio personagem, que será um aluno na escola de Hogwarts, num período imediatamente anterior à época apresentada no primeiro livro da série.

Com algumas mecânicas interessantes e bastante conteúdo ao longo dos sete anos de escola, o jogo pode agradar aos fãs mais ávidos da série, mas é terrivelmente punitivo. Isso porque seu sistema de energia quebra a experiência do jogo literalmente no meio das missões, o que pode ser algo frustrante. Agora, se você não tem pressa nenhuma para concluir os capítulos e é fã de carteirinha da franquia, pode gostar de passar algum tempo neste game.



Hogwarts Mystery (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Jam City Inc.

**Gênero** Aventura

**Lançamento** 25 de abril de 2018

Onde  
pode ser  
encontrado:





Este daqui foi um lançamento surpreendente, mas que, assim como Hogwarts Mystery, tropeçou na linha de partida. Ark já é uma franquia consideravelmente conhecida, principalmente no PC. A marca que começou com o primeiro game sendo lançado em acesso antecipado para PC, atualmente possui o jogo oficial, quatro DLCs bem extensos, um jogo para realidade virtual, um game no estilo de Minecraft e, agora, uma versão mobile!

É isso mesmo, **Ark: Survival Evolved** é exatamente o mesmo jogo lançado para PC portado para smartphones e tablet. Infelizmente, o Studio Wildcard acabou cometendo o mesmo erro da época do acesso antecipado de Ark para PC e pecou terrivelmente na otimização do jogo. Assim, não são todos os aparelhos que vão rodar o jogo da melhor maneira possível. Porém, caso você tenha um smartphone top de linha, pode ser que queira dar uma conferida em como Ark ficou no mundo mobile.



Ark: Survival Evolved (Android/iOS)  
**Desenvolvedor** Studio Wildcard  
**Gênero** Sobrevivência  
**Lançamento** 14 de junho de 2018

Onde  
 pode ser  
 encontrado:



# LINEAGE REVOLUTION

Aqui temos o único MMORPG da lista. Porém, um icônico RPG dos anos dourados de PC. É isso mesmo, Lineage II está de volta, mas dessa vez, para smartphones. Bebendo um pouco das mecânicas já bem mastigadas do gênero para o mundo mobile, **Lineage II: Revolution** possui opções automatizadas de gameplay, assim como uma loja de cash bem extensa. Entretanto, para quem curte o gênero, tem aqui um dos melhores representantes mobile.

Com gráficos de primeira, bem otimizados e passíveis de configuração, o game pode rodar em uma gama bem maior de celulares. Além disso, seu sistema PVP é muito divertido, bem como algumas missões PVE também. A ideia aqui é chegar ao ending game bem rápido, para curtir as atividades competitivas que o jogo proporciona. Para amantes de MMO sem tempo para se dedicar aos grandes títulos de PC e console, pode ser uma boa forma de se distrair.



Lineage 2: Revolution (Android/iOS)  
**Desenvolvedor** Netmarble Games Corp.  
**Gênero** MMORPG  
**Lançamento** 08 de junho de 2018

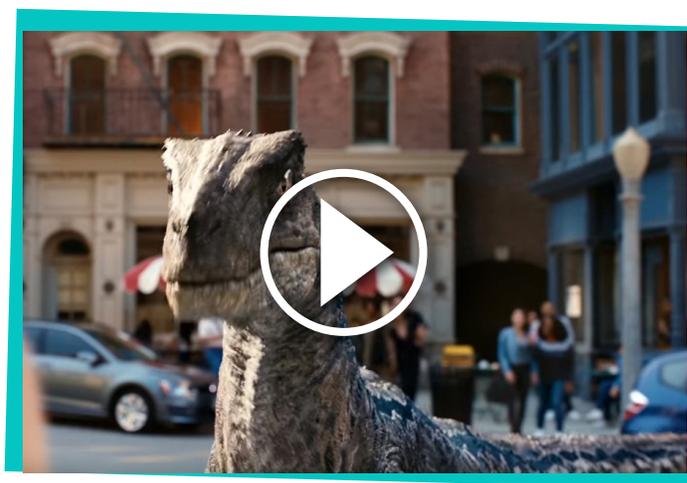
Onde  
 pode ser  
 encontrado:





Aproveitando o hype do novo filme que chegou aos cinemas este mês (Jurassic World: Reino Ameaçado), a Universal Studios investiu consideravelmente no ramo dos games. Para PCs e consoles, tivemos Jurassic World Evolution, enquanto para o mundo mobile, recebemos **Jurassic World Alive**. A ideia aqui é acompanhar a onda da realidade aumentada que já vimos em Pokémon GO e Draconius GO.

Porém, Jurassic World Alive não é uma mera cópia de Pokémon GO. Na verdade, ele possui algumas diferenças drásticas na jogabilidade, além de acrescentar algumas mecânicas que por anos ainda não foram inseridas no game da Niantic. Aqui, controlamos drones para coletar o DNA de dinossauros encontrados no mapa do mundo, numa lógica bem próxima a de Pokémon. Porém, podemos fundir o DNA de duas espécies criando Dinos modificados totalmente novos, além do jogo ter também um sistema PVP bem estruturado. Por fim, os visuais do jogo são de primeira. Infelizmente, a loja de cash abusa um pouco, mas nada que já não tenhamos visto anteriormente.



Jurassic World™ Alive (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Ludia Inc.

**Gênero** Realidade Aumentada

**Lançamento** 23 de maio de 2018

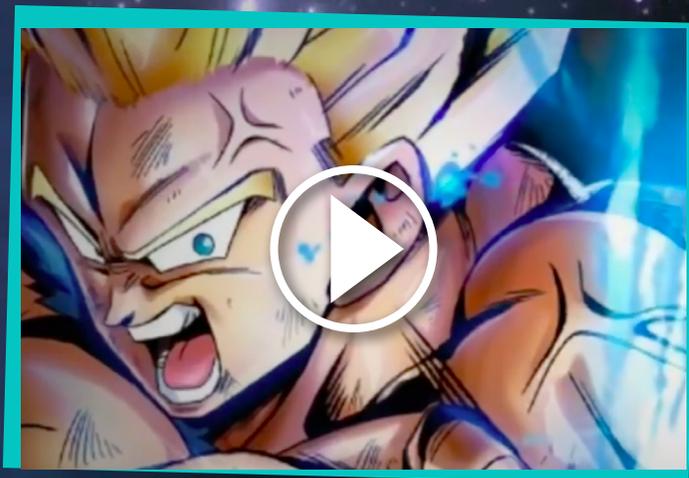
Onde  
pode ser  
encontrado:





Por fim, temos aqui o jogo mais relevante deste mês para os jogadores mobile. **Dragon Ball Legends** chegou de surpresa e já está dando o que falar. Com uma média geral altíssima no Google Play, o jogo de luta dos guerreiros Z surpreende por vários motivos: jogabilidade fluida e inovadora, visuais de primeira comparáveis aos de console/PC, lojas de cash com pouca influência, atualizações constantes, cada vez mais personagens e muito mais!

O jogo é incrivelmente otimizado, rodando em smartphones até de 3 a 4 anos atrás. Além disso, sua mecânica de luta é perfeitamente adaptada para jogarmos com apenas uma mão. Sem contar que o jogo é repleto de conteúdo, com eventos ocorrendo quinzenalmente, novos personagens sendo liberados no mesmo ritmo e uma imensidade de colecionáveis, missões e desafios. Por fim, ainda temos um PVP em tempo real online ou com amigos adicionados previamente. Além de ser o melhor lançamento do mês, é também um dos melhores games já lançados para mobile, mostrando que a plataforma está em constante evolução.



Dragon Ball Legends (Android/iOS)

**Desenvolvedor** Bandai Namco Ent. Inc.

**Gênero** Luta

**Lançamento** 18 de maio de 2018

Onde  
pode ser  
encontrado:



Claro que estes são apenas cinco dos games mobile que chegaram para nós em junho. Outros títulos relevantes chegam a cada dia. Entre eles, podemos citar alguns como “menções honrosas” para esta coluna, além de alguns outros interessantes dos meses passados:

- Westworld;
- King of Avalon: Dragon Warfare;
- Darkness Rises;
- Might & Magic: Elemental Guardians;
- Questland;
- Space Pioneer;
- Disney Heroes Battle Mode;
- Sdoria Sunset;
- Crusaders of Light.

Por fim, é bom ficar de olho em alguns lançamentos futuros que podem chamar bastante atenção. Entre eles temos The Elder Scrolls: Blades e Command & Conquer: Rivals, ambos anunciados durante a E3 2018. Fora eles, Alto's Odyssey, Battle Breakers e MapleStory M podem ser boas dicas para se ficar de olho. **B**



por *Farley Santos*

*Revisão: Alberto Canen*  
*Diagramação: Emanuel Neves*



## Indie Blast: Recomendações de jogos

Criatividade e ousadia são palavras capazes de descrever os títulos produzidos por desenvolvedoras independentes. É impressionante como grupos menores conseguem explorar gêneros conhecidos de maneiras nada usuais. Nesta edição temos um dating sim competitivo, uma aventura atmosférica por um mundo destruído, magos estilosos, um metroidvania misturado com pinball, um soulslike 2D e mais.



## Wizard of Legend

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Ação, Dungeon

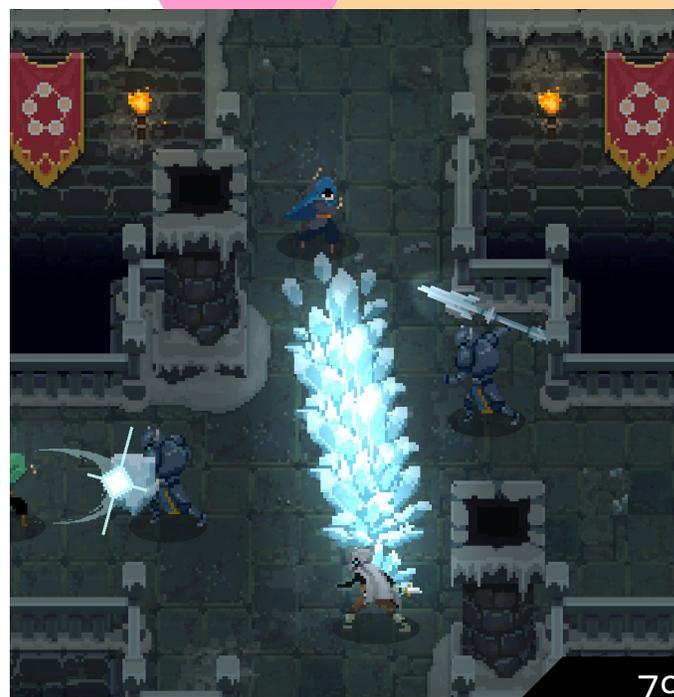
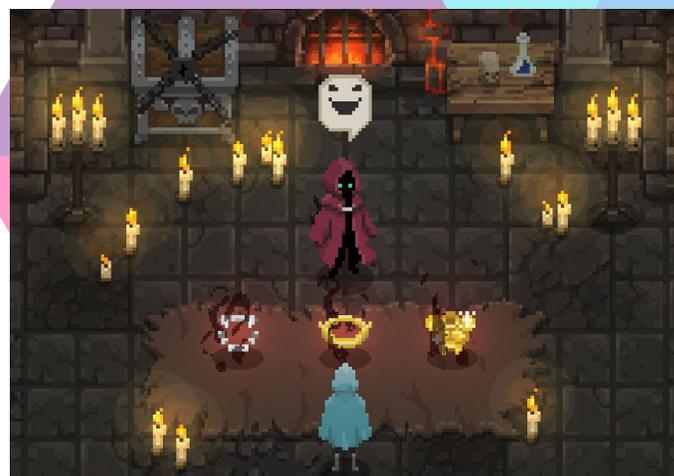
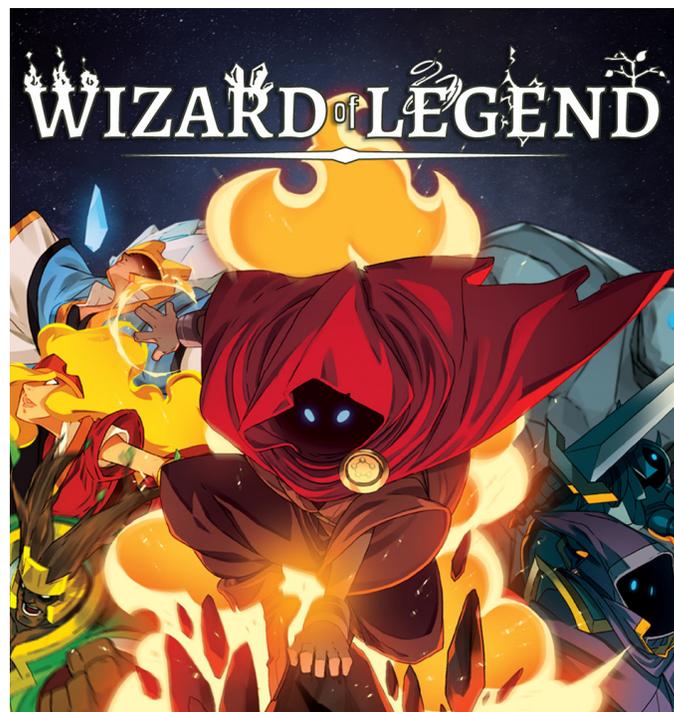
Crawler, Rogue-lite

### O que é?

Em Wizard of Legend, controlamos um mago poderoso e ágil em uma aventura de ação. Para vencer uma competição, o feiticeiro precisa usar magias elementais para fazer combinações devastadoras e conseguir derrotar os inimigos. Com características de dungeon crawler e rogue-lite, o jogo é um título rápido, variado e difícil.

### Por que você deveria jogá-lo?

Estar na pele de um mago estiloso é bem recompensador por causa da grande quantidade de opções de feitiços (por volta de 100), o que permite montar inúmeras sequências diferentes. A dificuldade é intensa e há muito conteúdo a ser desbloqueado, resultando em vários incentivos para voltar ao jogo. Por fim, Wizard of Legend conta com multiplayer cooperativo e competitivo para dois jogadores.





## Moonlighter

Plataformas: PC, PS4 e XBO

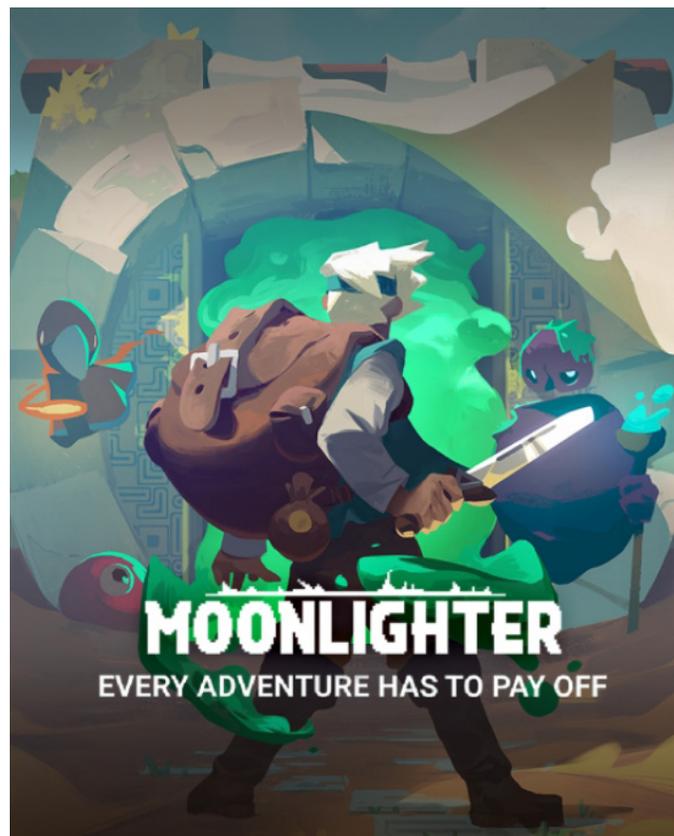
Gêneros: Aventura, Rogue-lite

### O que é?

O protagonista de Moonlighter leva uma vida dupla: cuida de sua loja durante o dia e desbrava calabouços à noite em busca de mercadorias. O título combina exploração de labirintos e administração de itens em uma aventura charmosa, com ciclo de jogo viciante. O visual conta com pixel art detalhado que remete a títulos da era 16-bits.

### Por que você deveria jogá-lo?

Acredite, administrar uma loja é mais divertido do que parece: temos que ficar de olho na reação dos clientes e ajustar os preços de acordo com a demanda do mercado. Além disso, a parte de exploração de calabouços apresenta bom desafio, muitos segredos e decisões difíceis (o espaço na mochila é limitado, logo, precisamos avaliar constantemente que itens levar conosco). Os dois momentos se complementam e é fácil se perder em aventuras em busca de objetos valiosos e dinheiro.





## Horizon Chase Turbo

Plataformas: PC e PS4

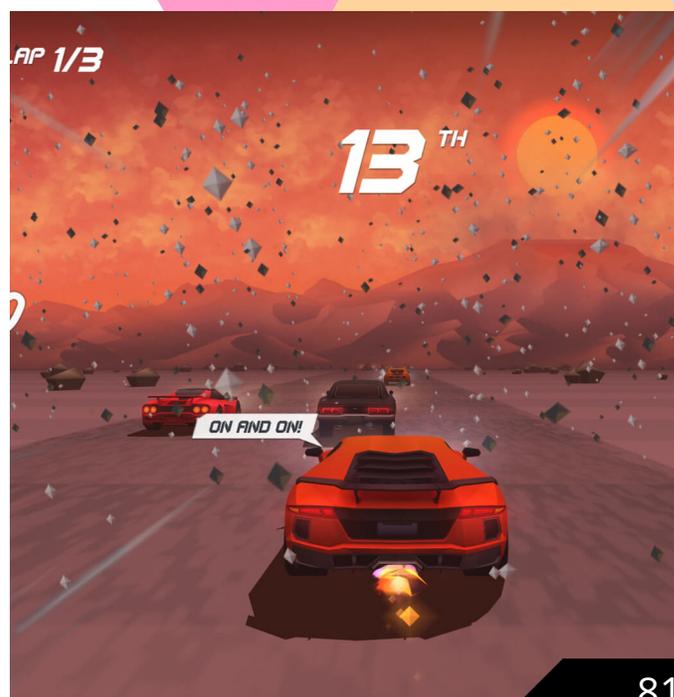
Gêneros: Corrida, Arcade

### O que é?

Horizon Chase Turbo é uma versão melhorada de Horizon Chase, lançado anteriormente para iOS e Android. Desenvolvido pela brasileira Aquiris Studio, o jogo oferece uma experiência de corrida arcade nos moldes de clássicos como Out Run e Top Gear. A versão Turbo tem várias novidades, como multiplayer local com tela dividida, novas pistas, placares online e a possibilidade de correr contra os fantasmas de outros jogadores.

### Por que você deveria jogá-lo?

Assim como os jogos utilizados como inspiração, Horizon Chase Turbo é bem fácil de entender com suas mecânicas simples e divertidas. Há, também, um certo ar de nostalgia com a trilha sonora produzida por Barry Leitch (responsável pela música de Top Gear e Lotus Turbo Challenge) e com o visual repleto de cores chapadas. Esse título é uma ótima escolha para curtir com os amigos em partidas locais.





## Cultist Simulator

Plataformas: PC

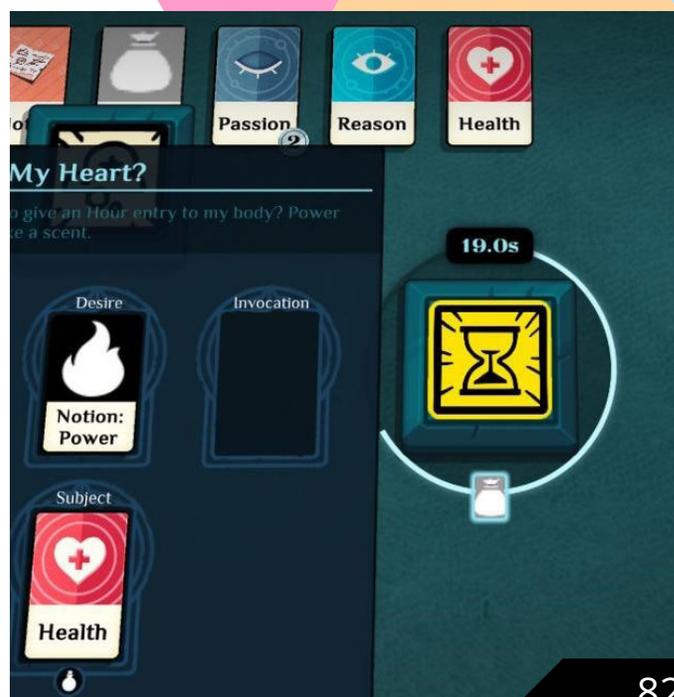
Gêneros: Estratégia, Simulação

### O que é?

Você já pensou em fundar uma seita a fim de encontrar a iluminação junto a criaturas antigas de outro mundo? Ou você deseja fama e poder ao desvendar segredos ocultos? Em Cultist Simulator tudo isso (e mais um pouco) é possível. O jogo combina cartas e narrativa para criar uma experiência em que cada escolha muda a história e o mundo, em uma temática apoiada em cultos, eventos sobrenaturais e mistérios.

### Por que você deveria jogá-lo?

O principal atrativo de Cultist Simulator é sua ambientação fortemente influenciada pelo horror clássico dos trabalhos de H.P. Lovecraft — criaturas alienígenas e eventos inexplicáveis são características constantes nas histórias do jogo. Fora isso, há também um sistema inusitado que combina ações em tempo real, cartas, escolhas e administração de recursos. O título também apresenta características de roguelike na forma de partidas distintas.





## Yoku's Island Express

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

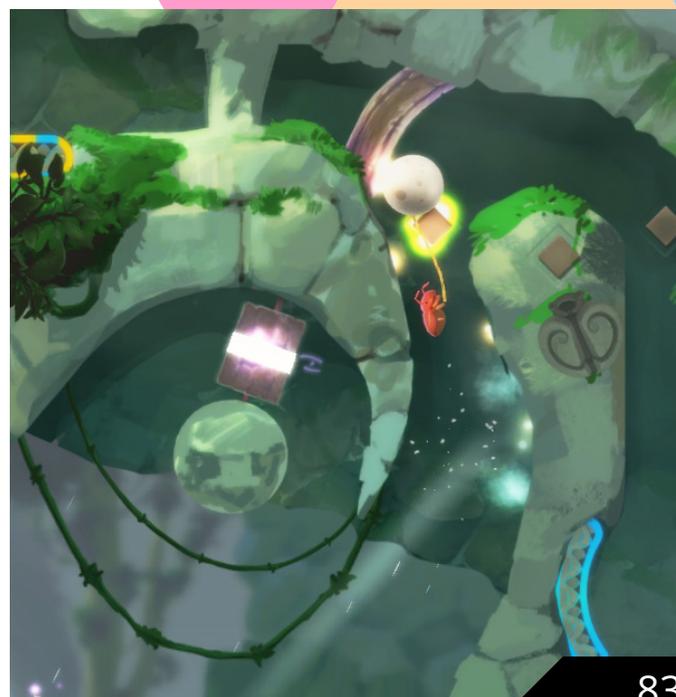
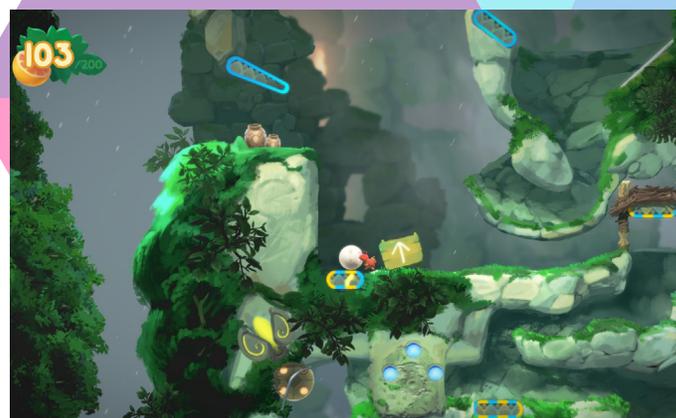
Gêneros: Plataforma,  
Metroidvania, Pinball

### O que é?

Yoku's Island Express mescla plataforma e mundo aberto com mecânicas de pinball. No controle de um inseto que trabalha como carteiro, o jogador explora uma ilha tropical a fim de ajudar seus habitantes enquanto tenta salvar uma deusa. Como é de praxe do gênero, Yoku recebe novas habilidades durante a aventura, o que o permite alcançar lugares anteriormente inacessíveis.

### Por que você deveria jogá-lo?

O conceito central de Yoku's Island Express é um dos seus maiores atrativos. A aventura utiliza mecânicas de pinball de maneira criativa e traz uma nova interpretação ao gênero metroidvania. Há também muito carisma com personagens inusitados e belas localidades. Por fim, o jogo oferece história não linear, sendo possível resolver as missões em ordem diferente.





## Unworthy

Plataformas: PC

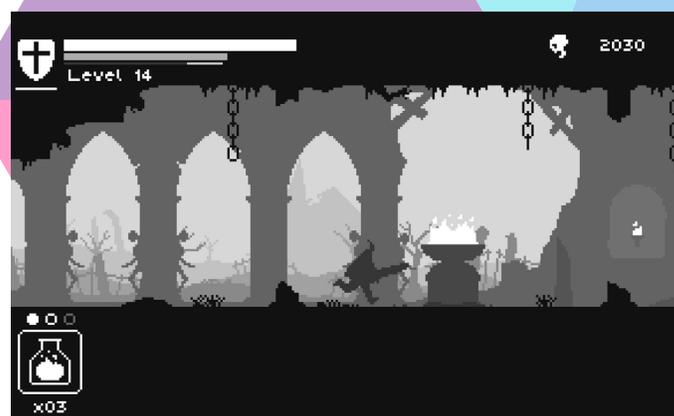
Gêneros: Ação, Metroidvania, Soulslike

### O que é?

Unworthy é um metroidvania 2D focado em combate preciso e brutal. Na pele de um cavaleiro morto-vivo, exploramos um mundo sombrio repleto de monstros perigosos. O mais curioso é que o herói não consegue pular: a navegação é feita por movimentos de esquiva e outras habilidades. A atmosfera de tensão é complementada pelo visual em pixel art que retrata os cenários e personagens como silhuetas.

### Por que você deveria jogá-lo?

A alta dificuldade e o combate cadenciado e preciso são as características marcantes de Unworthy. Este é um jogo que exige paciência e habilidade do jogador, pois qualquer erro pode ser fatal — tanto é que o título é considerado um soulslike 2D. Aqueles que gostam de um bom desafio vão apreciar Unworthy.





## FAR: Lone Sails

Plataformas: PC

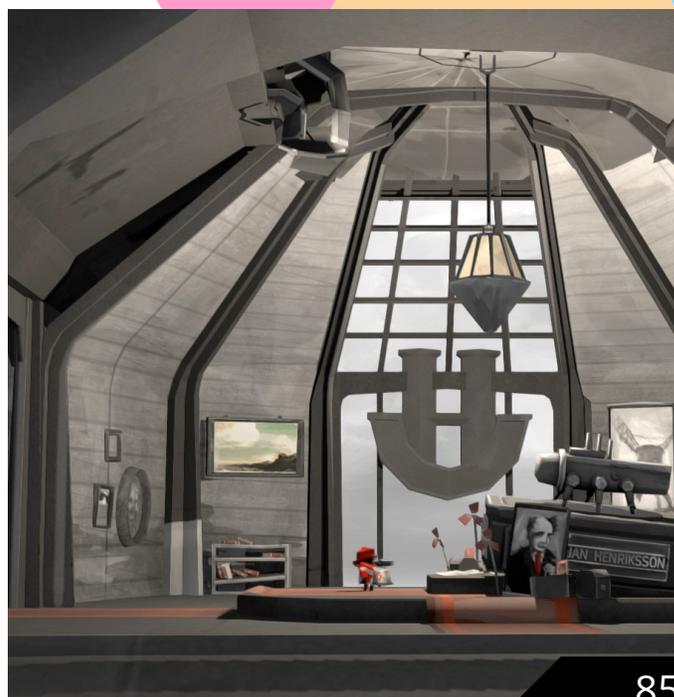
Gêneros: Aventura, Puzzle

### O que é?

Um cataclismo acometeu o mundo e você é um dos poucos sobreviventes. Sendo assim, você parte em uma jornada a bordo de uma estranha máquina. A premissa de FAR: Lone Sails é apocalíptica, mas a experiência é bem tranquila e focada em belas paisagens que aparecem pelo caminho. É um jogo relaxante e atmosférico, com controles simples e alguns poucos puzzles.

### Por que você deveria jogá-lo?

As sensações evocadas por FAR: Lone Sails são os motivos que tornam esse jogo atraente. A aventura é repleta de momentos de solidão e contemplação proporcionados pelo visual belíssimo e trilha sonora minimalista. Pode não ter mecânicas elaboradas, porém apresenta situações memoráveis.





## Roof Rage

Plataformas: PC

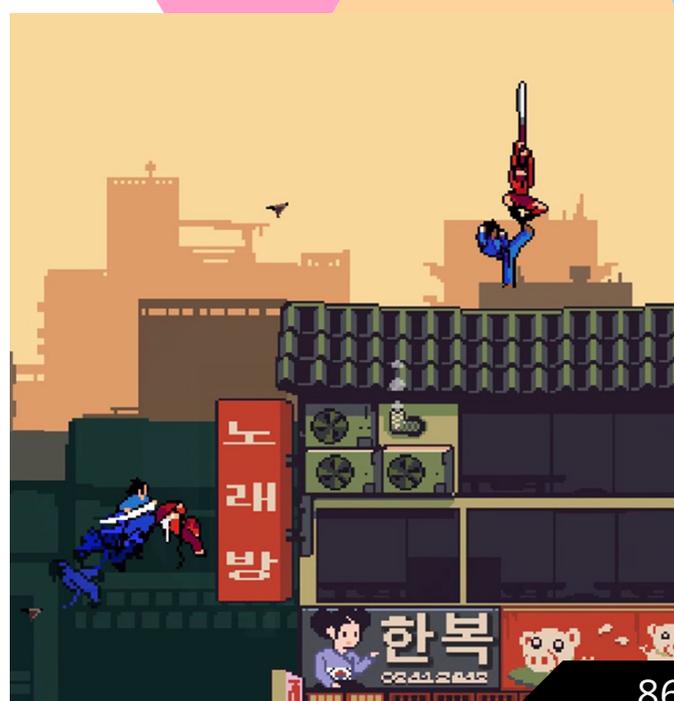
Gêneros: Luta

### O que é?

Roof Rage é um jogo de luta do estilo plataforma, assim como Super Smash Bros. e Rivals of Aether. O tema central é artes marciais, com personagens desferindo golpes baseados em movimentos do mundo real. Os comandos são simples, porém o sistema de combate é complexo e recheado de técnicas avançadas — o resultado é um título capaz de agradar tanto a casuais quanto a entusiastas. O visual é outro atrativo, com seu pixel art detalhado e vibrante.

### Por que você deveria jogá-lo?

Com partidas com até oito lutadores e seus controles acessíveis, Roof Rage é uma boa escolha para jogar com um grupo de amigos localmente. Outra opção é o modo online 1vs1, que apresenta combates intensos por conta das nuances dos sistemas. Produzido por um único desenvolvedor, o jogo está no programa Acesso Antecipado do Steam e mais conteúdo é prometido para o futuro.





## Bloodstained: Curse of the Moon

Plataformas: PC, PS4,  
XBO, Switch e 3DS

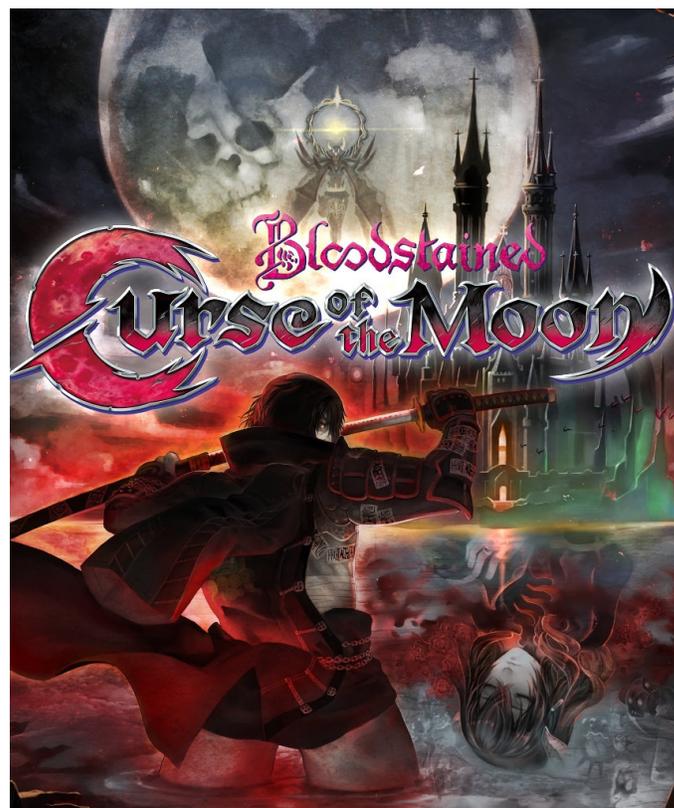
Gêneros: Plataforma, Ação

### O que é?

Bloodstained: Curse of the Moon é uma aventura de ação e plataforma 2D retrô no universo da nova franquia de Koji Igarashi (responsável por vários títulos da série Castlevania). O protagonista é Zangetsu, um caçador de demônios que sai em uma jornada para derrotar um ser maligno em um castelo. Pelo caminho, o homem conhece novos aliados, cada qual com habilidades diferentes.

### Por que você deveria jogá-lo?

Curse of the Moon é, basicamente, uma nova versão do clássico Castlevania III (NES) por apresentar conceito e visuais parecidos. Entretanto, o jogo apresenta mecânicas e controles um pouco mais modernos, o que torna a experiência menos frustrante. Caminhos secretos, finais alternativos e diferentes modos trazem motivos para terminar o título várias vezes.





## Monster Prom

Plataformas: PC

Gêneros: Visual

Novel competitivo

### O que é?

Monster Prom é um visual novel no mínimo inusitado. Na pele de alguma criatura estranha, você tem três semanas para conseguir um par para o baile dos monstros. Para isso, o jogador precisa aumentar características como coragem e criatividade para conseguir seduzir algum de seus colegas de classe. O diferencial, aqui, é a presença de multiplayer competitivo (online e local) para até quatro participantes, algo incomum para um dating sim. O formato é mais ágil que outros jogos do gênero, com opção de partidas mais curtas.

### Por que você deveria jogá-lo?

O elenco do jogo, que tem lobisomens, fantasmas, uma medusa e outras criaturas, já dá a dica do tom da aventura: os diálogos são ousados e divertidos, e esse já é um bom motivo para conferir o título. Além disso, as várias situações absurdas são retratadas com arte convidativa e colorida. Há, também, incentivos para participar de muitas partidas com múltiplas opções de respostas e o modo multiplayer competitivo.





## OVERWHELM

Plataformas: PC

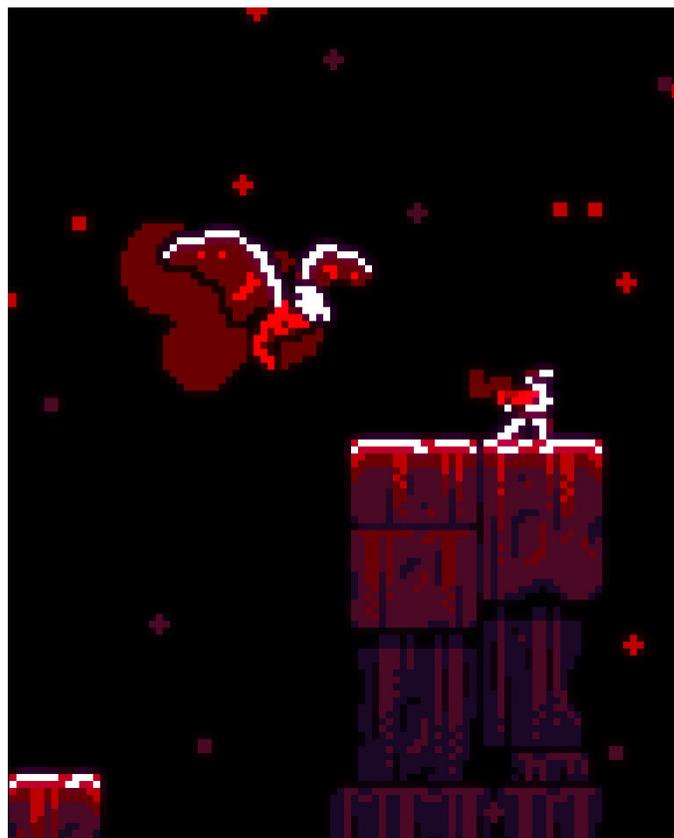
Gêneros: Ação, Plataforma

### O que é?

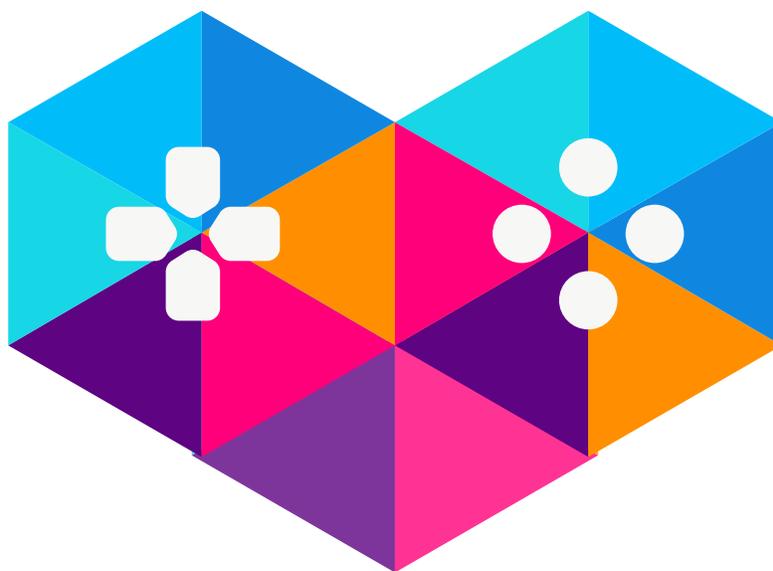
Protagonistas se fortalecendo no decorrer da aventura é uma mecânica recorrente em muitos jogos. OVERWHELM inverte essa situação: derrotar chefes faz com que os inimigos recebam suas habilidades especiais. Para piorar, o herói é derrotado com um único acerto, e três mortes significam o fim da partida. O resultado é um jogo que fica progressivamente mais complicado.

### Por que você deveria jogá-lo?

OVERWHELM é para aqueles que gostam de uma experiência intensa e difícil. O foco é na ação punitiva, reforçada pela atmosfera retrô — o visual apresenta um pixel art de baixa resolução em vários tons de vermelho. Há um incentivo de tentar diferentes caminhos a cada partida, pois os chefes derrotados modificam os inimigos, fazendo com que a experiência mude de acordo com a ordem em que os enfrentamos.



I



# INDIES

Os jogos indies continuam a se destacar com a grande variedade de estilos. Não importa se você é um jogador casual ou hardcore, ou se procura diversão com amigos, ou então uma experiência diferenciada — há algo para você. Explorar as possibilidades e o que está disponível nas lojas digitais é parte da diversão e essa lista é só uma amostra do que tem sido lançado no mundo dos títulos independentes. 

# Revista Nintendo Blast 105

Neste mês, a Revista Nintendo Blast embarca de cabeça com os principais lançamentos da maior feira de games, a E3!!



Ainda nessa edição, um guia definitivo para *gears* perfeitas em Splatoon 2 (Switch), saiba também o que aconteceu na primeira e3 da Big N e muito mais!

## Baixe já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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