

# GAMEBRAS

COM B R  
E W

## TOP 10:

PERSONAGENS MAIS MARCANTES  
DA FRANQUIA ASSASSIN'S CREED

## BATTLEFIELD V:

RETORNA À GUERRA PARA  
MOSTRAR NOVOS CONFLITOS

## AC: ORIGINS:

GUIA BÁSICO PARA SUAS  
AVENTURAS PELO EGITO



#42  
SET  
2018



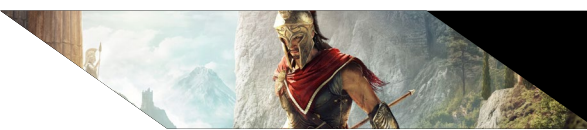
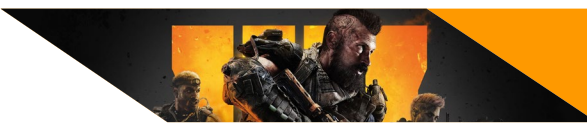

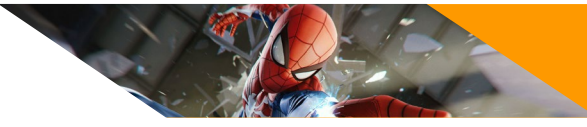
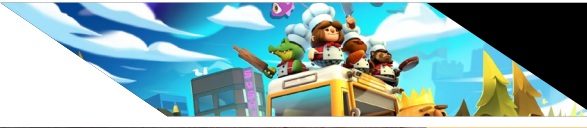


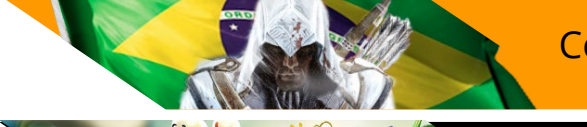
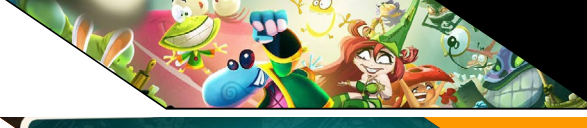
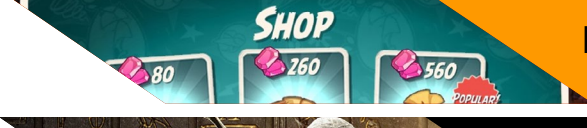


ASSASSIN'S  
CREED

ODYSSEY

## Aventuras épicas pela Grécia Antiga

Colocando o jogador na pele de um herói espartano ou ateniense, **Assassin's Creed Odyssey** promete ser o jogo da série com maior foco em elementos de RPG, e contamos tudo que sabemos sobre esse grande lançamento. E você já imaginou como seria um título da franquia dos assassinos no Brasil? Nós sim. Não deixe de conferir esse especial. A revista GameBlast também abre espaço para os FPS, com **Battlefield V** e **CoD: Black Ops 4**, comemora os **25 anos de Sonic CD**, analisa o game do cabeça de teia e traz outras matérias imperdíveis. Boa leitura!- **Alberto Canen**



	<b>PRÉVIA</b> Assassin's Creed Odyssey (Multi)	<b>04</b>
	<b>PRÉVIA</b> Call of Duty Black Ops (Multi)	<b>14</b>
	<b>PRÉVIA</b> Battlefield V (Multi)	<b>25</b>
	<b>ANÁLISE</b> Spider-Man (PS4)	<b>34</b>
	<b>ANÁLISE</b> Overcooked 2 (Multi)	<b>44</b>
	<b>TOP 10</b> Personagens marcantes Assassin's Creed	<b>52</b>
	<b>25 ANOS DE SONIC CD</b> Sonic the Hedgehog CD completa 25 anos	<b>64</b>
	<b>ASSASSIN'S CREED NO BRASIL</b> Como seria um Assassin's Creed no Brasil?	<b>72</b>
	<b>FRANQUIA RAYMAN</b> Rayman através das gerações	<b>79</b>
	<b>DISCUSSÃO</b> Monetização no universo game	<b>86</b>
	<b>DICAS E TRUQUES</b> Assassin's Creed Origins (Multi)	<b>95</b>
	<b>INDIE BLAST</b> Recomendações de jogos indies	<b>104</b>

## GAME BLAST

### DIRETOR GERAL/ PROJETO GRÁFICO

Leandro Alves  
Sérgio Estrella

### DIRETOR EDITORIAL

Alberto Canen

### DIRETOR DE PAUTAS

Francisco Camilo  
Gilson Peres  
Vinícius Veloso  
Vitor Tibério

### DIRETOR DE REVISÃO

Sérgio Estrella

### DIRETOR DE ARTE

Leandro Alves

### DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO

Juliana Valle

### REDAÇÃO

Farley Santos  
Francisco Camilo  
Gilson Peres  
Luís Antônio Costa  
Link Beoulve  
Matheus S. Oliveira  
Renan Rossi  
Rafael Oliveira Lima

### REVISÃO

Arthur Maia  
Alberto Canen  
Bruno Alves  
João Telhada  
Vitor Tibério

### ILUSTRAÇÃO

Ana Rocha

### DIAGRAMAÇÃO

Ana Rocha  
Emanuel Neves  
Guilherme Lima  
Lucas Gallego  
Lucas Keven  
Roberta B. Giorgi  
Stefan Ramos  
Tácio Alexandria

### CAPA

Leandro Alves

# HQ Blast

"25 anos de Sonic CD" por Ana Rocha



FAÇA SUA ASSINATURA

# GRÁTIS

## DA REVISTA GAMEBLAST!

**ASSINAR!**



por *Gilson Peres**Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Lucas Gallego*

PS4

XBO

PC



ASSASSIN'S  
CREED  
ODYSSEY

# Assassin's Creed Odyssey (Multi) fará dos assassinos guerreiros de Esparta e Atenas

Depois de uma jornada incrível pelo Antigo Egito, a saga do credo dos assassinos nos levará até um dos períodos mais famosos da história: a Grécia Antiga. Em **Assassin's Creed Odyssey** (Multi), acompanharemos as histórias de Alexios e Cassandra, passando por grandes cidades do período grego, como Esparta, Atenas, Tebas e outras. Com muitas novidades principalmente na jogabilidade, o título promete surpreender bastante, saindo cada vez mais da fórmula básica pela qual os jogos dos assassinos ficaram conhecidos.

## Tragédia Grega

Desde o início da franquia, alguns períodos históricos são muito aguardados principalmente por sua popularidade. Nos últimos anos, vimos alguns deles tomarem forma na franquia, como a Revolução Francesa em Unity e a Londres Vitoriana em Syndicate. Agora, outro dos períodos mais pedidos pelos fãs da série finalmente se torna realidade na franquia: o período clássico da Grécia.



Mais precisamente, a história de Odyssey se passará durante a famosa Guerra do Peloponeso, quando um conflito armado entre Atenas e Esparta, ocorrido entre os anos de 431 a 404 a.C., se espalhou por todo o território que hoje é conhecido como a Grécia, envolvendo diversas Cidades-estado.

O jogo se baseará principalmente nos registros históricos de Teucídides e Xenofonte, duas grandes figuras da história que foram e são referência sobre a Guerra do Peloponeso. O período mais específico no qual o jogo se passa é justamente o início da Guerra. Assim, Odyssey já entra pra história da franquia como o Assassin's Creed mais antigo até então (uma vez que Origins se passou em 49 a.C., quando Cleópatra ascende ao trono.



Entre os grandes fatos que o jogo abarcará, temos nada mais nada menos que o surgimento da democracia ateniense, a base da filosofia ocidental com figuras icônicas com o próprio Sócrates e menções a outras como o Rei Leônidas de Esparta. O mundo do jogo será imenso, com nada menos que 27 estados controlados por seus próprios líderes e com suas devidas particularidades.

## O Assassin's Creed mais "RPG" de todos

Fora o cenário belíssimo e a ambientação certa, Assassin's Creed Odyssey também promete bastante em suas mecânicas de jogo. Pegando um pouco do gancho de Origins, mas aumentando exponencialmente suas mecânicas, Odyssey mergulha fundo em aspectos de RPG que antes nem sequer existiam na série.



Para início de conversa, temos a escolha dos protagonistas. É isso mesmo: em Odyssey, teremos um casal de irmãos como protagonistas, cada um com sua própria história particular e características próprias. Kassandra e Alexios, desde o início, são um casal de irmãos mercenários descendentes do rei espartano Leônidas. Na história, os irmãos guerreiros possuem a lança quebrada do antigo rei como herança, a qual garante algumas habilidades especiais para os heróis.

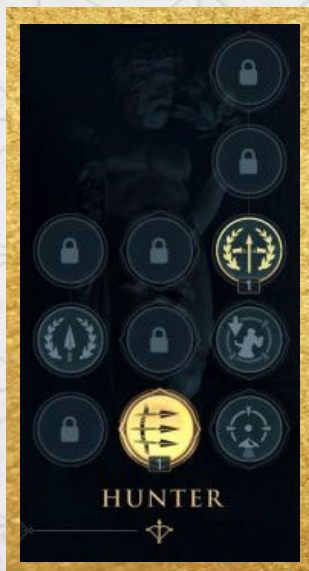
Com histórias distintas para cada personagem, completar o jogo mais de uma vez já se torna algo bem mais interessante. Além disso, algumas mecânicas de relacionamento serão introduzidas, algo que lembra bastante as franquias **Mass Effect** e **Dragon Age** da BioWare. O mais incrível dessa possibilidade é que, assim como nos games da outra empresa, será possível construir relacionamentos independente do seu gênero, algo totalmente conivente com o contexto histórico que ambienta o game.



## Sistema de classes bem completo

Passando da história para os combates, o jogo apresenta diversas árvores de habilidades que levarão a jogatina de cada um para uma classe específica. Nos testes até então, três classes puderam ser observadas: guerreiro, caçador e assassino. As três árvores assim mesclam elementos de combate corpo-a-corpo direto, combates mais furtivos e ataques à distância. Isso pode tornar a jogatina nos combates ainda mais diversificada do que já foram na saga do Egito.





# HUNTER

## CAÇADOR

Este guerreiro será focado em combates à distância, uso de arco-e-flecha, danos mais elevados e velocidade de movimentação. É interessante notar que a classe é chamada de Caçador e não de Arqueiro, por conta da função social que a arquearia possuía na Grécia. Mesmo que as armas à distância fossem vistas como úteis nas guerras, não possuíam tanta glória assim. Desse modo, guerreiros de arco não eram vistos como tão corajosos pela sociedade em geral (principalmente em Esparta).



# WARRIOR

## GUERREIRO

O clássico guerreiro de corpo-a-corpo, comum em praticamente todo tipo de jogo. O interessante desta classe é a quantidade de armas à disposição, indo de espadas e escudos até armas mais pesadas como martelos e lanças. Assim, a classe abarca desde os guerreiros leves até os Hoplitas completos.



# ASSASSIN

## ASSASSINO

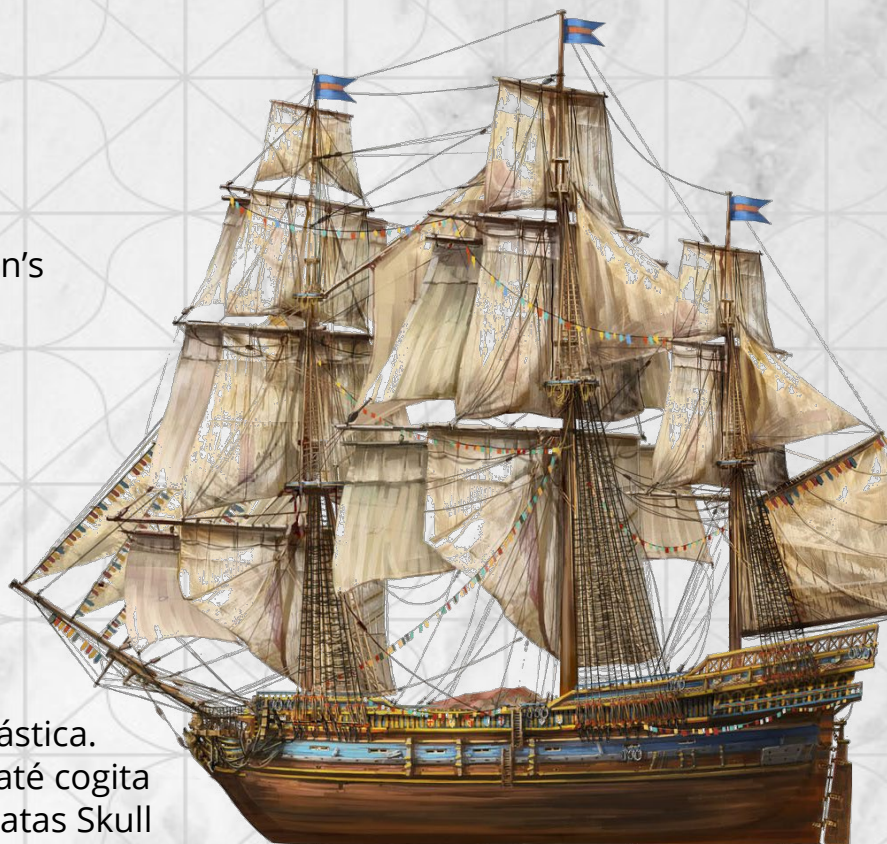
por fim temos a árvore de habilidades que mais se assemelha com tudo que vimos até então na série. A classe assassina é focada em recursos *stealth*, ataques furtivos com altas taxas de dano crítico e agilidade. Mesmo que assassinos tenham sido vistos como foras-da-lei durante o período da Grécia Antiga, encaixar a classe no contexto do Peloponeso é indispensável, principalmente pela furtividade que já foi a marca registrada da franquia.

Alguns podem achar que, mesmo que a mecânica de classes seja nova na franquia, três caminhos são poucos para chamar a experiência de RPG. Entretanto, mais possibilidades de *gameplay* são possíveis com a inclusão de peças de armaduras que também garantem habilidades específicas, se assemelhando ainda mais com RPGs diversos.

## De volta ao mar

As mecânicas navais da franquia Assassin's Creed se tornaram marca registrada da série aos poucos. Com um início bem tímido em Assassin's Creed III, a glória veio em Black Flag com toda a temática pirata e uma mudança de paradigmas que acabou mudando um pouco como os próximos jogos foram feitos.

Porém, independente de qualquer crítica, controlar os imensos navios em Assassin's Creed é uma experiência fantástica. A mecânica deu tão certo que a Ubisoft até cogita o lançamento do famigerado jogo de piratas Skull & Bones, que até então foi adiado para 2019. Mesmo com o game focado em batalhas navais adiado, as mecânicas navais finalmente retornam à franquia dos assassinos em Odyssey.



Agora, totalmente reformulada e melhorada, as mecânicas são bem mais complexas, com controles de batalhões dentro dos navios, diferenciação entre tamanho de navios no momento da batalha (uma evolução do que vimos em Black Flag) e um tom mais épico do que tudo que já vimos na série.

Pouca coisa foi explicitada sobre esse modo de jogo, mas podemos esperar grandes novidades e um foco considerável durante a jogatina. Em parte por conta da Grécia ter todo o Mar Mediterrâneo como palco de suas batalhas, mas também pelo próprio nome do jogo sugerir isso. Afinal, Odyssey é Odisséia em tradução do inglês, o que remete ao famoso conto de Homero que narra a jornada de Odisseu tentando voltar para o seu lar, com boa parte da jornada sendo feita por navio.

## Narrativa a la "The Witcher"

Bebendo mais uma vez da fonte de grandes RPGs, como Mass Effect e The Witcher, as conversas entre personagens de Assassin's Creed Odyssey terão a brilhante mecânica de opções de resposta. Estas podem influenciar diretamente o que acontecerá em seguida na história, mudando parcialmente a experiência do jogador de acordo com suas escolhas de diálogo.

Os impactos são diversos, tanto modificando a história principal minimamente, como também criando possibilidades diversas na vida romântica e profissional do personagem escolhido. Assim, a narrativa se tornará bem mais complexa e completa em Odyssey, o que pode sugerir uma fuga bem maior da linearidade que a franquia, a cada novo jogo, abandona mais e mais.



Isso abre inúmeras possibilidades de como a história do jogo pode terminar. Isso porque, além de dois protagonistas com histórias diferentes entre si, a linha de enredo de cada um pode sofrer modificações ao longo do percurso. Será que teremos um jogo com vários finais possíveis? Afinal, o nível de escolha chega a nos colocar na difícil tarefa de escolher em qual lado da guerra lutar entre Esparta e Atenas.



## Uma obra prima?

Assassin's Creed é uma franquia repleta de altos e baixos. Porém, com um ritmo de produção quase anual, a Ubisoft conseguiu se desvencilhar de algumas amarras que a franquia possuía, conseguindo voar cada vez mais alto nos últimos jogos lançados. Origins foi amplamente elogiado em diversos aspectos, além de acertar em cheio na ambientação. Entretanto, a produção excelente do game deixou um palco de expectativa bem alta para Odyssey.

Além de ter o peso de levar a franquia a um dos contextos históricos mais conhecidos e amados da cultura pop, Assassin's Creed Odyssey ainda tem a difícil missão de provar que é tanto uma evolução clara de Origins como também é um Assassin's Creed como todos os outros. Será que o jogo conseguirá atender a todas as expectativas?

Bom, nos resta esperar até o início de outubro para conferir se Alexios e Cassandra entrarão no *hall* dos maiores assassinos da história. Porém, por tudo que foi mostrado do jogo até então, podemos esperar uma aventura, no mínimo, épica. **B**



Assassin's Creed Odyssey (PS4/XBO/PC)

**Desenvolvedor** Ubisoft

**Gênero** RPG / Ação

**Lançamento** 05 de outubro de 2018

Expectativa

**5**

PC

PS4

XBO

*por Farley Santos**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Emanuel Neves*

# CALL OF DUTY BLACK OPS



## Uma mudança de foco para a franquia

No dia 17 de maio deste ano, a Treyarch realizou um evento para a comunidade de jogadores, revelando Call of Duty: Black Ops 4 (Multi) ao mundo e trazendo informações sobre os modos de jogo contidos no pacote, bem como novas características e mecânicas aplicadas na jogabilidade fluida típica dos jogos da franquia. O foco se volta totalmente às modalidades de multiplayer online e à experiência do modo Zumbis, que saiu de um simples easter egg divertido para se tornar um colosso amado por inúmeros fãs e praticamente um jogo à parte.

## Uma mudança de foco arriscada, mas que faz todo sentido

A franquia Call of Duty sempre foi conhecida por trazer momentos memoráveis e personagens marcantes em suas campanhas single player. Porém, ao menos nos últimos cinco anos, os títulos da série não foram bem recebidos por público e crítica nesse aspecto, trazendo contextos futuristas exagerados que não fazem jus ao histórico construído por CoD. Com toda a reprovação do público direcionada a Call of Duty: Infinite Warfare (Multi), em 2016, a Activision, detentora da marca, decidiu voltar às raízes da Segunda Guerra Mundial com Call of Duty: WWII (Multi) mas, embora tenha tomado uma decisão sábia e segura, ainda não conseguiu mudar o panorama de estagnação que permeia os jogos da franquia.


Call of Duty: Black Ops 4 vem com o intuito de trazer mudanças significativas para a série. Deixando totalmente de fora do pacote um modo campanha para um jogador, BO4 se volta totalmente para os modos multiplayer online, buscando trazer um alto fator replay através de muita variedade de conteúdo. A ausência de uma campanha pode ser justificada. Nas estatísticas da PlayStation Network, de acordo com o registro que temos acesso, apenas 50.6% dos jogadores completaram a primeira missão da campanha solo, e somente 25.1% terminaram a campanha em qualquer dificuldade. Por que investir em algo que poucos de fato jogam?



Black Ops 4 está cronologicamente inserido entre Call of Duty: Black Ops 2 (Multi) e Call of Duty: Black Ops 3 (Multi). Sua jogabilidade está fortemente enraizada na fluidez dos conflitos, que continuam rápidos e intensos. Aqui, nada de jetpacks, pulos duplos, planadores ou correr pelas paredes; tudo acontece no chão, para a alegria daqueles que preferem um estilo de jogo mais sóbrio.

A presença dos Especialistas, de Black Ops 3, está garantida. Eles são como classes de soldados, com habilidades especiais e potencialidades que auxiliam o jogador e o time em momentos cruciais. Cada Especialista é voltado para uma função, e será preciso ter um time balanceado para se alcançar a vitória. Battery é especialista em granadas e explosivos, perfeita para ataques frontais e agressivos; Crash, por outro lado, pode deixar uma caixa de munição no chão e aumentar a barra de HP dos aliados, sendo uma excelente peça de suporte. Há bastante variedade de funções e habilidades especiais, e alguns modos mais competitivos e baseados em objetivos de grupo não permitem a presença de operadores repetidos nos times, balanceando automaticamente as partidas. Nada de encontrar um time feito de cinco Battery ou cinco Crash (algo muito comum em BO3).





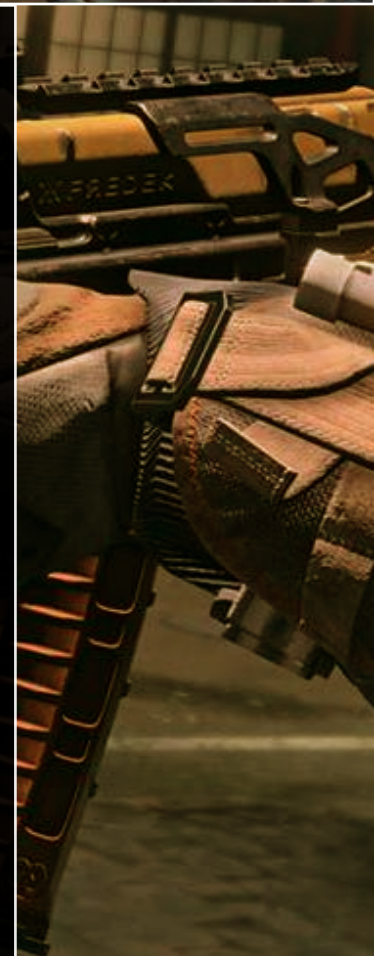
Novos modos de jogo serão introduzidos, como o modo Control e o modo Heist.



HEIST  
MODE

**Control** consiste em um modo onde um time deve atacar áreas específicas do mapa, enquanto outro time as defende. Há contador de vidas e de tempo. Capturar uma zona estende o tempo e, para vencer, os atacantes devem conquistar ambas as zonas ou zerar as vidas inimigas. Os defensores, por sua vez, alcançam a vitória pelo término do tempo ou eliminando todas as vidas dos atacantes. Já o modo Heist conta com partidas de quatro rodadas, em que o objetivo consiste na captura de uma mochila de dinheiro. As ações realizadas pelos jogadores, como ressuscitar um companheiro ou eliminar um inimigo, rendem dinheiro, que pode ser utilizado na compra de armamentos e equipamentos entre as rodadas. Lembrou-me, ao menos vagamente, da estrutura clássica de Counter Strike.

Embora modos tradicionais de jogo estarão presentes, como Team Deathmatch, Hardpoint e Search & Destroy, o maior chamativo de Black Ops 4 se encontra em suas modalidades inéditas à franquia, que trazem um grande foco no trabalho cooperativo e desempenho de equipe, bem como adiciona uma pitada de estratégia nas partidas, dando ainda mais força e razão para a presença dos Especialistas e suas habilidades únicas.



## As armas são as verdadeiras protagonistas



Para a Treyarch, o protagonismo de Call of Duty sempre pertenceu às suas armas. Em Black Ops 4, esse protagonismo se eleva, com um nível de detalhes e atenção dado a elas ainda não visto na franquia. Fumaça emana de canos aquecidos, assim como os disparos iluminam o ambiente. Os tiros possuem agora rastros 3D, dando um maior senso sobre a direção dos disparos.

A grande maioria das ações do personagem pode ser realizada enquanto se atira, ajudando assim a manter a fluidez dos tiroteios e da movimentação do jogador. Além disso, cada arma possui um conjunto próprio de anexos adicionais, diferentemente dos jogos anteriores, que possuíam anexos de acordo com as classes das armas. Juntamente dos anexos, temos a presença dos mods de Especialistas, que dão características especiais e singulares para cada arma. Para a produtora, esse é o caminho ideal de fazer com que cada arma seja única em sua jogabilidade.



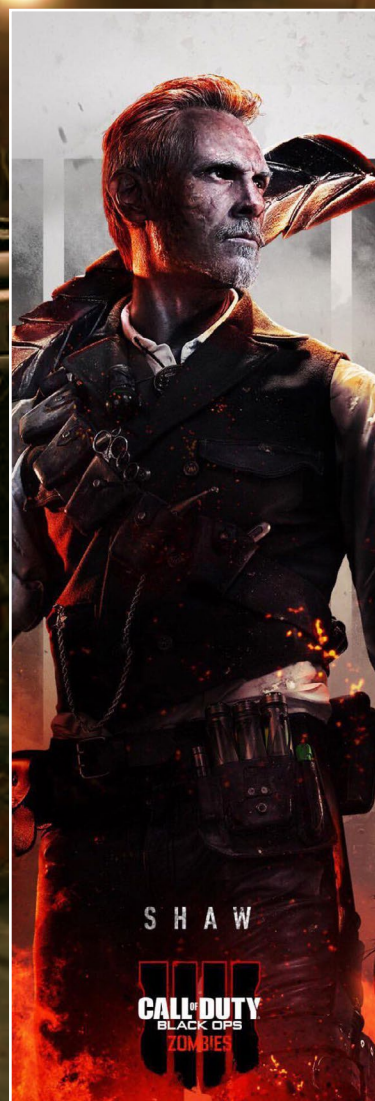


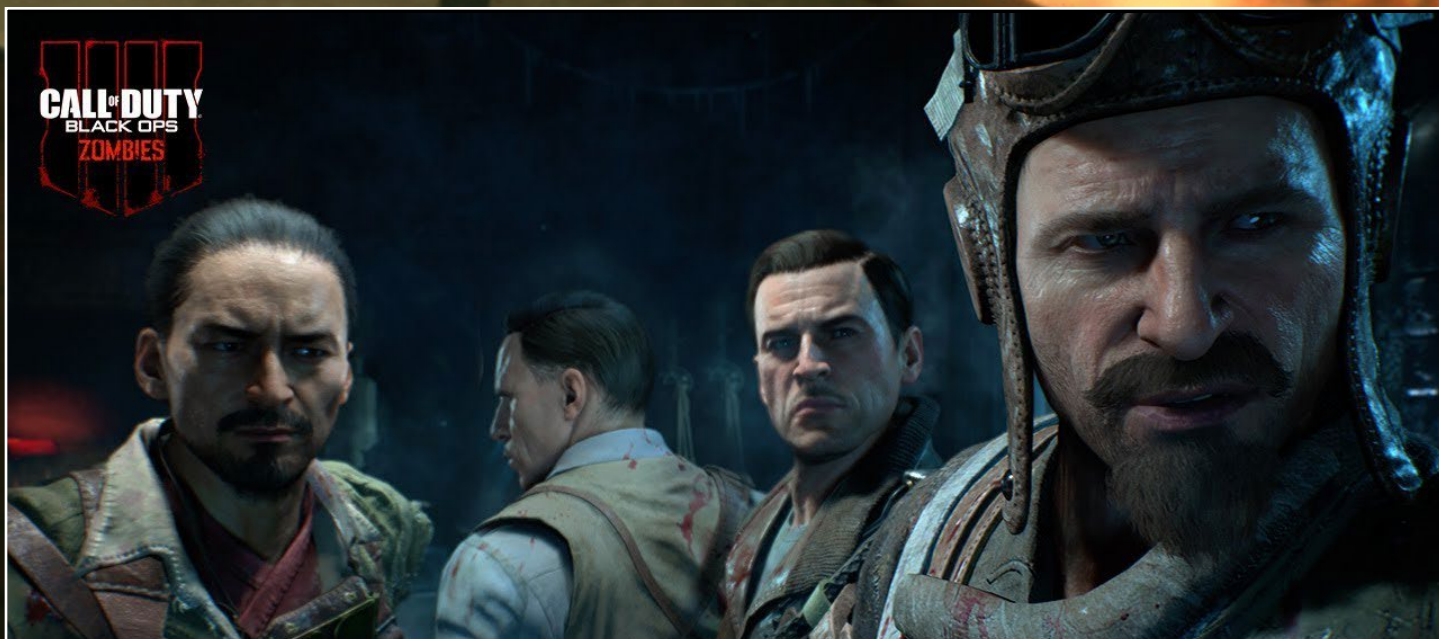
Uma das maiores novidades de Black Ops 4 fica por conta de seu sistema de regeneração, que não é mais automático, tendo de ser ativado com o pressionar de um botão. Para a produtora, tal mudança é significativa e pode mudar o andamento dos combates. Jogadores serão recompensados se ainda mantiverem um estilo mais agressivo, porém há a chance agora de recuar e ativar o sistema regenerativo com mais rapidez. Em teoria, adiciona uma pitada tática aos conflitos, mas na prática, o sistema não muda muito aquilo que Call of Duty sempre nos apresentou. O dano causado por suas armas é extremo, com exceção de algumas realmente mais fracas. Matar e morrer continua sendo extremamente rápido aqui.



## Três experiências completas para um dos modos mais amados

É inegável o sucesso do modo Zumbis de Call of Duty. Um fenômeno atualmente, contendo narrativa, mapas e mecânicas próprio, poderia ser facilmente lançado como um jogo separado. Em Black Ops 4, teremos não apenas uma, mas três experiências distintas e completas. Os mapas presentes no modo Zumbis são IX, que se passará em uma arena de gladiadores; Voyage of Despair, que terá como ambientação um navio transatlântico de luxo e condenado pelas forças do mal; e Blood of the Dead, ambientado em uma prisão e inspirado pelo mapa Mob of the Dead, de Black Ops 2. Quatro protagonistas estarão à nossa disposição: Diego, Shaw, Bruno e Scarlet. Juntos precisam viajar pelo tempo para recuperar um item capaz de colocar um fim nos planos de uma ordem maléfica.





O modo contará com uma customização fortíssima, dando liberdade aos jogadores de escolherem a maneira como irão jogar o game. Será possível modificar características, como velocidade dos zumbis, HP dos personagens, dentre outras funções que irão modificar a maneira de se jogar. Para incentivar novatos a experimentarem o modo Zumbis, a Treyarch implementou um sistema de inteligência artificial que irá acompanhar o jogador que quiser experimentar a narrativa em modo solo. Além disso, o nível de dificuldade também poderá ser ajustado, oferecendo a dosagem certa de desafio para novatos e também veteranos.



## Um mergulho na fonte mais popular do momento



BLACKOUT

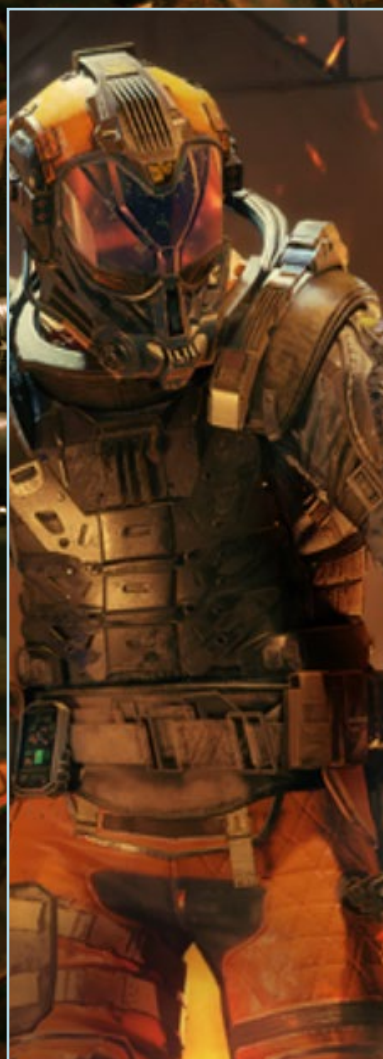


Como a grande maioria dos jogos recentes, a moda agora é entrar na onda do modo Battle Royale. Call of Duty não ficará de fora e apresentará, com Black Ops 4, seu modo BR, intitulado Blackout. Pouco foi divulgado sobre o modo, que segue sendo um segredo dos desenvolvedores. Sabe-se que será um grande mapa compilando locações icônicas da franquia, interligadas de maneira inteligente para proporcionar uma imersão nostálgica e funcional.


Teremos a presença de diversos armamentos e também veículos, praticamente uma novidade na franquia. Veículos terrestres, aéreos e aquáticos farão parte das possibilidades dos jogadores, e os desenvolvedores têm realizados testes frequentes para criar partidas balanceadas e justas para os jogadores.

## Pequenas tentativas de inovação

No mês de agosto, Call of Duty: Black Ops 4 recebeu dois testes beta, dando a oportunidade dos jogadores experimentarem uma porção daquilo que estaria por vir em seu lançamento. Ocupando quase 40 GB de espaço no PlayStation 4, os aspectos técnicos deixaram bastante a desejar, com um visual que lembrou muito a qualidade vista em Black Ops 3, um game de três anos atrás. No aspecto visual, WWII, de 2017, parece bem mais polido e bonito, com texturas mais detalhadas e iluminação e sombra mais bem produzidas e aplicadas.





Ao fim dos testes, a conclusão que tirei de minha experiência é válida também para esta prévia. "Call of Duty: Black Ops 4 (Multi) busca evoluir através de pequenas inovações, mas segue ainda em uma zona de conforto, e uma zona bastante segura. Explorar táticas com os Operadores, suas habilidades e equipamentos especiais é divertido, mas não destaca o game em meio a franquia. Precisa se arriscar mais. A qualidade é alta, mas a inovação e as novidades precisam ter mais relevância. O gosto que fica, em um primeiro momento, é de repetição e cansaço. Por tudo o que é, Call of Duty merece muito mais." 

Call of Duty Black Ops 4 (Multi)

**Desenvolvedor:** Treyarch

**Gênero** FPS

**Lançamento** 12 de outubro de 2018

Expectativa



3

por *Francisco Camilo*

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Lucas Keven

PC

PS4

XBO

# BATTLEFIELD V

## Retorna à Segunda Guerra para mostrar conflitos que ainda não vimos

**Battlefield 1 (Multi)** é um dos melhores capítulos na franquia, contendo um modo campanha curto, mas funcional, e com ótima campanha, chamada de War Stories. Seu modo *multiplayer* trouxe mapas imensos para 64 jogadores, em locais inspirados em conflitos históricos da Primeira Guerra Mundial. Com **Battlefield V (Multi)**, a DICE retorna à Segunda Guerra Mundial, trazendo para as telas conflitos ainda não mostrados e vivenciados no mundo dos games

## War Stories

O modo War Stories é, basicamente, a campanha singleplayer de **Battlefield V**. Presente no game anterior, War Stories colocará os jogadores na pele de pessoas que precisaram lutar por diferentes razões, seja pela liberação de seu lar, seja pela sobrevivência de sua família. Contando com perspectivas humanizadas, é a chance do jogador vivenciar a história através dos olhos de homens e mulheres que sofreram com o conflito global. Suas localidades são bem variadas, contando com os desertos do norte da África, as ruínas de Roterdã e a invasão da Noruega.

Nordlys, um dos capítulos de War Stories, contará a história de um soldado da resistência norueguesa que luta por seu país e sua família. Será possível proceder com a missão e cumprir os objetivos de maneiras diversas. É possível optar pela furtividade, mas, caso o disfarce seja descoberto, a jogabilidade se torna voltada para conflitos abertos e diretos, proporcionando momentos de ação intensa ao jogador. Espera-se que tais oportunidades e variedade se estendam às outras missões, dando variedade de conteúdo para os jogadores assim como em **Battlefield 1**.

## Junte seu esquadrão

Através do modo Combined Arms, os jogadores terão a oportunidade de engajar em missões cooperativas para até quatro pessoas. Muito mais do que um modo com objetivos estáticos, Combined Arms trará variedade de missões e objetivos graças ao recurso Mission Generator, que irá gerar missões de

forma procedural.

A essência do modo é o trabalho em equipe e o fator sobrevivência. Caberá aos jogadores decidirem como conduzir e se comportar em campo de batalha, e se irão até o fim de sua missão ou se vão para casa mais cedo através de um ponto de extração.



Combined Arms é visto como uma porta de entrada para novatos à franquia, oferecendo uma experiência cooperativa contra a inteligência artificial em uma espécie de grande tutorial para os modos *multiplayer*, que sempre foram a atração principal da franquia **Battlefield**. É uma excelente oportunidade de trazer novos jogadores, visto que cair de pára-quedas nos conflitos repletos de jogadores veteranos dos modos online pode ser assustador em um primeiro momento.



## O que realmente importa

Não há como negar: o sucesso de **Battlefield** reside em seus conflitos entre jogadores, em mapas de grande escala e repletos de oportunidades de conflitos entre soldados e veículos. Em **Battlefield V**, não será diferente. O retorno de modos consagrados, como Conquest, é garantido, bem como a presença de novas modalidades, como Grand Operations. Grand Operations consiste em uma grande narrativa online, contendo diferentes objetivos para os embates entre os jogadores. A partida se desenrola através de diversos mapas, através de conflitos históricos, lembrando o que foi visto em Operations, de **BF1**, mas em uma escala maior.

Grand Operations ocorrerá em quatro rodadas. Cada rodada representa um dia, e o desempenho das equipes irá afetar os recursos e o número de *respawns* permitidos na próxima rodada. Em caso de empate no terceiro dia, o quarto e último dia se torna uma batalha direta, sem renascimento, em que cada bala conta e os recursos são limitadíssimos. Cabe ao jogador trabalhar com seu esquadrão para eliminar todos os soldados do time inimigo e alcançar a vitória. A ideia aqui é proporcionar uma modalidade diversificada e intensa, característica marcantes de **Battlefield**.



As classes dos soldados estarão presentes, sendo elas Assault, Support, Medic e Recon. Cada uma delas é voltada para um estilo de jogo diferente e possui papéis distintos no campo de batalha. Versátil, a classe Assault conta com submetralhadoras para conflitos diretos e explosivos para enfrentar veículos que possam estar dando dor de cabeça à sua equipa. Recon, por sua vez, é focada em combates à longa distância com rifles de precisão e reconhecimento de área. É importante ter um time balanceado e que sabe sua verdadeira função no campo de batalha. Dessa forma, as chances de vitória aumentam consideravelmente. Além disso, através da função Archetypes, será possível modificar completamente o papel e as características de uma classe sem ter de selecionar uma nova, dando maior variedade de opções para que os jogadores encarem o campo de batalha e suas ameaças com sua classe favorita.

Com uma nova iteração, temos novidades interessantes. A primeira delas consiste na ressuscitação dos companheiros de equipe. Qualquer classe de soldado pode ressuscitar um aliado, porém apenas a classe Medic é capaz de ressuscitá-lo com o máximo de saúde. A classe Support, além de oferecer munição aos aliados, também pode construir fortificações para oferecer proteção e opções defensivas para sua equipe.

O nível de destruição será ampliado em **Battlefield V**. Estruturas poderão ser completamente demolidas e trazidas a baixo, esmagando qualquer um que esteja em seu interior e criando alterações significativas no cenário, oferecendo novas oportunidades de ataque e defesa e mudando o andamento dos combates. As armas terão características próprias, mas a DICE decidiu tornar seu controle um pouco mais simples, ajustando os níveis de recuo para algo mais fácil de ser controlado pelos jogadores, dando maior acessibilidade ao principal recurso do jogo, que são os conflitos armados.



SQUAD SPAWN ON YOU +20

## Criando seu soldado e trabalhando em equipe

As opções de customização serão um dos grandes focos de **Battlefield V** em seu conteúdo online. Será possível completar missões diárias e ganhar créditos dentro do jogo para a aquisição de opções cosméticas para a personalização de soldados, armas e veículos. É possível personalizar nosso soldado dos pés à cabeça, alterando suas vestimentas e aparência geral de acordo com nosso gosto, criando um personagem único para nos representar nos campos de batalha. As armas e veículos também possuem opções cosméticas, bem como anexos que modificam suas características principais, adaptando-os para o estilo de jogo e necessidade do jogador.

Há uma grande ênfase no trabalho em equipe, que vai muito além da presença das classes dos soldados e suas funções em campo. Ao entrar nas partidas, os jogadores serão automaticamente alocados em um esquadrão. Trabalhar em conjunto rende mais pontos ao esquadrão, e estes podem ser usados para liberar ataques especiais, como uma barragem de mísseis V2, por exemplo. Não se sabe com qual frequência será possível acionar tais ataques especiais mas, para alcançá-los, conquistar objetivos e eliminar inimigos em conjunto com seu esquadrão será fundamental.



## Fidelidade visual

Muito mais do que trazer cenários visualmente lindos, a DICE está trabalhando para incrementar as animações e a interação dos soldados com os elementos do cenário para criar uma imersão e um nível de realismo ainda maiores. Andar pela grama alta enquanto ela se curva ao seu redor; girar o corpo e ficar de barriga para cima enquanto se está deitado; passos mais altos e dificultados quando se anda na água; são detalhes que estarão presente e que irão incrementar a fidedignidade do game.

## Tides of War

Digam adeus ao Premium Pass. Para evitar que a comunidade seja fragmentada por conteúdos pagos, a DICE decidiu que todas as atualizações futuras de **Battlefield V**, incluindo mapas, modos e armas, serão totalmente gratuitos. Isso irá ajudar a criar uma comunidade homogênea e que será capaz de desfrutar todas as experiências que o game irá oferecer ao longo de seu ciclo de vida.

Tides of War será um conjunto de eventos únicos que acontecerão em certos períodos, oferecendo novas armas e opções cosméticas para os jogadores, bem como experiências narrativas bastante singulares. O propósito dos eventos de Tides of War é dar razão aos jogadores para retornarem aos campos de **Battlefield V**, oferecendo sempre novos conteúdos e recompensas. É uma forma de manter o jogo vivo, assim como o interesse da comunidade.

**Battlefield V (Multi)**

chega em 19 de outubro deste ano, e promete ser um dos grandes shooters da geração. Com o fim do Premium Pass e o retorno de modos de jogo como o War Stories, aliado à novidades que trarão frescor à série, **Battlefield V** poderá ser uma excelente opção para quem quiser desfrutar de grandes combates com os amigos, seja em modos cooperativos ou competitivos. **B**

Battlefield V (Multi)

**Desenvolvedor** EA DICE**Gênero** FPS**Lançamento** 20 de novembro de 2018

Expectativa

**4**

# Guia G-Blast

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

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



EDIÇÃO COMUM  
**GRÁTIS**



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



BAIXAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play

PS4

*por Francisco Camilo**Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Ana Rocha*

# Marvel's Spider-Man: Os dilemas de um super-herói

**Marvel's Spider-Man** (PS4) era um dos grandes exclusivos do console da Sony planejados para 2018. A Insomniac Games, encarregada do projeto, entrega um título lindo, bem polido e com uma narrativa humana e única do Homem-Aranha nos games.



## O herói por trás da máscara

**M**arvel's Spider-Man traz muito da vida de Peter Parker, dando grande destaque às suas interações com figuras importantes de sua vida, como Tia May e Mary Jane. Sua rotina sem uniforme, passando por seu trabalho em um laboratório científico aos seus problemas corriqueiros com o aluguel atrasado, é mostrada de maneira leve e inteligente, mesclando-a com suas obrigações de herói. Vê-lo deixando um local para atender o chamado da cidade é comum, mostrando uma vulnerabilidade de Peter enquanto pessoa dotada de habilidades extraordinárias. Colocar a cidade como prioridade em sua vida acaba sendo prejudicial em suas relações mais pessoais, e isso é bem exposto em certos momentos da história, especialmente no que concerne Mary Jane,





seu interesse amoroso de longa data. Como Homem-Aranha, por outro lado, há objetivos muito bem definidos: manter a cidade segura. Com a prisão de Wilson Fisk, as ruas de Nova Iorque se tornaram mais perigosas, mostrando que o vilão funcionava como um método de controle da criminalidade, fundamentando ainda mais sua alcunha de Rei do Crime. Com Fisk atrás das grades, uma nova ameaça surge, pondo em risco a cidade e todos que nela vivem. O vilão principal, Senhor Negativo, possui uma carga dramática interessante, que embasa suas ações, embora não as justifiquem. Há uma dualidade nele, e expõe uma luta interna contra seu próprio demônio. Continuar seguindo o caminho de bem que sempre percorreu ou cumprir seu plano e propósito maior de vingança?

Uma das maiores forças de MSM está em seus personagens, sejam os heróis ou os vilões. A presença de todos é bem justificada e, mesmo que alguns não tenham tanto tempo de tela, não passam despercebido e sem um motivo real para estarem ali. O grande destaque fica por conta das interações entre Peter e Mary Jane. O ex-casal possui diálogos cheios de ternura, tensão e carinho. Muito se vê em tela sobre a relação de ambos, seja em suas expressões, gestos, falas e momentos que compartilham.

Comédia e drama se misturam na história. Personalidade cômica faz parte da essência do Homem-Aranha, e isso se faz presente na grande maioria dos diálogos do jogo. Com uma dublagem primorosa de Yuri Lowenthal, é difícil não se apaixonar pelo Teioso e suas tiradas. Ainda assim, há momentos de seriedade e impacto, elucidando o mundo em que o Homem-Aranha vive.

## New York, New York...

Uma personagem por si só, repleta de vivacidade e personalidade. Nova Iorque foi fielmente recriada dentro do jogo, com locações icônicas do Universo Marvel espalhadas pela metrópole. Para os fãs mais ávidos da editora, é um prato cheio e uma fonte de sorrisos singelos e acalentadores.

Trânsito intenso e ruas carregadas de pedestres. Vendedores de cachorro-quente dividem espaço com policiais e outras pessoas que seguem levando suas vidas. Caminhar entre elas gera não somente interações positivas, mas também críticas por parte daqueles que não apóiam o Aranha. A presença de ambos pontos de vista enriquecem e corroboram a fidelidade do que temos em tela com a fonte principal de inspiração, os quadrinhos.



Locais para visitar e cidadãos para interagir são apenas parte de Nova Iorque. Há diversas missões secundárias pela cidade, indo desde colecionáveis que agregam detalhes à história, como as mochilas de Peter; até crimes que ocorrem em tempo real, como sequestros, assaltos e tráfico de drogas. A variedade pode parecer pequena em um primeiro momento, mas conforme avançamos na história principal, desbloqueamos novas atividades, oferecendo sempre algo diferente para se fazer.

Percorrer a cidade de Nova Iorque é um deleite, com controles de movimentação simples e bem desenvolvidos. Não importa a direção que esteja indo, o Aranha sempre manterá seu “momentum”, dando dinamismo aos balanceios entre os arranha-céus e prédios diversos da cidade. O peso do herói é sentido em um primeiro momento, principalmente para quem estava acostumado com um personagem mais leve e solto em jogos anteriores (especialmente os de PS2, Xbox e GameCube), mas fácil de se acostumar. Há pequenos momentos em que o personagem vai para um direção oposta a que o jogador deseja, especialmente nas corridas pelas paredes. Ainda assim, não tira o brilho e a diversão da movimentação proporcionada pelo jogo.

Para aqueles que não quiserem enfrentar longas jornadas pelas ruas da cidade, é possível utilizar o sistema de viagem rápida do jogo. Brilantemente inserido dentro do contexto do jogo, mostra o Homem-Aranha dentro metrô, interagindo com cidadãos e sendo apenas “mais um” a utilizar esse meio de transporte.



## Um herói ascendido

Há oito anos combatendo o crime em Nova Iorque, temos um Homem-Aranha plenamente capaz e reconhecido, com habilidades dominadas e desenvoltura de ação de um legítimo veterano naquilo que faz. Percebe-se sua habilidade nos combates, principalmente nos golpes finalizadores especiais. Seus movimentos são fluidos e precisos e, embora seja um especialista na improvisação, é algo elucidado quando utiliza elementos do cenário, tornando nítido que o herói sabe bem o que faz. Improvisação é bem diferente de inexperiência.

Com diversos tipos de criminosos para combater o Aranha, a lista de golpes se torna importante, e nos oferece golpes únicos para certas situações. Passar por debaixo de inimigos com escudo ou lançar no ar oponentes armados com pés-de-cabra são algumas das mecânicas incorporadas no combate, exigindo que o jogador use movimentos diversos ao invés de focar na repetição de apenas uma sequência de golpes. Saber se esquivar nos momentos certos também é fundamental para a sobrevivência e o jogo se mostra bem desafiador em alguns momentos. Um nível de desafio ideal, é válido acrescentar.





A aparelhagem tecnológica e variada do Cabeça de Teia é uma das formas de tornar o combate do jogo diferenciado. Bombas de teia, teias elétricas e campos gravitacionais transparecem a inteligência de Peter e dão maior versatilidade ao Homem-Aranha, principalmente em situações de controle de multidão. Derrotar inimigos, completar missões e cumprir desafios rendem pontos de experiência para subirmos de nível. Ganhamos pontos de habilidade ao evoluir, que são utilizados para comprar novos golpes e movimentos para o Aranha. Além disso, fichas são concedidas ao finalizar missões específicas e são utilizadas para comprar melhorias tecnológicas e confeccionar novos trajes.

Cada traje oferece habilidades únicas para o herói, desde preencher a barra de foco com mais velocidade, até a ativação das quatro patas mecânicas da roupa do Aranha de Ferro, vinda diretamente do longa-metragem Vingadores: Guerra Infinita. Além de não ficarmos presos apenas a um aspecto cosmético, podemos trocar de vestimenta a qualquer momento durante o jogo, exigindo apenas que ela esteja desbloqueada e confeccionada. Ao todo são 30 roupas, que são liberadas para fabricação ao progredir na história ou completar missões secundárias.

As lutas contra chefes são um show à parte. Mecanicamente simples em sua maioria, mas estilosas e impressionantes, não há nenhuma batalha, seja contra chefe principal ou secundário, que seja desperdiçada. Ver o Homem-Aranha “descendo a porrada” de diversas maneiras é um agrado sem igual para os fãs do Aracnídeo.



## Atenção aos detalhes

Visualmente falando, Marvel's Spider-Man é um dos jogos mais lindos no PlayStation 4. O nível de detalhes é altíssimo, especialmente na textura das roupas do Homem-Aranha. As expressões faciais dos personagens são bastante fidedignas, sendo incorporadas até mesmo pelas lentes eletrônicas da máscara do protagonista, simulando suas emoções de maneira inteligente (e semelhante ao que vimos no Universo Cinematográfico Marvel). A atenção para os movimentos do Aranha, seja se balançando, lançando teias ou desferindo golpes, é fantástica, e mostra como a Insomniac se preocupou em entender a essência do personagem, encontrada não apenas em sua personalidade e roupa icônica, mas em seus trejeitos.

O único quesito negativo fica por conta da aplicação da técnica visual "escurecimento local" (local dimming, em inglês). Essa técnica consiste em escurecer e clarear a imagem de acordo com o nível de luz do ambiente apresentado. Como estamos constantemente em movimento, temos uma alternância frequente entre cenários claros e escuros. Tal técnica costuma ser aplicada em uma transição suave, mas aqui ela é feita de forma direta e brusca, dando a sensação de que a tela pisca ao invés de esmaecer e clarear. É estranho.



## Eu sou o Spider-Man

O ponto mais baixo do jogo fica por conta de sua localização em português brasileiro. Contendo textos e dublagem em nosso idioma, pouco se é aproveitado de uma marca e produto já estabelecidos aqui. Homem-Aranha? Não, apenas aqui no texto. No jogo é Spider-Man. Não localizaram os nomes de praticamente nenhum personagem, e é estranho ouvir a mescla de português e pronúncias originais. Em certas ocasiões, temos a pronúncia e a localização em português brasileiro. É como se o estúdio contratado tivesse testado a localização por completo, mas acabou optando por manter os nomes originais. Este fato fez este redator aqui jogar o game em inglês (e com muito pesar).

**Marvel's Spider-Man** (PS4) é um dos melhores jogos já feitos do Aranha, e possivelmente o melhor da Marvel (ao menos na última década). A Insomniac fez um trabalho primoroso e digno de reconhecimento. Personagens bem desenvolvidos, movimentação fluida e divertida, combates simples e desafiadores e lutas contra chefes memoráveis fazem deste um dos melhores jogos de 2018. **B**





## ✓ Prós

## ✗ Contras

- Desenvolvimento e interação entre personagens;
- Nova lórque viva e orgânica;
- Movimentação divertida e acessível;
- Diversas missões e atividades secundárias interessantes;
- Sistema de combate simples e variado;
- Lutas contra chefes;
- Visual belíssimo.

- Pequenas falhas de movimentação em corridas pelas paredes;
- Utilização de escurecimento local (local dimming) brusca e direta;
- Localização em português brasileiro ignora a existência do Homem-Aranha como mídia e produto no mercado brasileiro.

Marvel's Spider Man (PS4)  
**Desenvolvedor** Insomniac Games  
**Gênero** Ação/Aventura  
**Lançamento** 07 de setembro de 2018

Nota **9.0**

PS4

XBO

PC

Switch

# OVERCOOKED! 2

The background of the page is the game cover for Overcooked! 2. It features a yellow food truck with several chef characters on top: a woman with a red bow, a green crocodile, a brown bear, and a monkey. A large onion character with a crown is in the foreground. The scene is set in a colorful, stylized city with a blue sky and white clouds. The title 'OVERCOOKED! 2' is written in large, bubbly, white letters with a red outline.

por *Gilson Peres*

Revisão: *Vitor Tibério*

Diagramação: *Roberta Borssatti Giorgi*

## Overcooked 2 traz, mais uma vez, incríveis mecânicas e trabalho em equipe

Overcooked foi lançado em 2016 pela Ghost Town Games e recebeu inúmeros prêmios, principalmente pelo seu multiplayer estupendo. Agora, em parceria com o Team 17, a Ghost Town retorna com **Overcooked 2** (Multi) para repetir o feito de trazer um multiplayer digno que traduza todo o caos e a pressão que o ambiente gastronômico pode ter, de forma exagerada, cômica e, principalmente, muito divertida.

## Salvando o mundo dos **pães zumbis**

**E**m uma premissa que lembra um pouco o primeiro jogo, aqui já somos exímios cozinheiros que, afinal, salvaram o mundo de um monstro gigante de espaguete com almôndegas. Porém, por motivos sombrios, uma horda de pães zumbis levantou dos cemitérios e precisam ser alimentados o quanto antes, para evitar mais um apocalipse. Assim, o rei cebola convoca novamente os heroicos cozinheiros para impedir o fim do mundo.



Claro que não vamos direto ao ponto, como de costume. Isso porque a fome dos pães zumbis é surreal e, para dar conta de cozinhar para estes monstrenhos, o Rei Cebola envia seus cozinheiros em uma jornada por terras distantes para treinar ainda mais suas capacidades gastronômicas, a fim de evitar a destruição. Sim, essa é a premissa que nos faz começar nossa jornada pelas diversas fases e mundos de **Overcooked 2**.

Mesmo que pareça forçado, esse é realmente o tom de humor do jogo. Simples, forçado e bastante cômico, ninguém joga Overcooked pela sua história, mas sim pelas suas incríveis mecânicas que combinam simplicidade e agilidade. Aqui o enredo cabe muito bem, com um tom que remete ao primeiro jogo mas sem repetições preguiçosas, com o mesmo humor característico e muitos diálogos hilários.

## Novas receitas e desafios **criativos**

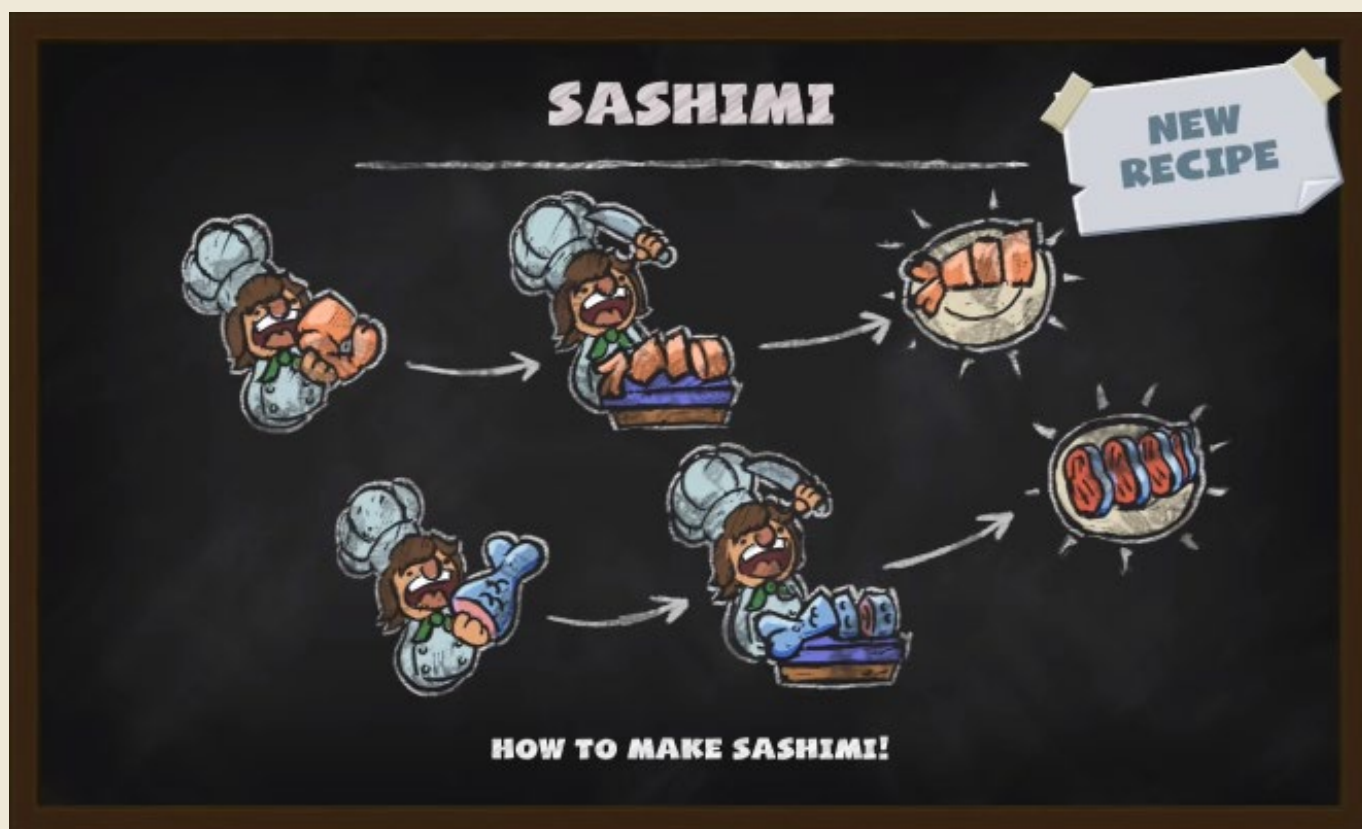


Falando de mecânicas, vamos falar daquelas que são a espinha dorsal de todo o jogo: **as receitas**. Comparado ao primeiro game, agora

temos muito mais receitas para serem feitas, com combinações mais diversificadas. São vários tipos de macarrão, sushi, sashimi, saladas, pizzas e tantos outros pratos que vão surgindo num ritmo muito bom ao longo da jornada. Muitos desses pratos começam a ser combinados em fases adiante, fazendo uma verdadeira bagunça na cozinha.

Claro que a exigência de tempo continua, o que torna o ritmo do jogo caótico aos poucos. Se no início começamos dominando facilmente as cozinhas pelas quais passamos, ao avançarmos cada vez mais pelas fases, esse domínio vai evaporando, tornando tudo muito corrido e complexo.

Para completar, o design das fases recebeu uma repaginada muito boa. Além dos desafios já conhecidos do primeiro jogo, como mesas que mudam de lugar e partes da cozinha móveis, agora temos esteiras que mudam de direção, portais mágicos que ligam e desligam ao longo da jogatina e até fases que possuem transição entre ambientes. Tudo para deixar as partidas ainda mais dinâmicas e animadas.



## Melhorias nas mecânicas de jogo

Além dos novos cenários e receitas, Overcooked 2 recebeu também algumas modificações em sua jogabilidade. Alguns detalhes que acabam por influenciar bastante a jogatina, tornando-a mais orgânica e divertida. Coisas simples como a possibilidade de arremessar alimentos para o parceiro e agarrá-los no ar são o tipo de mecânica perfeita para esse jogo.

Isso porque, ao mesmo tempo que ajuda bastante e permite que os jogadores bem treinados tenham uma melhoria em sua produção, coordenando perfeitamente suas funções na cozinha, também serve como um distrator quando a mecânica não é dominada perfeitamente. Assim, ao invés de simplesmente colocar um ingrediente na panela, você pode acabar arremessando-o longe no desespero, o que acaba gerando várias gargalhadas.



Infelizmente, nem tudo são flores nas mecânicas, pois alguns pontos precisam ser melhorados com futuras atualizações. Entre eles, o principal e que mais atrapalha a experiência de jogo é o contato do avatar com as tábuas e bancadas. Muitas vezes esse sensor fica sensível demais e por milímetros acabamos pegando um item errado ou deixando a panela no campo imediatamente ao lado do fogão, o que pode causar algumas frustrações.

Felizmente, a equipe da Team 17 entrou em contato dizendo que a maior parte desses bugs já foram identificados pela desenvolvedora e serão corrigidos muito em breve. Então tenha em mente que são problemas temporários que não atrapalham tanto assim a experiência de jogo.



## Multiplayer **hilário**, mas precisa de conversa

Os modos multijogador sempre foram a melhor parte de Overcooked e isso se repete nessa continuação. Jogar em modo cooperativo com até quatro jogadores em modo local ou online é, sem dúvidas, a melhor experiência possível. O mais interessante é que, independente do número de jogadores (dois, três ou quatro), a experiência é sempre muito caótica e engraçada, que torna Overcooked 2 um excelente jogo para os amigos.

Porém, com exceção do hilário modo versus (no qual é possível até sabotar a cozinha do adversário roubando panelas e pratos prontos), a comunicação é essencial Overcooked 2. Por isso, tenha em mente que se for jogar com algum amigo, é praticamente imperativo que você esteja um chat de voz com ele para poder berrar em seu ouvido quando uma panela estiver prestes a queimar ou quando você precisar de algo que está do lado oposto na cozinha.



Logicamente, no modo local isso funciona muito melhor. Overcooked sempre foi um jogo com multiplayer ao estilo "anos 1990", com os jogadores juntos no sofá trocando cotoveladas e berrando o que precisa ser feito. Parte disso acaba se perdendo no modo online, porém é inevitável. Felizmente esse modo funciona com imensa excelência de precisão, sem travas ou delays, deixando a experiência tão orgânica quanto a presencial, mesmo que sem o seu coleguinha do lado para berrar.



## Ainda sem um modo single player **digno**

Aqui temos o “calcanhar de Aquiles” de praticamente todos os games focados em um multiplayer divertido: a falta de atenção para o modo solo de jogatina. Existe sim o modo para um jogador em Overcooked, e ele funciona basicamente com dois cozinheiros sendo controlados alternadamente pelo mesmo jogador. O modo funciona bem, mas nem de longe é tão divertido como o versus, que segue a mesma lógica, mas com dois jogadores disputando quem entrega mais pratos.

Talvez se o modo single player tivesse uma campanha própria, com fases com dificuldades e desafios pensados para um único jogador, ele ficaria melhor. Além disso, não seria nada que tirasse todo o brilho que o modo multijogador possui. Bom, ainda não foi desta vez, então ficamos na esperança para um possível “Overcooked 3”.



## Caos, correria, estresse e muita **diversão**

Mesmo com alguns probleminhas que precisavam ser citados, Overcooked 2 é uma das melhores experiências multijogador dos últimos tempos. O jogo traz toda a criatividade do primeiro título, mas sem repetições desnecessárias, esbanjando assim muita criatividade, inovação e variedade.

Jogar Overcooked 2, assim como jogar o primeiro game, é ter uma experiência hilária que mistura estresse, ansiedade, organização, risadas, confusão e desespero. Por mais incrível que essa combinação possa parecer, o resultado é uma diversão única que poucos games dão hoje em dia. Porém, fica a dica: tenha sempre pessoas com quem jogar, pois, além da experiência solo não ser tão boa, jogar Overcooked em equipe é uma vivência muito mais completa e divertida nas cozinhas inusitadas que o jogo nos apresenta. **B**



## ✓ Prós

- Novas receitas aumentam a dinamicidade de fases;
- Extensa quantidade de missões no modo história;
- Modos multiplayer muito divertidos;
- Curva de desafio muito bem construída;
- Mecânica de arremesso de itens foi um ótimo acréscimo;
- Modo arcade e versus aumentam a longevidade do título.

## ✗ Contras

- Alguns bugs de contato com bancadas;
- Jogar sozinho ainda não é interessante, nem mesmo para treinar.

Overcooked 2 (PC/PS4/XBO/Switch)  
**Desenvolvedor** Team17/Ghost Town Games  
**Gênero** Simulador  
**Lançamento** 07 de agosto de 2018

Nota **8.5**

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 *Luís Antônio Costa*

Revisão: Arthur Maia  
Diagramação: Guilherme Lima



## Personagens mais marcantes da franquia Assassin's Creed

Com o lançamento de Assassin's Creed Odyssey (Multi) se aproximando, nada melhor do que relembrar os personagens que mais marcaram esses quase dez anos de lutas entre assassinos e templários no mundo dos games. Nossa lista não inclui apenas protagonistas, mas também personalidades que criaram enredos incríveis e ficaram na memória dos fãs e da série.

## 10 - Connor

Talvez esse seja o personagem com o potencial mais desperdiçado de toda a série. As expectativas na época do lançamento de **Assassin's Creed III** eram altas, pois "será que o próximo protagonista da franquia iria conseguir chegar aos pés do querido Ezio?". A resposta claramente foi não.

Nascido como Ratonhnhaké:ton em uma tribo norte-americana, o jovem conheceu o terror dos Templários já cedo na vida quando sua mãe morreu após sua tribo ter sido atacada. Motivado por uma visão de Juno e seu ódio contra o templário Charles Lee, Connor vai atrás de Aquilles Davenport, Mestre Assassino das Colônias Americanas para treinar suas habilidades e trazer justiça e liberdade à sua terra participando dos eventos da revolução de independência americana de 1776.

O problema é que nem mesmo esse pano de fundo histórico ou a vida de Connor conseguem compensar pela falta de carisma do personagem. Mesmo sendo mortal, ele é extremamente ingênuo e confia nas pessoas com muita facilidade. Mesmo sendo o protagonista de um dos principais games da franquia, infelizmente Connor é o assassino mais esquecível dessa lista. No fim, até mesmo seu pai, Heathan Kenway, um Templário, foi um personagem mais interessante que o filho no game.



## 9 - Edward Kenway

O avô de Connor foi o pirata assassino mais famoso dos mares do caribe e, certamente, carisma era algo que não faltava para esse bucaneiro do século 18. Edward Kenway era um pobre marujo da companhia das Índias Orientais que partiu para o novo continente em busca de fama e riqueza para melhorar a sua vida e de seu amor.

Entrando literalmente “de gaiato no navio” da luta entre assassinos e templários, Edward logo se viu envolvido em algo muito maior do que seu sonho de riqueza e se tornou um habilidoso e mortal assassino que frustrou os planos dos templários de obter o poder do Observatório da Primeira Civilização,

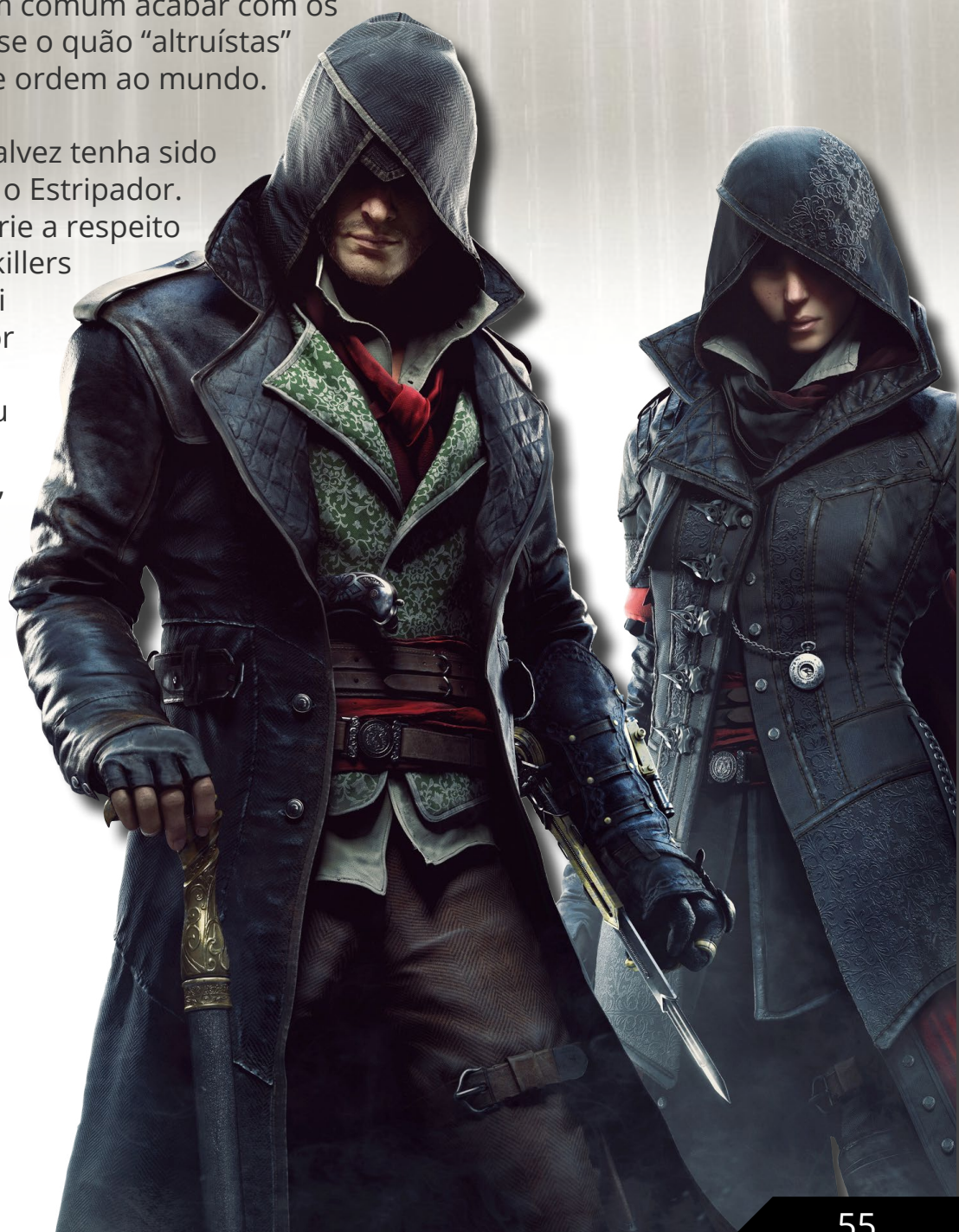
Ao contrário de outros personagens dessa lista, Edward possuía uma boa índole, mas os interesses dos assassinos sempre ficaram em segundo plano. O jovem acreditava que fazer justiça e acabar com a tirania eram os objetivos maiores que um homem podia buscar. Se ele conseguisse tirar uns bons trocados e se divertir no meio disso tudo, isso não passava de ossos-do-ofício.



## 8 - Jacob e Evie

Os irmãos Frye foram os assassinos mais habilidosos e mortais na Inglaterra da época Vitoriana. Enquanto Jacob tinha um jeito mais tempestuoso, sua irmã Evie era mais prática e cautelosa. Jacob queria juntar o máximo de cidadãos para sua irmandade, pois acreditava que a quantidade iria ganhar da força dos Templários. Evie, por outro lado, acreditava que os assassinos deveriam se preocupar com estratégias e tentar minar a força dos Templários em Londres de uma forma mais sistemática. Mesmo com ideais tão discordantes, os irmãos sempre se apoiavam e tinham como objetivo em comum acabar com os Templários não interessasse o quão "altruístas" fossem suas promessas de ordem ao mundo.

O maior erro dos irmãos talvez tenha sido a criação do monstro Jack, o Estripador. Na versão contada pela série a respeito de um dos maiores serial killers de Londres, o assassino foi treinado quando jovem por Jacob e Evie. Porém, em pouco tempo, ele começou a questionar a filosofia da irmandade e enlouqueceu, tornando-se um monstro que se alimentava do medo das pessoas. Coube a Evie acabar com seu próprio aluno antes que ele provocasse mais mal e comprometesse a irmandade de uma forma irreversível.

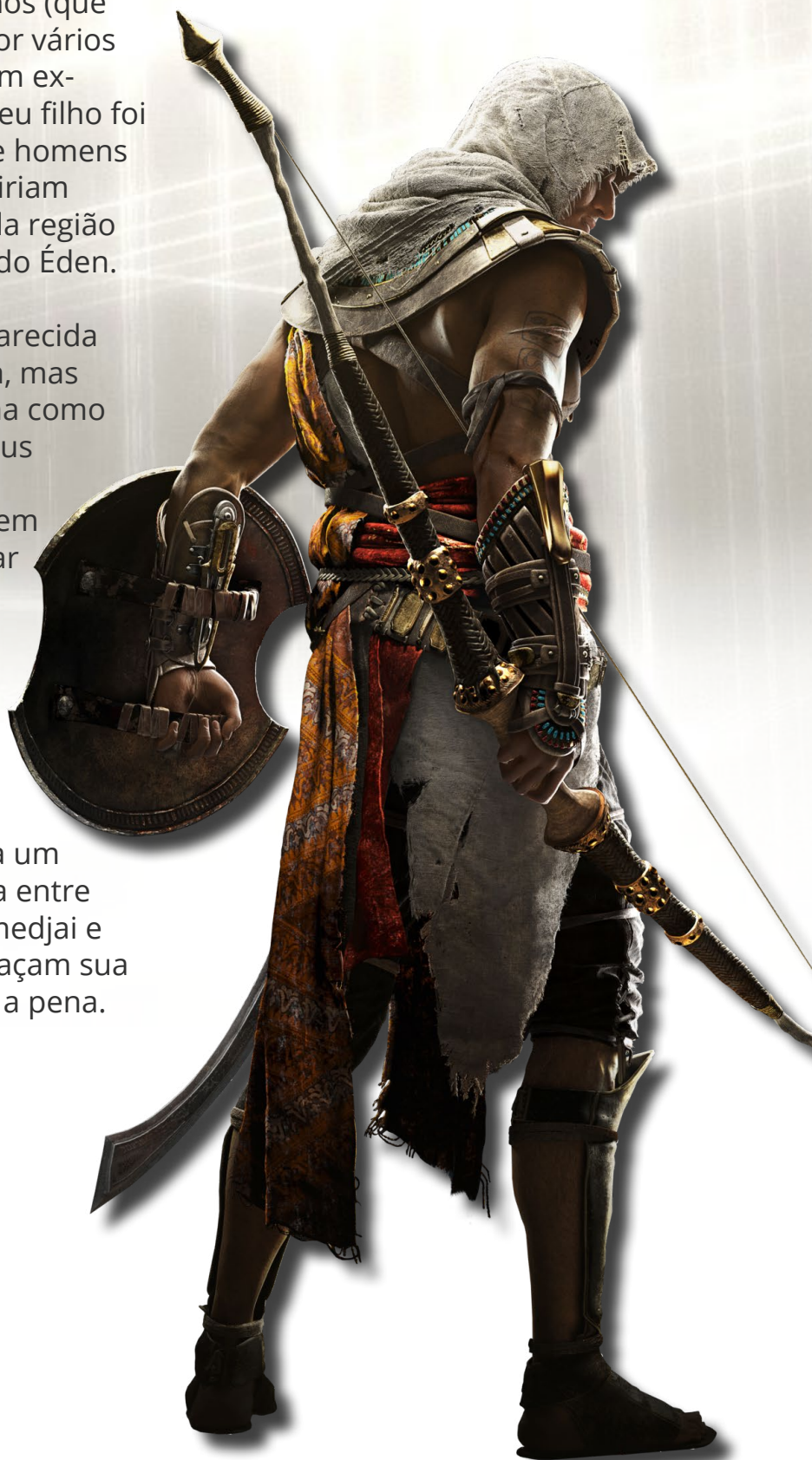


## 7 - Bayek

Fundador da irmandade dos assassinos (que ficou conhecida como “Os Ocultos” por vários séculos), esse guerreiro egípcio era um ex-medjai que tinha sede de vingança. Seu filho foi morto na sua frente por um grupo de homens que aterrorizavam o Egito e que não iriam parar por nada até obter o controle da região e do seu povo utilizando os Pedacos do Éden.

A história de Bayek pode ser muito parecida com a de outros personagens da lista, mas seu diferencial fica por conta da forma como o game explora suas motivações e seus sentimentos. O jogador consegue se conectar com facilidade ao personagem e torce para que ele consiga encontrar seus inimigos e obter justiça.

Além disso, o período histórico em que acompanhamos a vida do personagem é perfeito para consolidar sua história: o Baixo Egito, em que sua terra natal passava por grandes transformações e não existia um faraó bem definido. Assim, Bayek luta entre permanecer fiel aos seus princípios medjai e tentar estabelecer novos ideais que façam sua luta cheia de sangue e lágrimas valer a pena.



## 6 - Leonardo Da Vinci

De todas as personalidades históricas que já apareceram na série, como George Washington, Napoleão, entre outros, aquele que mais ficou na memória dos fãs foi o célebre inventor Leonardo Da Vinci. Nascido em 1452, o Florentino foi um dos grandes gênios do Renascimento italiano, se consagrando como pintor, inventor, escritor, entre outras funções.

Com algumas liberdades históricas à parte, o jovem Leonardo é apresentado no segundo jogo da série como um grande amigo da família Auditore e, ao longo da jornada de vingança de Ezio, o inventor ajuda ele e a irmandade de assassinos diversas vezes com invenções e conselhos valiosos, demonstrando toda sua genialidade (além de um ótimo senso de humor).

Nos games, muitas das invenções surreais de Leonardo ganham vida por conta de seu contato com a tecnologia da Maçã do Éden, como seus protótipos de tanque de guerra e de paraquedas. Certamente uma das passagens mais inesquecíveis de Assassin's Creed 2 fica por conta de Ezio poder voar por sobre Veneza graças à máquina voadora de Leonardo.



## 5 - Shay

Demorou para que a série tentasse mostrar o outro lado da história entre a luta de assassinos e templários. Em **Assassin's Creed Rogue**, os jogadores têm a chance de conhecer Shay Kormac, um descendente de irlandeses que se tornou assassino, mas, ao questionar os ideais da irmandade, se revolta contra seus mestres e se junta aos templários.

Mesmo com uma história de fundo não muito interessante (a guerra dos sete anos entre França e as colônias britânicas no século 18) e um jogo que não apresentava muitas novidades de jogabilidade, Shay consegue seu espaço para brilhar. O personagem tem um certo carisma e suas dúvidas e ações são bem realistas. É a primeira vez que vemos um assassino questionar os métodos da irmandade e se perguntar se as ideias dos templários seriam tão ruins assim.

Uma pena que alguns detalhes como o passado de Shay não foram explorados pelo game, pois o personagem tinha muito potencial para ser aproveitado. Pelo menos, do que os jogadores puderam acompanhar de sua jornada tentando escolher por qual lado lutar, pudemos conhecer uma pessoa complexa, de personalidade forte e um templário tão mortal quanto qualquer assassino.



## 4 - Juno

Vilã da série, apesar de ter sido jogada para escanteio na trama dos últimos títulos, Juno é um dos membros mais importantes da Primeira Civilização. Conhecido como Isus, essa raça de seres super avançados intelectual e tecnologicamente foi responsável pela criação da raça humana, milênios atrás. Os seres desaparecem da Terra após uma longa guerra contra os humanos (que não queriam mais ser seus escravos) e da terrível catástrofe de Toba: uma chama solar que dizimou quase toda a vida no planeta.

Ardilosa e sem escrúpulos, Juno traiu seus companheiros Minerva e Júpiter, que buscavam formas de impedir que outra chama solar atingisse a Terra em 2012 e teve sua consciência presa no Grande Templo. A Isu havia modificado um artefato poderoso, conhecido como "O Olho", para que quem o ativasse pudesse impedir a catástrofe, mas iria libertá-la sobre o mundo. Como Juno sempre desprezou a raça humana, que considerava inferior, ela tem planos para retomar o domínio dos Isu sobre a Terra.

Agora espalhada pelo ciberespaço como um vírus, Juno está aliada aos Templários e buscando uma forma de recuperar seu corpo físico enquanto tenta atrair e confundir os Assassinos com promessas de grandes recompensas se lhe ajudarem. A personagem possui inspiração direta nas mitologias romana e grega, que se referem a Juno como Hera, a mulher de Zeus (Júpiter), rainha da dissimulação e da inveja.



### 3 - Desmond

Ironicamente, o personagem principal da série durante 5 jogos sempre foi colocado em escanteio. Desmond Miles era um jovem que não queria nada com a vida e, quando foi capturado pela Abstergo, descobriu que fazia parte de uma linhagem de grandes assassinos e, involuntariamente, acabou se envolvendo na luta milenar entre eles e os Templários.

Porém, mesmo não sendo um personagem com uma personalidade marcante, Desmond provou ser o elemento mais importante da série. Suas memórias genéticas foram cruciais para que os assassinos conhecessem os segredos da vida de Altair, Ezio, Connor e tantos outros assassinos que fazem parte do passado de Desmond.

Além disso, se não fosse pela coragem desse jovem rapaz, a Terra teria ardido em chamas mais uma vez. Desmond sacrificou sua vida para salvar o planeta de outra chama solar ao ativar o artefato da Primeira Civilização. Ele abriu mão de sua vida na esperança de que, mesmo sabendo que Juno iria ser livre sobre o mundo, as pessoas estariam salvas e os assassinos iriam encontrar uma forma de detê-la.



## 2 - Altair

Atualmente, Assassin's Creed é uma das franquias mais conhecidas do mundo dos games, mas infelizmente um dos títulos que não é guardado com tanto carinho pelos fãs e pela comunidade é o primeiro game. Com uma jogabilidade limitada e missões repetitivas, **Assassin's Creed** serviu apenas como um bom protótipo para o que série se tornaria nos próximos anos.

Felizmente, algo de bom pode ser retirado do game: seu protagonista, o assassino Altair. Esse jovem árabe que viveu nos tempos das Cruzadas definiu o que era um assassino na franquia. Altair era determinado, impetuoso e firme em seus ideais (às vezes até um pouco teimoso). Além disso, era um assassino habilidoso e silencioso, temido tanto por seus inimigos quanto pelos companheiros.

Em **Assassin's Creed Revelations**, o jogador ainda teve a chance de conhecer mais sobre a história de Altair, principalmente o que aconteceu com ele após os eventos do primeiro game. Temos a chance de conhecer um personagem mais denso e complexo, que precisa lutar para manter seus ideais e também sua irmandade em pé, mesmo que isso significasse abrir mão até mesmo de sua própria família.



## 1 - Ezio

Impossível falar de Assassin's Creed sem lembrar de Ezio Auditore. Esse nobre italiano que se tornou um assassino para vingar a morte de seu pai e irmãos se tornou um personagem tão importante que ganhou três jogos em que foi protagonista! Foi através dele que os jogadores puderam conhecer um assassino desde seu treinamento até atingir seu auge como mestre da irmandade.

Além de desmascarar uma conspiração templária que ameaçava dominar toda a Itália, Ezio teve que se esforçar para reerguer e reestruturar a irmandade dos assassinos. Além disso, mal ele sabia que ele era o "profeta" que Altair havia comentado em suas escrituras séculos atrás, um homem que iria se comunicar com a Primeira Civilização para mandar uma mensagem de esperança ao mundo do futuro.

Ezio era um típico estereótipo do galanteador italiano, mas mesmo com um grande apetite pelas damas, o jovem tinha um grande coração e uma determinação que era maior que qualquer ganância templária. Ao contrário de outros assassinos, Ezio tinha noção do perigo dos Pedacos do Éden mesmo nas mãos dos Assassinos e fez de tudo para mantê-los longe das mãos humanas para somente serem utilizados quando fossem necessários.



## Assassinos, templários e outros mais

Com personagens que vão desde o Antigo Egito até os dias presentes, a **série Assassin's Creed** conta com diversos indivíduos com características únicas e marcantes que sempre ficarão na memória dos fãs. Sejam eles assassinos ou não, os personagens aqui citados tiveram atuações inesquecíveis e podemos dizer que são tão fortes e reais quanto muitas figuras históricas em que foram inspirados. **B**



*por Renan Rossi**Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Stefan Ramos*

# Sonic the Hedgehog CD completa 25 anos entre qualidade e obscuridade

Em 2016 o mundo comemorou os 25 anos de um dos personagens mais rápidos e espinhudos dos games. A nostalgia que permeia Sonic o tornou um ícone não apenas por seus títulos consagrados, mas também por simbolizar a ruptura de um mercado antes amplamente dominado pela Nintendo. Focada em ganhar cada vez mais espaço, a Sega investiu pesado em tecnologia e originou um título do ouriço desenvolvido em mídia óptica em pleno 1993. Chegou o momento de comemorarmos as bodas de prata do intenso **Sonic the Hedgehog CD**.

## Primo distante



Jogar **Sonic CD** na época de seu lançamento certamente foi um sonho realizado por poucos. O game era exclusivo do acessório **Mega-CD**, também conhecido por **Sega CD**, lançado em 1991 para ser acoplado junto ao Mega Drive, permitindo ao aparelho executar jogos em mídia óptica, além de turbiná-lo com maior poder de processamento.



A grande maioria dos donos de Mega Drive já estava bem feliz com suas versões de Sonic exclusivas do console 16-bit e não queriam gastar dinheiro em um periférico. Com o passar dos anos, Sonic CD virou sinônimo de jogo obscuro dentro da própria franquia, sendo deixado de lado por boa parte dos fãs, que apenas voltaram os olhos para o título em versões remasterizadas para outras gerações de console.

A nostalgia do primeiro **Sonic the Hedgehog** (1991) e as aventuras ao lado de Tails e Knuckles em suas sequências permearam o imaginário daqueles que cresceram durante a geração 16-bit. Já Sonic CD era um primo distante ou até mesmo um desconhecido da família. Encontrar alguém que possuísse o jogo no Brasil era coisa raríssima.



No entanto, para os iluminados que conseguiram jogar Sonic CD na época, a experiência foi avassaladora. O título era uma das vitrines para impulsionar as vendas do novo acessório e a qualidade técnica empregada em seu desenvolvimento estava à frente de seu próprio tempo. Se nos encantamos com **Sonic Mania** (Multi, 2017) e sua proposta de resgatar a essência do ouriço e oferecer uma gama de cenários criativos, saiba que Sonic CD já havia feito isso em 23 de setembro 1993.



## Sonic Team 2



O desenvolvimento de Sonic CD ocorreu de forma distinta. Enquanto o título original teve a participação de seus dois criadores, Yuji Naka e Naoto Ohshima, a equipe separou-se para o planejamento de **Sonic the Hedgehog 2** (1992) sob a liderança de Naka, e do projeto intitulado CD Sonic the Hedgehog, a cargo de Ohshima. Essa divisão deu-se por animosidades de Naka com a Sega of Japan, o que o fez deixar o país para juntar-se ao Sonic Team da Sega of America.



O ouriço azul fazia um sucesso enorme nos dois lados do globo e a Sega of Japan buscava uma equipe para trabalhar no principal título de seu acessório baseado em CD-ROM. Além de Ohshima, o segundo Sonic Team contou com a participação de programadores de peso que haviam trabalhado em grandes clássicos como **Revenge of Shinobi** (1989), **Streets of Rage** (1990) e **Golden Axe 2** (1991), todos do Mega Drive.

Ambos os títulos tinham previsão de lançamento para 1992 e a versão para Sega CD inicialmente seria um port de Sonic 2 com melhores efeitos visuais, trilhas orquestradas e a vantagem da mídia óptica para o desenvolvimento de animações em FMV. A partir desse momento, ficaram claras as diferenças entre os dois jogos.

A equipe de Naka criou um código de jogo que tornou Sonic 2 mais rápido que o primeiro, com cenários que fizeram um bom uso da velocidade do ouriço. Já o time de Ohshima começou o projeto do zero e trabalhou em cima do código do título original uma jogabilidade de mesclasse elementos de velocidade e plataforma, criando uma experiência focada na exploração.



## De volta para o futuro

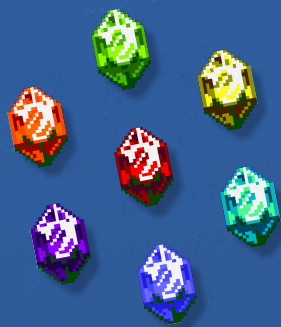


A mudança atrasou o lançamento de Sonic CD em um ano, mas foi o bastante para deixá-lo com um aspecto único. Visualmente, é o mais bonito e colorido da série em sua arquitetura 16-bit, com cenários vívidos e variados, aliados às excelentes animações em FMV proporcionadas pela tecnologia dos CDs e desenvolvidas por ninguém menos que a icônica Toei Animation. Sua trilha sonora também refletia fielmente a cultura dos games na década de 1990.

E por falar nas capacidades do Mega-CD, o acessório foi muito bem utilizado pela equipe de Ohshima. Diversas funcionalidades e aspectos tridimensionais originaram-se em Sonic CD, como as Special Stages nas quais o ouriço perseguia objetos alienígenas em circuitos que usavam e abusavam da tecnologia Mode 7, a mesma empregada em títulos de SNES, como **F-Zero** (1991) e **Super Mario Kart** (1992).

O trabalho duro custou espaço. Enquanto Sonic 2 ocupava apenas 1MB nos cartuchos de Mega Drive, Sonic CD utilizava 21MB em disco. Boa parte desses dados dava-se por um aspecto único que o título oferecia para aprimorar a exploração em plataforma: as viagens no tempo. Pergunte a qualquer fã de Sonic em 2D qual era o mais diferente: onze em cada dez responderão Sonic CD. Apesar de carregar inúmeras similaridades, era evidente a diferença em razão das mecânicas que permitiam viajar entre passado, presente e futuro.





Resumindo a história, Sonic e a Princesa Sally aparecem conversando sobre Little Planet, um pequeno planeta que possui pedras especiais chamadas Time Stones (algo como as Esmeraldas do Caos), e que elas são capazes de manipular o tempo. Contudo, Dr. Robotnik entra em cena e planeja roubá-las para seus planos de dominação. Um enredo simples, mas que introduz bem o conceito de jogo.

O objetivo é avançar pelos cenários e viajar no tempo para impedir o vilão.

Durante a exploração, o jogador depara-se com placas que indicam o passado ou futuro. Ao voltar no tempo e destruir a máquina que gera robôs, Sonic altera o futuro daquele arco e pode acessar o “futuro bom” de cada fase, no qual o cenário muda e fica com menos inimigos.

A cada viagem temporal, o ambiente se transforma, garantindo quatro versões diferentes para os cenários (passado, presente, futuro bom e futuro ruim), com ambientações e trilhas sonoras únicas. A criatividade desse aspecto permitiu novas experiências de acordo com a forma como progredíamos no game. Era possível tanto passar batido e ignorar as placas quanto acessá-las e tentar construir o futuro bom de cada fase, o que levaria o jogador ao verdadeiro final.

Ao mesmo tempo em que podíamos atingir altas velocidades e nos aproximarmos de uma experiência semelhante aos títulos clássicos de Mega Drive, a mecânica de exploração pelo tempo garantia mais aspectos de plataforma e busca por segredos escondidos. Muitas pessoas odeiam Sonic CD por essa razão, enquanto outras amam o game justamente por isso.

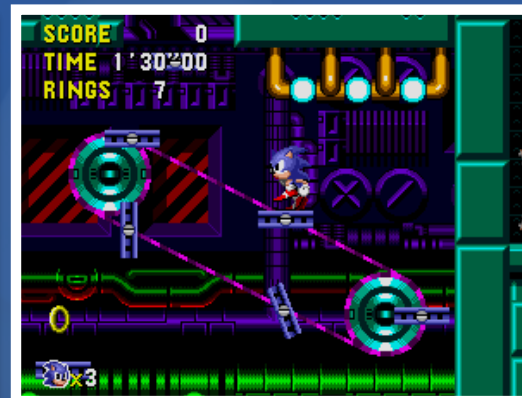
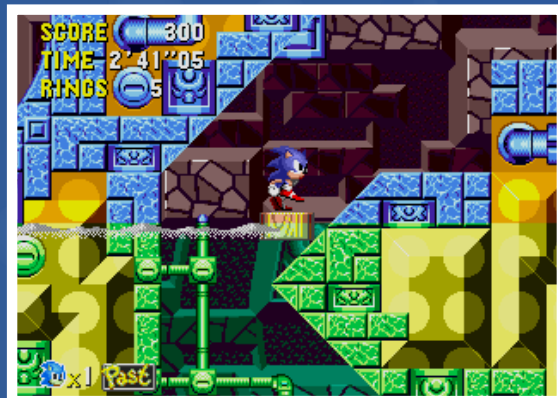
Por dividir o foco da jogabilidade entre velocidade e exploração, alguns obstáculos por vezes impediam o jogador de acessar as placas temporais. Viajar por elas exigia uma passagem rápida e constante por alguns segundos até ocorrer a mudança de tela. Muitas vezes, pedras ou elevações impediam o movimento e eliminavam a possibilidade de reutilizar aquela placa, forçando o jogador a procurar por outra.



## Cenários e personagens memoráveis



Os cenários, divididos em três atos e uma *boss battle* no final, assumiam uma curva leve de dificuldade no início do jogo, mas tornavam-se extremamente difíceis, principalmente a partir do quarto arco, Quartz Quadrant. A experiência até então similar a outros títulos de Sonic ficava mais complexa e confusa. O *level design* testava nossas noções espaciais e em muitos momentos não sabíamos o que acontecia na tela ou como havíamos chegado em determinado ponto da fase.



Palm Tree Panic, o arco inicial, era bem similar ao primeiro Sonic, com suas vegetações e passagens subterrâneas. Já Collision Chaos serviu de inspiração para o que viria a ser **Sonic Spinball** (1993), com vários *flippers* e *bumpers* que imitavam uma máquina de *pinball*. Os cenários aquáticos não ficaram de fora, sendo bem representados pelo arco Tidal Tempest. Uma curiosidade é que a música desesperadora que tocava quando Sonic ficava ar não aparecia em Sonic CD. Destaque também para Metallic Madness e suas plataformas gravitacionais.



Foi em Sonic CD que também vimos o surgimento da apaixonada Amy Rose, a ouriço fêmea que auto-intitulou-se namorada de Sonic. Raptada, devemos salvá-la das garras de um dos melhores vilões já criados na série e que também deu as caras a partir de então: Metal Sonic.

Após atos de tirar o fôlego no arco Stardust Speedway, travamos uma corrida inesquecível contra o ouriço robô num cenário circular com efeitos tridimensionais em volta de um grande monumento do Dr. Robotnik. Com certeza é um dos momentos mais épicos de toda a franquia Sonic. Metal Sonic até hoje é considerado um dos maiores vilões dos games, figurando em 13º lugar entre os 25 melhores robôs dos videogames pelo portal americano *GameDaily*.



## Ports e remasterizações



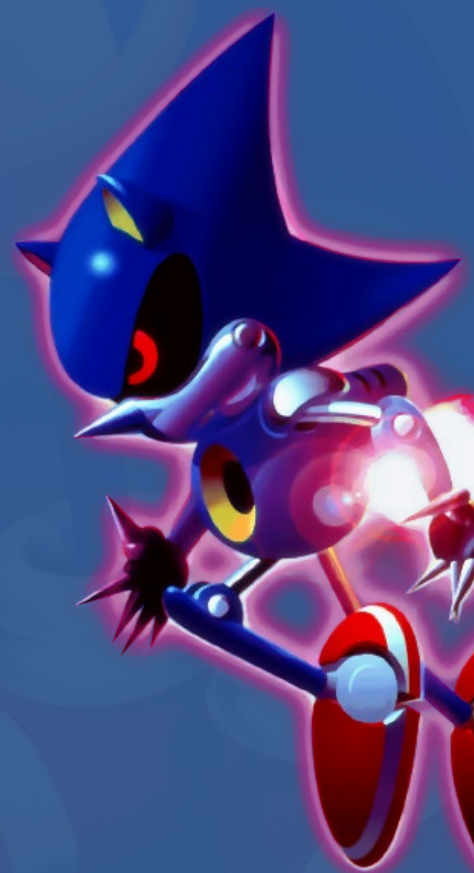
O vácuo temporal deixado por Sonic CD nos anos 1990 foi corrigido a partir de 2005 com o lançamento de **Sonic Gems Collection** (PS2/GC), coletânea que trouxe o clássico de volta, baseada em sua versão de PC lançada em 1995. Mas foi sua versão em HD a responsável por corrigir aspectos de desempenho do título original.

Sob o desenvolvimento do programador Christian Whitehead, essa versão saiu para dispositivos móveis, PC, PS3 e X360 em 2011, recuperando a trilha desesperadora nas fases de água e incluindo Tails como personagem jogável. Também era possível escolher entre a trilha sonora original japonesa ou americana.

A nova versão destacou-se por ser projetada a partir do motor *Retro Engine*, que trouxe resolução HD em formato 16:9 a uma taxa de quadros constante de 60 frames tanto no jogo como nos estágios bônus. Com repercussão positiva, Whitehead teve carta branca para trabalhar em novos títulos do ouriço, fato que culminou no lançamento de Sonic Mania.



Hoje mais acessível do que há 25 anos, **Sonic CD** pode ser apreciado por um público muito maior. Vale a pena dar uma chance ao título para observar as mudanças empregadas na época e como os desenvolvedores enxergaram um caminho diferenciado para o ouriço. É um título distinto do universo Sonic, mas ao mesmo tempo indispensável para os fãs, que agora podem passar pela placa do passado e curtir um dos melhores games dos anos 1990. **B**



por *Rafael C. Oliveira Lima*

Revisão: Bruno Alves  
Diagramação: Guilherme Lima



## Como seria um Assassin's Creed no Brasil?

A série *Assassin's Creed* já passou pelas Cruzadas por volta do ano de 1191, o Renascimento Italiano em 1476, os períodos que compreendem os conflitos entre os Impérios Otomano e Bizantino em 1509, as treze colônias na América do Norte em 1606, a Revolução Francesa em 1788, a Revolução Industrial inglesa, o Egito Antigo etc... O universo da série é vasto e torna possível que sua trama seja contada em qualquer parte do mundo ou período histórico. O que nos faz pensar: por que não no Brasil? E como seria um game de *Assassin's Creed* em terras tupiniquins? Esse é o exercício que propomos a fazer.

## Como começar?

A primeira questão é: afinal, como justificar que a história de um novo game de Assassin's Creed ocorra no Brasil? A resposta está no próprio universo que a franquia construiu. Ao final do primeiro Assassin's Creed, um mapa holográfico nos mostra que o poderoso artefato chamado Maça do Éden, fruto das disputas entre Assassinos e Templários, encontra-se em pedaços espalhados por diversas partes do mundo e, caso você tenha a oportunidade de rever a cena, verá que um ponto brilhante está bem na América do Sul, à direita, isto é, no que conhecemos como Brasil.

A ideia de explicar a possibilidade de elementos da trama principal se encontrarem em vários pontos do mundo não foi à toa. O plano com certeza foi pensado para que, com a chegada das continuações, a equipe de produção e desenvolvimento do game pudesse ter maiores opções para criar suas histórias. E quando dizemos opções, falamos obviamente em contextos diferentes.



## Já que é possível uma história no Brasil, qual seria o melhor período?

Vários jogos abordaram momentos importantes e cruciais na história de cada país. Na Itália, destacou-se o período do Renascimento, na França, a Revolução Francesa, nos Estados Unidos, os conflitos entre a colônia e a metrópole e por aí vai. Em qual época deveria ocorrer o jogo?

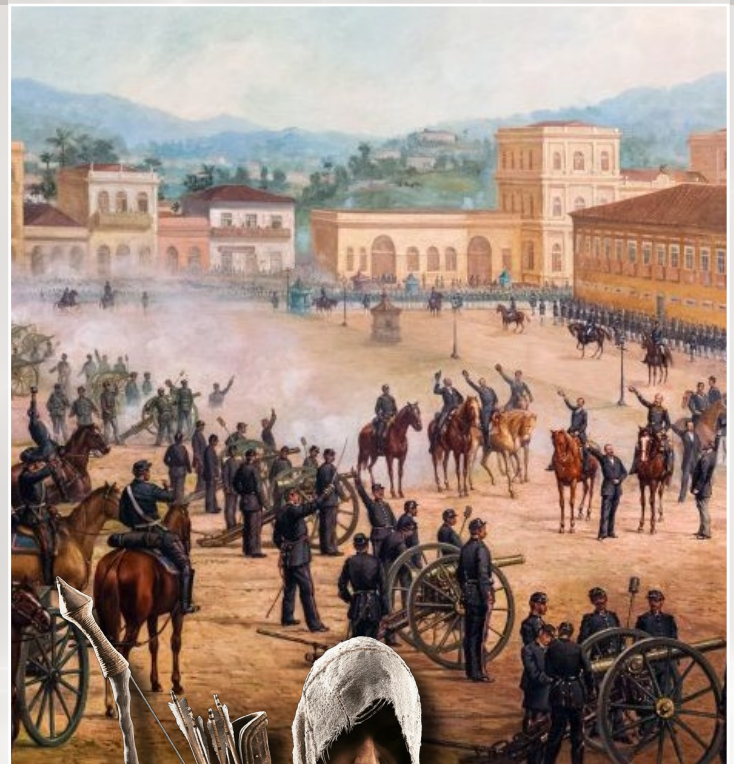
Por mais que as histórias de civilizações europeias ou mesmo asiáticas sejam fascinantes, a nossa história também é riquíssima em acontecimentos e reviravoltas. Não pense que o Brasil foi um local onde imperava a apatia da população. Pode-se dizer que acreditar nisso é desconhecer um pouco da nossa história. Por isso, listei alguns períodos interessantes que poderiam ser objetos de um game em nossas terras:

**O Brasil do período colonial:** Ao tornar o Brasil Colônia, Portugal não teve necessariamente dias de paz. Conflitos com nativos e até mesmo com outros países imperialistas marcaram o período. Seria interessante aqui um conflito entre nativos ligados à ordem dos assassinos (lembra-se do indígena assassino que lutou contra os colonizadores em Assassin's Creed III?) e caso esteja pensando em reviravoltas, que tal inserir as invasões francesas e holandesas? Aí você pode criar um clima hostil com vários inimigos: templários contra templários (templários franceses com ideais diferentes dos templários holandeses) e até mesmo alianças improváveis para destruir um inimigo em comum.



**O Brasil Império:** Esse talvez seja o período mais rico para que seja construída uma trama histórica cheia de reviravoltas e conflitos. Começamos retomando fatos acontecidos no período: caçada por Napoleão, a família real portuguesa se muda para o Brasil e, temendo perder sua terra natal, transforma o Brasil em seu novo império, longe da ameaça francesa. Poderíamos acrescentar aqui algumas motivações da guerra templários e assassinos que desencadearam na vinda da família real para o Brasil. É possível destacar também as mazelas do império de D. Pedro II e as revoltas dos escravos ou mesmo da população por condições precárias. O imperador poderia ser um membro da Ordem Templária que enfrenta uma forte resistência vinda do povo, que são apoiados pelos Assassinos.

**O Brasil República:** Também chamada de Primeira República ou República da Espada. O período pode ser tratado durante a transição do império para a república. Seria interessante se vissemos, por exemplo, uma mudança de lado dos Templários ao saberem que o império estava com seu fim decretado e que eles apoiaram, sem que ninguém soubesse, nem mesmo os Assassinos, a república. Os militares no poder no início deram um ar de que a velha política havia sido enterrada com o fim da escravidão. No entanto, medidas como o massacre em Canudos e vários outros pontos demonstraram como uma nova batalha ainda estava por vir e que os Assassinos não estavam completamente inertes.



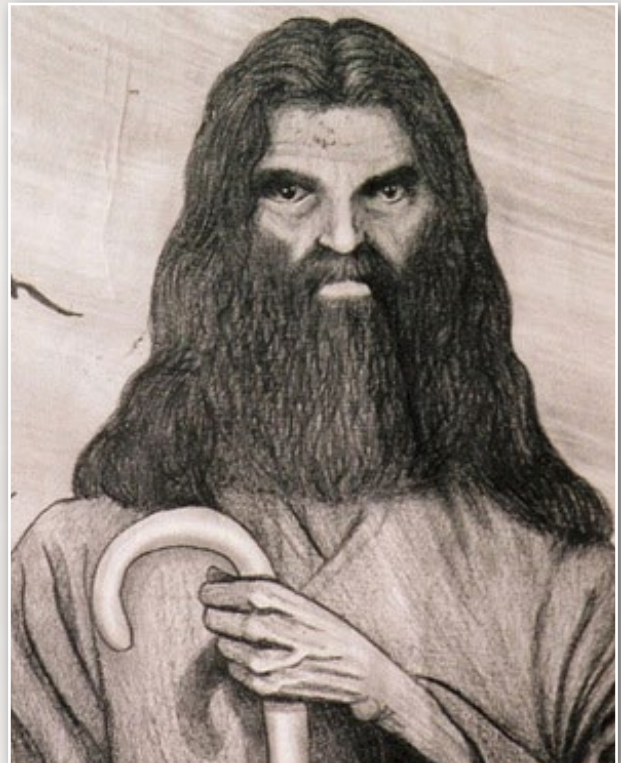
## Os personagens históricos

Todo game da série tem uma série de personagens que assumem papel importante na trama. Já passaram pelo game Maquiavel, a família Bórgia, Leonardo da Vinci, o pirata Barba Negra, Benjamin Franklin, Robespierre, Cleópatra e vários outros. Quais personagens poderiam fazer parte da trama e de que forma poderiam contribuir?

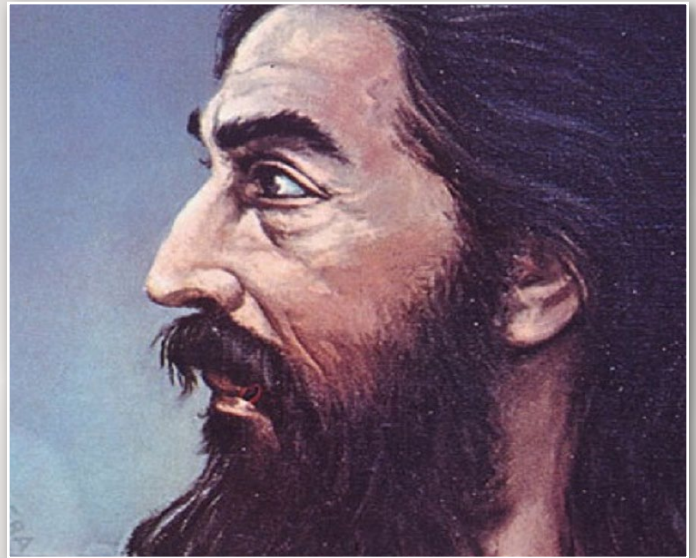
**D. Pedro II:** Talvez como um membro dos Templários ou então como um personagem manipulado por esse grupo com grande influência. D. Pedro foi imperador por 48 anos até sua deposição. Destacam-se vários momentos durante todo o seu período de regência, como a Guerra do Paraguai, a abolição da escravidão e a sua queda. Todos esses momentos podem ser abordados na trama entre os dois grupos milenares.



**Antônio Conselheiro:** Esse é um dos meus favoritos. Há várias versões para esse personagem histórico o que nos dá mais liberdade ainda. Uns o consideravam louco, outros um verdadeiro profeta ou inimigo do Estado. O que importa é que Antonio Conselheiro pode representar a liderança dos assassinos, por exemplo, e se quisermos abordar sua loucura, podemos dizer que um pedaço do Éden que ele teve contato o tornou louco. Legal, não?



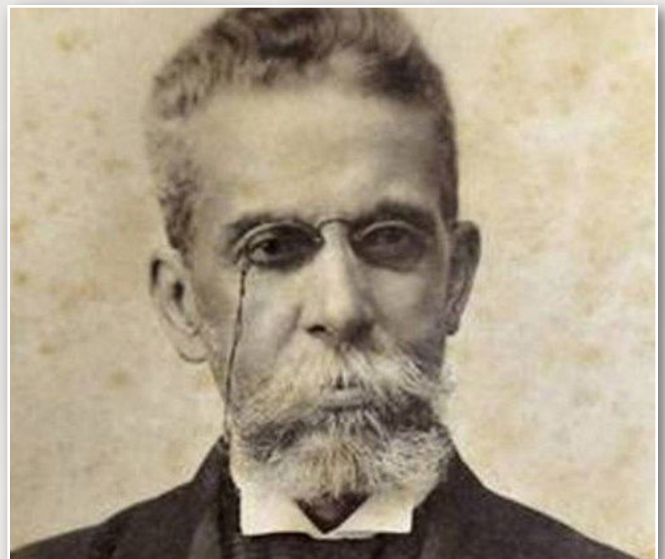
**Tiradentes:** Joaquim José da Silva Xavier é outra figura contraditória de nosso passado. E quanto mais ambíguo e complexo, mais interessante será inseri-lo em um Assassin's Creed no Brasil. Seria Tiradentes um Templário ou um Assassino? Nesse caso, eu o colocaria como um Templário disfarçado de Assassino, sendo parte de um plano dos Templários para alcançarem apelo popular e fazer com que o país se torne independente e totalmente sob o domínio da Ordem.



**Zumbi dos Palmares:** A escravidão é uma mancha em nossa história e ela não deve ser esquecida no game. O líder do quilombo dos palmares lutou durante todo o período colonial pela libertação dos escravos e merece uma caracterização em nosso jogo. Muitos diziam que ele atacava e eliminava os senhores, libertando os escravos. Acho que ele se encaixaria muito bem na Irmandade dos Assassinos.



**Machado de Assis:** Ora, se foi possível ver o Marquês de Sade, Leonardo da Vinci e Maquiavel como ilustres pensadores da época, por que não José Maria Machado de Assis? Considerados por muitos como um dos maiores escritores brasileiros, ele presenciou a transição do Brasil Império para a República. Que tal um trabalho na Irmandade para o escritor? Talvez um informante que passa notícias aos seus companheiros através de textos em jornais com mensagens escondidas...



## E o nome?

Isso vai depender muito de qual época abordaremos. Mas algo como Assassin's Creed Colony, Assassin's Creed Empire ou Assassin's Creed Republic seriam interessantes e seguiriam a tendência da série por nomes curtos e relacionados ao contexto em que se passa.

E então, o que achou? Concorde com uma versão brasileira de Assassin's Creed? É claro que muitos nomes e momentos históricos podem ter ficado de fora e para que esse texto saísse era preciso escolher alguns em prol de outros. Por outro lado, você pode nos contar como seria o seu jogo perfeito passado em terras brasileiras. Diz aí pra gente! **B**



por Link Beoulve

Revisão: João Telhada  
Diagramação: Tácio Alexandria



# A franquia Rayman através das gerações

**Rayman** é um carinha esquisito. Sem braços, pernas ou pescoço, mas ainda assim com mãos, pés e cabeça que conseguem se movimentar de forma independente do corpo. Suas marcas registradas são a habilidade de girar seu cabelo como se fossem as hélices de um helicóptero e também a capacidade de arremessar suas mãos sem braços em poderosos socos de longa distância. Além, é claro, do seu grande carisma! Neste especial vamos lembrar os jogos principais da franquia, todos em ordem cronológica.

## Rayman (Multi) - 1995

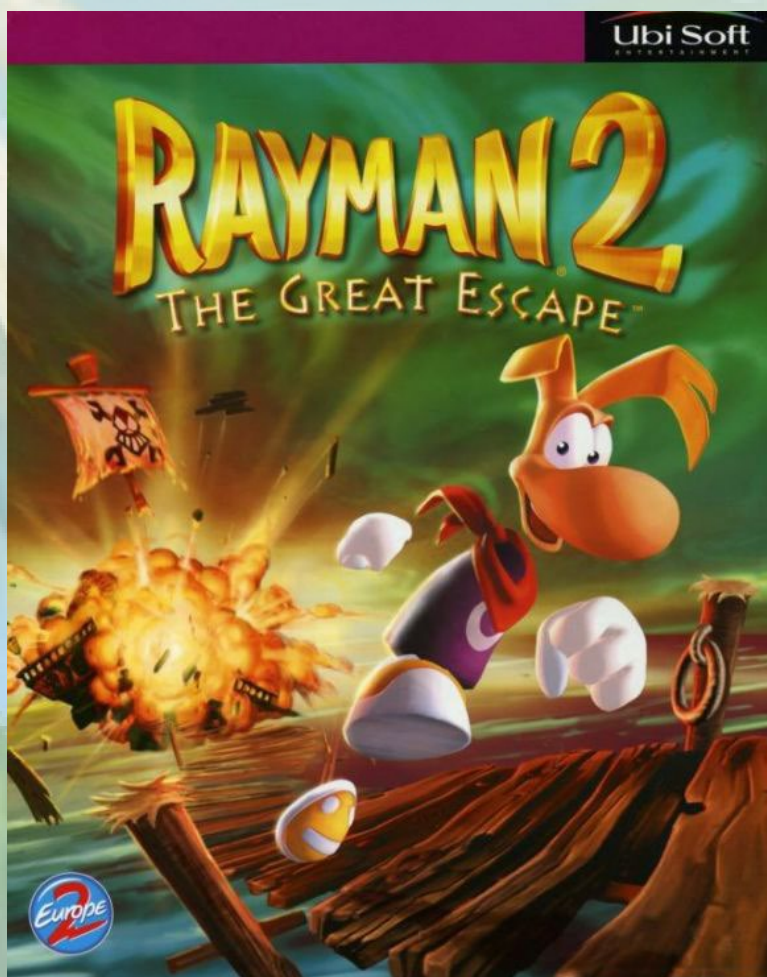


O primeiro jogo da franquia era um sidescrolling bem colorido e chamativo no qual o jogador, no controle de Rayman, precisa libertar os seis Electoons para resgatar o Great Protoon, uma bolota rosa mística responsável por manter a paz e o equilíbrio no mundo de Rayman, que foi roubada pelo vilão Mr. Dark.

O game foi originalmente lançado para Atari Jaguar, PlayStation, Sega Saturn e MS-DOS, mas também recebeu versões para Game Boy Color, Game Boy Advance, DSi Ware, Android e iOS.



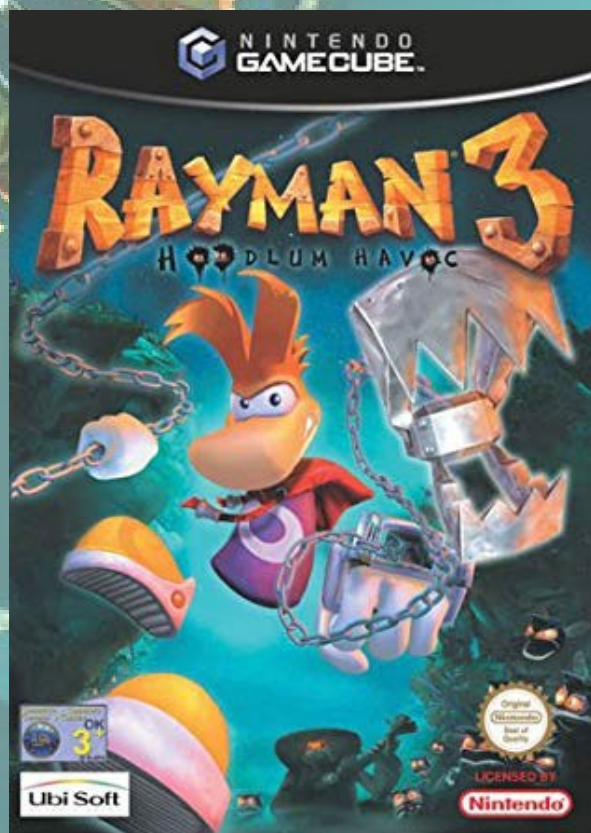
## Rayman 2: The Great Escape (N64/PC) - 1999



Este foi o primeiro game tridimensional da franquia e também marcou a primeira aparição de personagens icônicos, como Globox. Desta vez o mundo de Rayman está sendo invadido por piratas espaciais e diversas batalhas ocorrem na tentativa de impedir os vilões. Em um destes confrontos Rayman acaba capturado é neste ponto que o jogo começa.

Rayman 2 foi lançado para Nintendo 64 e PC em 1999, recebendo versões para PlayStation, DreamCast, e iOS posteriormente. Além disso, remakes e adaptações com nomes diferentes foram lançados para Game Boy Color, PlayStation 2, Nintendo DS e Nintendo 3DS sob os títulos de Rayman 2 Forever, Rayman Revolution, Rayman DS e Rayman 3D, respectivamente. Mas se tratam do mesmo jogo.

## Rayman 3: Hoodlum Havoc - 2003 (Multi)



Rayman 3 traz André, um “Black Lum” malvado que converte Red Lums em Black Lums como ele, na tentativa de dominar o mundo. E é claro, resta a Rayman a tarefa de salvar o dia. O jogo traz de volta o estilo 3D, mas desta vez com um tom mais sarcástico e algumas piadas envolvendo o gênero plataforma.

O game deu as caras no GameCube, PlayStation 2, PC, Game Boy Advance e N-Gage. Também recebeu um port em alta definição intitulado Rayman 3 HD, para PlayStation Network e Xbox Live Arcade.

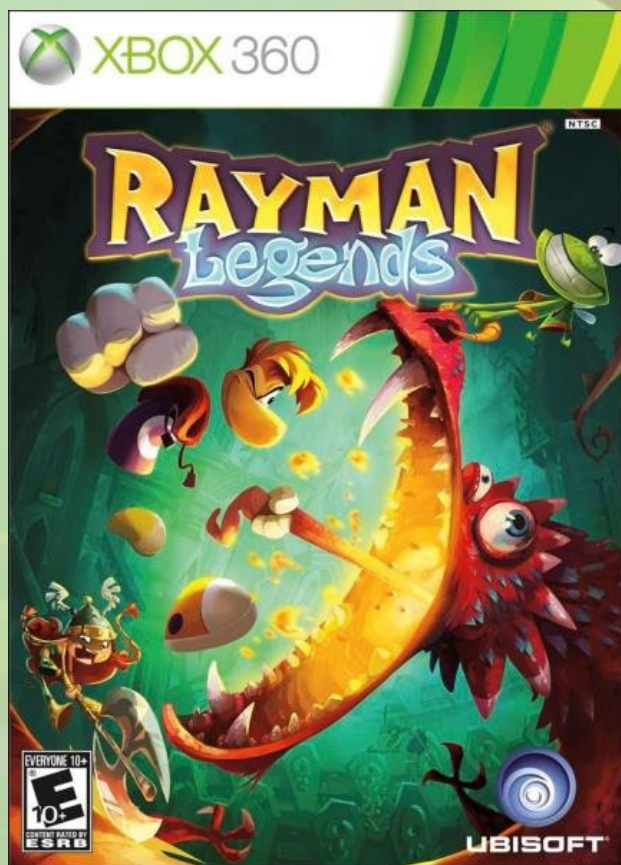
## Rayman Origins (Multi) - 2011



Retornando às origens do estilo plataforma sidescrolling, surge este aclamado sucesso de críticas, desta vez permitindo que até quatro jogadores se divirtam simultaneamente na tela. Com um estilo artístico único e excelente design de fases, Rayman Origins marcou com louvor o retorno da série principal do mascote da Ubisoft.

A história se passa 400 anos após os eventos do terceiro game e conta como Rayman e seus amigos irritaram acidentalmente os mortos vivos da Land of the Livid Dead com seus roncões, resultando em vários inimigos sendo enviados para atacar nossos heróis. O game foi lançado para PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PC, Nintendo 3DS e PlayStation Vita.

## Rayman Legends (Multi) - 2013



Rayman Legends traz novamente o estilo artístico marcante e jogatina multiplayer de seu antecessor. Rayman e seus amigos despertam depois de um sono de 100 anos após os eventos de Origins. Durante este tempo os pesadelos se multiplicaram e se espalharam, resultando em uma ameaça iminente ao mundo.

Lançado originalmente para Wii U, PlayStation 3, Xbox 360, PC e PlayStation Vita, com versões para PlayStation 4 e Xbox One no ano seguinte, além de uma versão especial exclusiva para Nintendo Switch chamada Rayman Legends Definitive Edition.

## Menção honrosa: Rayman Raving Rabbids - 2006



Este spin-off surgiu do nada e com uma proposta muito diferente. O jogador ainda fica no controle de Rayman e, através de diversos minigames, deve resolver o problema da vez, que são os Rabbids: estes coelhos meio abilolados das ideias que causam um caos generalizado por onde passam. O jogo deu as caras no Wii, PlayStation 2, PC, Game Boy Advance, Nintendo DS e Xbox 360.

A fórmula deu certo e surgiram duas sequências: Rayman Raving Rabbids 2 (Multi) e Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii/DS). Entretanto, os Rabbids foram ganhando destaque por si mesmos e Rayman foi cortado dos games seguintes, dando início a uma franquia própria dos coelhos, com direito a desenho animado e até mesmo um crossover com a turma do Mario em Mario + Rabbids Kingdom Battle.

Mas voltando ao Rayman, ele ainda apareceu em diversos games menores para PCs, celulares com suporte a JAVA e também alguns mobiles mais modernos. Alguns exemplos incluem diversos jogos educativos com o personagem e Rayman Designer (PC), que permitia ao jogador criar as suas próprias fases — e você aí achando que Super Mario Maker (Wii U/3DS) que tinha revolucionado.

Apesar da pouquíssima quantidade de jogos principais e de ter sido enxotado da própria série spin-off, Rayman ainda é um mascote extremamente carismático e que desperta um carinho enorme em todos aqueles que tem o prazer de jogar um game dele. Estamos todos ansiosos pelo próximo título do herói desmembrado e torcendo para que não demore muito. **B**

por *Matheus Senna  
de Oliveira*

*Revisão: Vitor Tibério  
Diagramação: Ana Rocha*

# A monetização no universo dos games

No passar dos últimos tempos, a inserção de mecanismos para que os jogadores possam comprar novos conteúdos nos games aumentou significativamente. Mais do que isso, a monetização, que aqui consideraremos como o processo de tornar os games o mais lucrativos possível, está presente em boa parte dos títulos e plataformas. Mas até que ponto essa prática pode (ou deve) ser aplicada? Qual a linha que separa a disponibilização de novas experiências e a exploração econômica da comunidade gamer? Vamos discutir um pouco sobre este tema nesta matéria.

## Quando tudo começou

Os computadores foram os precursores na disponibilização de conteúdos extras para games, graças a sua arquitetura contando com memória para instalação e modificação das informações. Os pacotes de expansão eram bastante comuns em jogos para PC, sobretudo antes do advento da internet. Inicialmente, conteúdos extras não eram cobrados, até mesmo pela inexistência de um sistema digital comum para transações monetárias.

Com a expansão da disponibilidade da rede mundial de computadores, o mercado de games foi revolucionado, contando agora com novos métodos de interação com o consumidor. A plataforma **Steam** é um exemplo de como os jogadores interagem com os produtores de jogos na atualidade: grande biblioteca de títulos, acesso instantâneo a novos pacotes para os games, disponibilidade de vários tipos de versões dos jogos. Tudo isso devidamente “monetizado”, com preços fixados para cada produto além do game em si.



Página inicial da Steam

No caso dos consoles, a história procedeu de maneira semelhante. Enquanto os dispositivos não contavam com acesso a internet, todo o conteúdo dos games precisava estar “dentro” da mídia, fosse **disco ou cartucho**. Liberar um personagem ou fase extra dependia diretamente da habilidade do jogador, ou então da existência de códigos secretos nos códigos do jogo.

Entretanto, com o surgimento do acesso a internet, isso mudou radicalmente. O **Dreamcast** foi a primeira plataforma a disponibilizar conteúdos extras para games através da internet, ainda que de forma gratuita. Foi somente com o **Xbox** que surgiram as cobranças por estes produtos, ou seja, o começo da monetização além do preço do próprio jogo. Conforme as gerações foram evoluindo, a quantidade de conteúdo adicional foi aumentando, o que praticamente acabou com os bons e velhos códigos secretos ou recursos como o **GameShark** e **Game Genie**.



Acima: Akuma, personagem secreto em Super Street Fighter II Turbo (Multi).  
Abaixo: Dreamcast



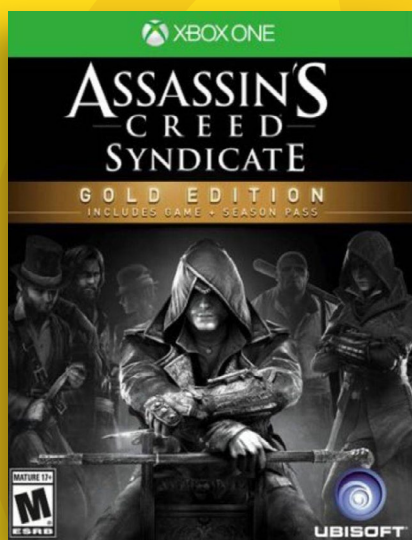
### DLC Assassin's Creed IV: Freedom Cry



### As formas de monetização

Existem diversas formas de monetizar um game, indo além do valor do produto em si. Entre elas, podemos citar os famosos DLCs, ou *Downloadable Content*, que consistem em conteúdos extras para o game “principal”, indo de itens inéditos até novas fases completas. Outro exemplo é o *Season Pass*, ou passe de temporada, que garante ao jogador acesso aos DLCs disponíveis e que serão lançados.

Falando unicamente do jogo em si, podemos citar as versões de “pré-venda” e “definitiva”. A primeira, geralmente contando com alguns extras, é vendida antes do lançamento, e a segunda (que possui outros nomes como “versão do ano”, “edição dourada”, etc.) é lançada algum tempo depois do lançamento, normalmente reunindo todo o conteúdo extra lançado até o momento.



À esquerda, a “edição dourada” de Assassin’s Creed Sydicate (Multi), à direita, Hitman (PS4/XBO), que possui diversas versões especiais



Jogos mobile, como Candy Crush, e suas muitas microtransações

Finalmente, temos as famigeradas microtransações, ignoradas por alguns, usadas por muitos e odiadas pela grande maioria. Elas consistem em compras realizadas dentro do próprio jogo, normalmente da moeda virtual dele. Entretanto, vários jogos permitem ao jogador avançar níveis completos e acessar itens raros e poderosos em troca de dinheiro, tornando a disputa com quem joga pelas “regras” injusta.

## Um exemplo genérico da monetização

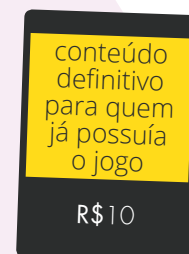
Para ilustrar alguns dos conceitos da monetização do mundo dos games, vamos utilizar um exemplo genérico, mas baseado nos valores e proporções encontrados na realidade. Digamos que um jogo será lançado em alguns meses. Caso o jogador opte pela pré-venda, além de ter o jogo no dia do lançamento, ele receberá alguns itens extras, tudo pelo preço de 100 reais.

Caso queira, o jogador pode adquirir o *Season Pass*, que irá garantir todos os conteúdos extras, pelo valor de 25 reais. Finalmente lançado, o game tem valor de 110 reais. Os itens extras (disponibilizados na pré-venda) agora custam 20 reais. Um novo personagem foi lançado por 10 reais e um DLC, que consiste em um nível extra para o jogo, foi lançado por 20 reais.

Alguns meses após o lançamento, o jogo e todos os seus conteúdos extras tiveram uma redução de 20%, de modo a atrair mais compras. Após um ano, o game recebe a sua “versão definitiva”, que reúne todos os conteúdos já lançados em um só pacote, além de mais um extra inédito, com valor de 100 reais. Para não prejudicar os jogadores mais antigos, este conteúdo será disponibilizado pelo valor de 10 reais.

## Uma reflexão sobre o caso

O exemplo tem valores fictícios que facilitam a análise, apontando para as situações mais comuns do mercado. Comprar na pré-venda garante (em geral) uma economia, já que isso garante à produtora do jogo recursos importantes antes do lançamento (sendo que ela mantém o dinheiro mesmo que o jogo tenha péssima recepção).



O mesmo vale para o *Season Pass*, que garante um desconto significativo nos conteúdos extras. Também fica claro que a “versão definitiva” é a melhor opção pelo valor, embora exija que o jogador só possa jogar o título muito tempo após o lançamento.

Entretanto, em uma análise fria, pagar por um DLC o equivalente a mais de 20% do jogo em si é um mau negócio: por melhor o DLC que seja, este conteúdo dificilmente será equivalente a 20% do game original. Em outras palavras, caso o game fosse feito de “DLCs”, ele custaria muito mais do que vale na realidade. Muitas vezes, porém, elas não são meros elementos inéditos, parecendo serem partes “arrancadas” dos games, tendo como único propósito gerar mais lucros, o que gera insatisfação (e com razão) da comunidade gamer.

No fim das contas, tudo depende do perfil (e bolso) do jogador. Para aqueles que já sabem como será o jogo, a pré-venda é uma boa opção. Se ele for do tipo colecionador, o *Season Pass* é interessante; por outro lado, caso ele tenha interesse em apenas um conteúdo específico, é melhor comprá-lo separadamente. Finalmente, caso ele esteja procurando um game que ainda não tenha jogado, é provável que adquirir a versão definitiva se torne a melhor escolha.



**Loot box de  
Overwatch (Multi)**

## Mas e as microtransações?

Sem dúvidas, as microtransações são o tipo de monetização mais polêmico dos games. Afinal, cobrar por elementos que já estão presentes no game, ou então facilitar a vida daqueles dispostos a pagar mais em detrimento da habilidade realmente pode soar injusto. Como a sua presença varia bastante de título para título, ela não foi considerada no exemplo anterior.

A presença deste tipo de monetização é mais evidente em jogos predominantemente online, nos quais obter (ou comprar) vantagens é mais determinante no resultado das partidas. Títulos de maior expressão em geral apresentam menor grau de microtransações, tendo como foco os DLCs. Games voltados para os smartphones também são bons exemplos da propagação deste tipo de “negócio”, permitindo aos jogadores obter itens e fases que exigiriam muita dedicação.



Microtransações no jogo mobile Angry Birds 2



Sistema de *loot boxes* em Overwatch

Considere o caso de **Overwatch** (Multi), por exemplo. A possibilidade de obter novos itens cosméticos através das chamadas *loot boxes* não prejudica a experiência do game, servindo apenas como uma forma de ampliar o leque de opções para os jogadores. Afinal, de que adianta se dedicar a um jogo para obter aquele item raro ou um personagem poderoso, quando basta alguém pode usar o cartão de crédito para conseguir tudo isso em segundos? Este tipo de monetização deve ser cuidadosamente pensado, senão ele pode comprometer a competição na comunidade e estragar a experiência dos jogadores.

## Star Wars Battlefront II — um exemplo negativo

Lançado em novembro de 2017, o mais novo game da série Battlefront é um ótimo exemplo do que os jogadores não querem ver em um jogo monetizado. Dentre as diversas controvérsias que o título da EA apresentou, podemos citar, por exemplo, a necessidade inicial de mais de 40 horas de jogatina para obter uma quantidade suficiente da moeda virtual para liberar o vilão Darth Vader.

Caso os jogadores não estivessem dispostos a toda essa dedicação, é possível obter o personagem utilizando dinheiro real. Embora os créditos necessários para comprar os heróis e vilões não possam ser comprados diretamente, ao adquirir as loot boxes é possível obtê-los trocando parte dos itens recebidos. Após uma verdadeira chuva de comentários negativos e boicotes a **Star Wars Battlefront II** (Multi), a EA modificou significativamente o sistema do jogo, cortando preços e valorizando mais o tempo gasto pelos jogadores.



## Terra Média: Sombras da Guerra — um exemplo positivo

Não só de maus exemplos vive a indústria dos games. Lançado em setembro de 2017, o game baseado na épica história dos livros Senhor dos Anéis contou com microtransações desde o seu lançamento. Com elas, era possível adquirir ouro, baús de itens e até mesmo Orcs para o exército do protagonista.

Entretanto, observando que este sistema de compras comprometia “o coração do jogo”, a desenvolvedora Monolith resolveu remover as microtransações de **Terra Média: Sombras da Guerra** (Multi). Aqueles que já haviam comprado ouro com dinheiro real receberam itens de valor equivalente, sendo que a loja vai ser substituída por um novo sistema de conquistas. Embora a empresa já tenha lucrado com o sistema antes de desligá-lo, é interessante ver que ela admite o efeito danoso à experiência do título e que o importante é se divertir com o jogo.



## O que podemos concluir

Os jogos eletrônicos cada vez mais contam com sistemas de monetização. Seja através da compra da moeda digital do game, DLCs ou funcionalidades extras, é inegável que esta prática veio para ficar. Algumas **empresas como a Ubisoft já divulgaram que tiveram lucros maiores** nos chamados *player recurring investments*, ou seja, investimentos feitos após a compra do jogo. A questão sempre será a forma de implementação: o conteúdo entregue é proporcional ao preço pago? Ele acrescenta mais conteúdo ao game? Ou ele é uma mera forma de dar vantagem a quem está disposto a pagar?

Esses pontos devem ser consideradas pelos jogadores, que sempre precisam estar atentos às empresas e aos conteúdos extras e lojas de seus games. Assim como visto no caso de Battlefront II, uma reação forte da comunidade gamer pode ser capaz de fazer as produtoras desistirem de sistemas abusivos. Qual é a graça de se obter uma vitória comprada? Da mesma forma que todas as coisas na vida, o mérito não está nos prêmios em si, mas sim em batalhar para se obter as conquistas. Embora alguns jogadores discordem e acreditem que os recursos financeiros fazem “parte do jogo”, no final das contas, o que mais importa (ou ao menos deveria) é a diversão e desafio que os games proporcionam.

Se as microtransações prejudicam a experiência, como em Sombras da Guerra, é melhor reduzir os seus “efeitos” no jogo, ou mesmo não utilizá-las. Conteúdos especiais que ampliam as possibilidades do jogo e adicionavam novas histórias são sempre bem-vindos, desde que tenham um preço justo e não sejam uma parte vital dele. Afinal, quem compra um jogo quer poder desfrutá-lo na sua totalidade, sem precisar de DLCs ou outros gastos extras. O negócio é ficar de olho no mercado e procurar fazer a nossa parte como jogadores que bancam esta indústria, de modo que tudo possa convergir para um sistema apropriado para ambas as partes. **B**



por Flávio Augusto Piori

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Daniel Andrade

# ASSASSIN'S CREED® ORIGINS

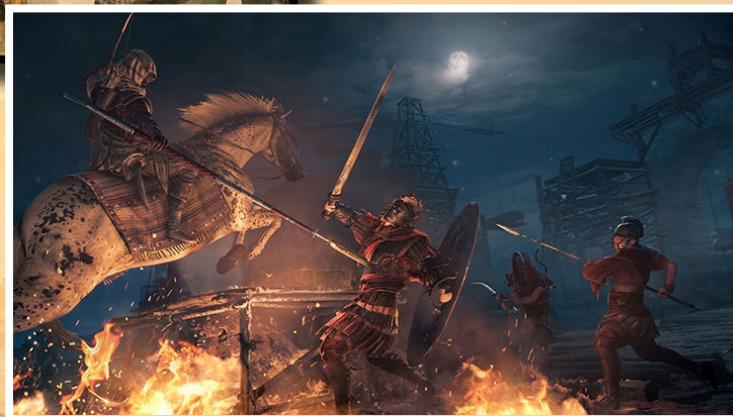
## GUIA BÁSICO PARA SUAS AVENTURAS PELO EGITO

**Assassin's Creed Origins** marcou um recomeço para o legado da franquia, que se encontrava desgastado de tantas iterações anuais que pouco diferiam entre si. Contando o começo da história dos assassinos no Antigo Egito, Origins mudou muito das convenções da série ao mesmo tempo que manteve sua essência preservada e, dessa forma, pode ser facilmente indicado como um dos melhores Assassin's Creed. Caso ainda não tenha jogado essa bela obra ou já esteja desbravando as maravilhas do Egito junto com Bayek, separamos aqui algumas dicas que podem facilitar sua jornada.

## Os primeiros passos de um Medjai

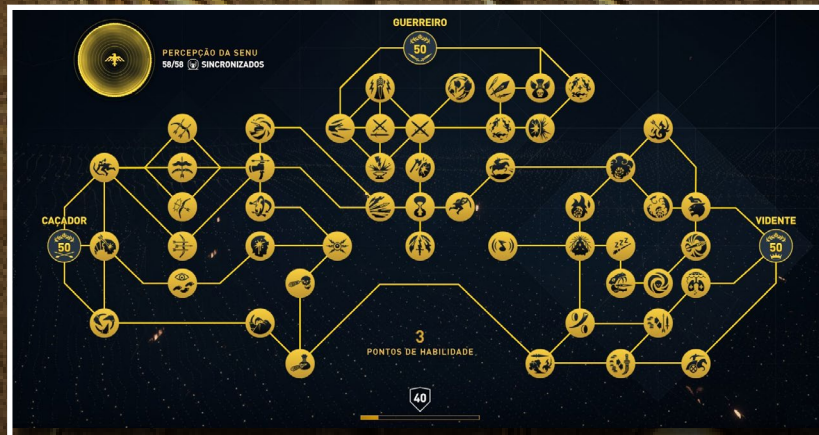
**O**rigins traz novas mecânicas para um Assassin's Creed, o colocando um pouco mais perto da turma do RPG: sistema de nível, árvores de talentos e sistema de loot com inúmeros itens de diferentes qualidades (raro, lendário, etc). Vamos fazer uma breve introdução sobre esses tópicos.

**Sistema de Nível:** pela primeira vez na série, o protagonista do jogo tem um sistema de ganho de nível com base nos pontos de experiência ganhos. Esses pontos são obtidos derrotando inimigos, completando acampamentos e tumbas, realizando missões tanto da campanha principal quanto das secundárias e até mesmo descobrindo novos lugares no mapa.



Encarar um inimigo com três ou quatro níveis a mais é morte na certa, então evite isso — geralmente o próprio jogo te indica o perigo. Seguindo com a campanha, no geral o ganho de XP é compatível com as missões da história (exceto talvez pelo último quarto da história). Para encarar os melhores desafios, contudo, pegar o nível máximo (40) é fundamental.

**Árvore de talentos:** com três grandes ramificações, essa árvore de talentos é onde são gastos os Pontos de Habilidades, ganhos ao subir de nível e também ao cumprir outros objetivos (completar uma tumba, por exemplo).



Cada habilidade pode custar de um a três pontos e embora você tenha liberdade de pegar primeiro as habilidades que mais combinam com seu estilo, algumas técnicas são praticamente essenciais.

Na aba Guerreiro, a primeira coisa a pegar é a técnica **Regeneração**, sem dúvidas. Habilitar uma segunda arma corpo a corpo e o ataque carregado também são boas opções para começar.

Na aba Caçador, algumas técnicas dão bônus de EXP com mortes em série sem ser detectado. Também é nessa parte que estão as melhorias de arco, as quais recomendo todas.

**Itens e criação:** outra novidade é o sistema de loot, que vai te dar uma baciada de itens com diversos níveis e qualidades. Mas se você não é familiarizado com esse sistema, fique tranquilo.

Achar equipamentos melhores é bem comum, então, a menos que tenha achado um item muito bom, que valha o investimento de um upgrade, vá usando o que estiver a mão até chegar aos desafios finais do jogo.

E o que fazer com o que não usar? desmonte. Desmonte tudo. Fazendo isso você acumula material de criação, usado para dar upgrade nas armas que realmente importam e, mais importante, em seus equipamentos de utilidade: Lâmina Oculta, quantidade de dardos, flechas, armadura etc.

## Explorando o Egito

A área explorável em Origins é gigante e é possível explorá-la já bem no começo do game, logo após a conclusão do prólogo. Embora a campanha te leve por boa parte do mapa, umas das maiores diversões do game é sair fuçando o Egito Antigo. E tais aventuras podem render bastante frutos.



Espalhadas pelo mapa, existem diversas tumbas, geralmente na forma de pirâmides, que guardam segredos e tesouros. Como elas não têm inimigos, só puzzles, você pode ir atrás delas a qualquer momento.

Além das tumbas, acampamentos inimigos são ótimos locais para pegar itens e ganhar XP. Mesmo que os inimigos sejam muito fortes, você já pode deixar o lugar marcado e voltar quando estiver mais poderoso.

Explorar também é bom para liberar mais pontos de Viagem Rápida, tornando o acesso a lugares ermos mais rápido. Por último, mas não menos importante, Origins tem visuais incríveis e é um dos jogos que melhor faz uso do Modo Foto. E quem sabe o que mais você pode achar por aí?



## Hora da batalha

Uma grande evolução de Origins foi seu sistema de combate, uma melhora expressiva dentro da série. Furtividade ainda é a alma de um Assassino, mas o combate corpo a corpo é muito mais gratificante e é até uma opção viável, se você é dos que prefere mais “pé na porta, soco na cara”.

As armas variam entre espada simples, adagas duplas, lanças etc. Cada uma com seus próprios movimentos e variações de força e velocidade. Como mencionado acima, os itens têm qualidades diferentes, então duas armas iguais podem ter atributos diferentes, como bônus de dano, sangramento (dano contínuo) ou até dano de fogo. Não há um tipo de arma superior a outro, escolha a que gostar mais.

O jogo também permite usar um escudo para se defender — o parry também é possível, quando a habilidade é liberada. Mas não dependa demais do escudo. Apesar de ajudar em alguns momentos, esconder-se atrás dele não vale a pena, pois eventualmente os inimigos vão conseguir abrir sua defesa. Melhor sempre lutar na ofensiva.

O arco e flecha também serão ótimos aliados na aventura. Há diferentes tipos que se encaixam em diferentes situações — de tiros rápidos sequenciais até alta precisão. São ótimos para eliminar inimigos isolados ou mesmo criar distrações.



Aqui vale uma dica: você pode transformar sua flecha normal em flecha de fogo simplesmente passando ela próxima a uma pira ou a sua tocha jogada no chão. Ótimo para explodir vasos com óleo ou aplicar mais dano a inimigos poderosos de forma segura.



Quando falamos em Assassin's Creed, a furtividade é uma das coisas mais legais e temos boas ferramentas. A principal delas, claro, é a Lâmina Oculta. Com upgrades e as técnicas específicas, ela é uma ótima ferramenta para executar inimigos em um instante. Não esqueça de fortalecê-la sempre.

Caso queira "brincar" mais com suas vítimas, dardos soníferos e envenenados podem ser usados. Uma habilidade interessante é a de envenenar um cadáver que, por consequência, irá infectar todos que forem lá conferir o que aconteceu.

## Walk Like An Egyptian

Para fechar esse guia, algumas dicas gerais que certamente irão te ajudar nessa visita pelo Egito.



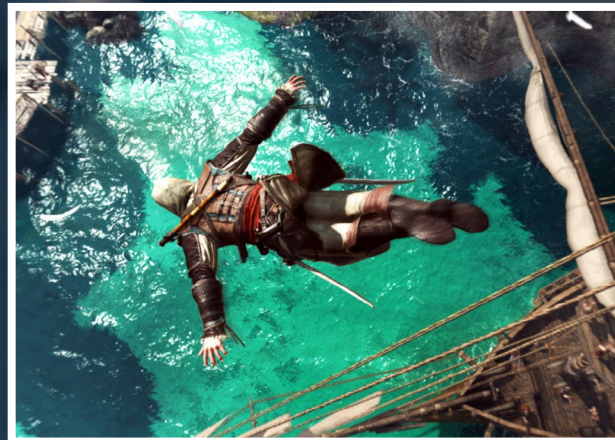
- Senju é sua águia companheira e a ajuda da ave é fundamental, tanto em batalha como em exploração. Ela pode marcar pontos de interesse e inimigos a uma boa distância e, liberando certas habilidades, pode ser usada como distração para passar despercebido.

- Existem duas arenas de batalha e uma de corrida de bigas que são deveras interessantes, mas demoram um tempo até serem liberadas.
- Você vai notar que existem muitos gatos nas cidades e vilas. Abaixando-se perto deles, Bayek irá fazer carinho neles.
- Não esqueça de usar o Animus Scan. Com ele você identifica mais facilmente tesouros que estejam nas proximidades.
- Existem diferenças nas rotinas de NPCs entre dia e noite. Se algo estiver muito complicado, tente esperar algum tempo. Uma habilidade na árvore Vidente torna possível essa passagem de forma instantânea.
- Não tenha medo de acumular missões secundárias. Mesmo que o objetivo fique em outra direção, eventualmente você as vai completando.



- Pela primeira vez na série, a Ubisoft adicionou o Discovery Tour. Sem confrontos ou perigos, há muitos textos e áudios que nos contam mais sobre a cultura e os hábitos do povo egípcio. Vale a pena.

● Algum tempo após o lançamento de Orings foi implementado ao game o Animus Control Panel. Esse recurso é praticamente uma ferramenta de add-ons oficial: é possível mudar uma infinidade de opções e “quebrar” o jogo de diversas maneiras — permitir somente assassinatos furtivos, mudar o alinhamento de facções com você e entre elas, mudanças climáticas, etc.



Assassin's Creed: Origins é um excelente título, trazendo uma ótima campanha, mecânicas renovadas para a franquia e muito conteúdo para ser explorado. Com tanta coisa para ver e fazer, espero que esse guia ajude os novos aventureiros a explorar as maravilhas do Egito sem se perderem nas diversas coisas que o game oferece. Garanto que é uma jornada que vale muito a pena. **B**

por *Farley Santos*

Revisão: *Alberto Canen*  
Diagramação: *Roberta Borssatti Giorgi*

# IndieBlast: Recomendações de jogos

Os jogos independentes conquistam cada vez mais espaço com títulos bem polidos e lançamentos constantes. Nesta edição, temos a continuação do simulador de cozinha caótica, uma aventura de ação que se passa em um mundo bizarro, batalhas competitivas com tanques, lutadores que se transformam em galinhas e mais.



## REGULAR HUMAN BASKETBALL

Plataformas: PC

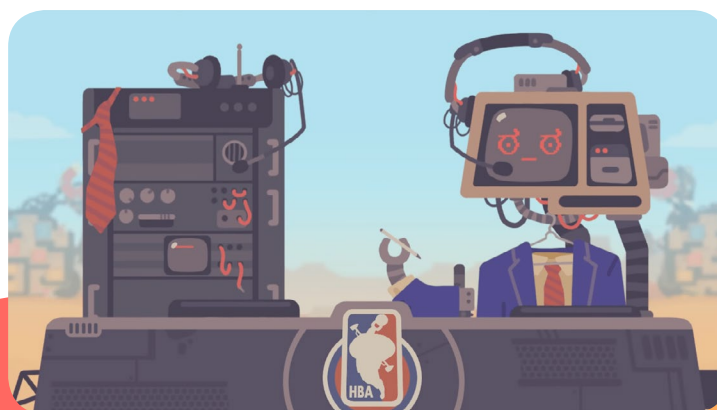
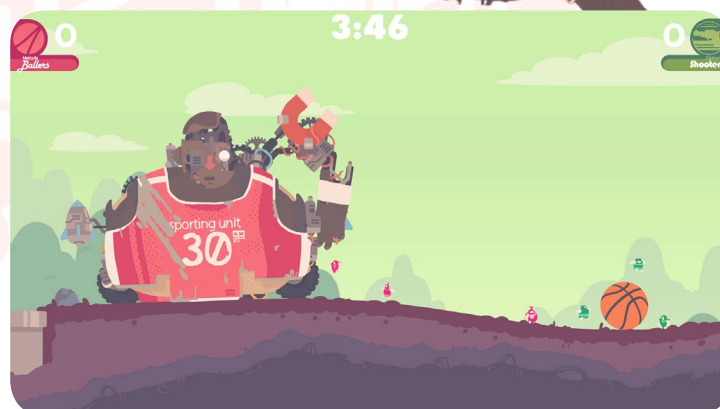
Gêneros: Puzzle, Multiplayer, Esporte

### O QUE É?

Regular Human Basketball é um jogo de basquete nada usual: grandes robôs desajeitados participam das partidas. Para vencer, uma equipe de jogadores precisa entrar no grande mecha e controlar individualmente cada ação do melhor jeito possível. Por conta disso, movimentar o robô e lançar a bola é uma tarefa extremamente complicada, o que exige muita coordenação e trabalho de equipe. As partidas ficam ainda mais caóticas com a opção de entrar no robô dos oponentes e bagunçar tudo.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

Este é mais um daqueles jogos malucos perfeito para jogar com os amigos — caos, gritaria e muitas situações inusitadas são constantes. Além disso, o conceito é bem criativo, resultando em uma experiência única. Regular Human Basketball conta com modos que podem ser aproveitados tanto localmente quanto online, e até dez jogadores podem participar.



## THE KING'S BIRD

Plataformas: PC

Gêneros: Plataforma

### O QUE É?

The King's Bird é uma aventura de plataforma focada em movimentação fluida. Uma pessoa em busca de liberdade salta, corre e flutua por cenários imensos e repletos de possibilidades

de caminhos. A história é contada sem textos e o visual é impactante com o uso de silhuetas coloridas. Por fim, as ações no jogo influenciam a música e sons da jornada.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

A fluidez da ação faz com que The King's Bird seja uma experiência relaxante, o que vai ao encontro da temática de liberdade. O belo visual, em combinação com movimentos estilizados e graciosos, reforçam a ambientação do título. Mas não se deixe enganar pela beleza: The King's Bird exige precisão e domínio dos movimentos do protagonista, resultando, assim, em uma aventura repleta de momentos intensos.



## DEATH'S GAMBIT

Plataformas: PC e PS4

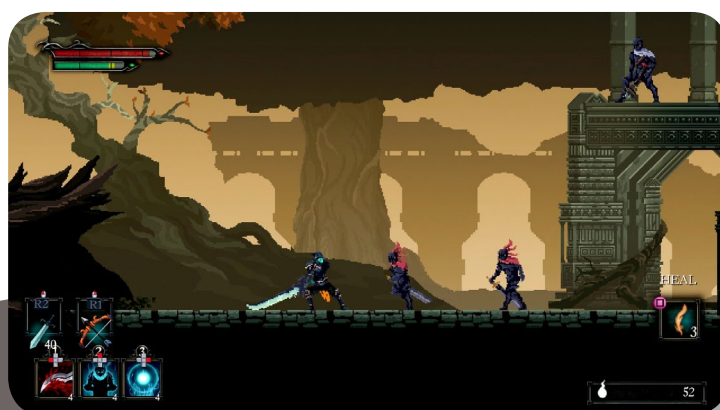
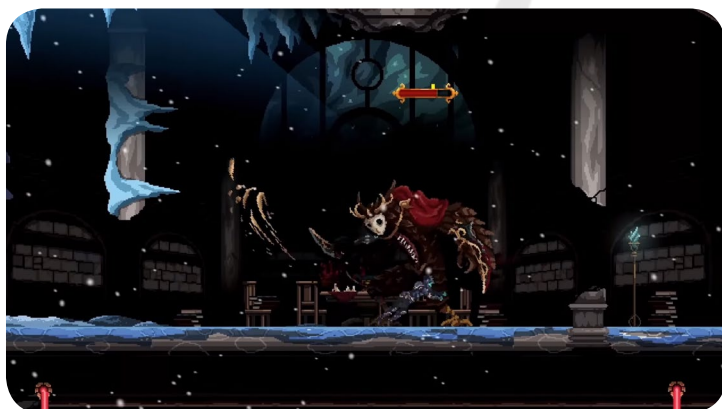
Gêneros: Ação, Plataforma, RPG

### O QUE É?

Em Death's Gambit, um cavaleiro faz um pacto com a Morte e se torna imortal. Agora ele terá que explorar um mundo infestado de perigos para realizar tarefas para sua contratante. O título oferece uma aventura de ação e plataforma 2D e conta com combate brutal, muitos elementos de RPG (como diferentes classes) e um vasto mundo repleto de segredos.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

A dificuldade é o maior atrativo de Death's Gambit, que tem como maior inspiração a série Dark Souls. O combate é intenso e exige precisão, com pequenos erros resultando em mortes — e você vai morrer bastante. Por sorte, o jogo oferece um sistema robusto de classes e evolução de personagem, o que permite montar diferentes heróis e estratégias. Outro detalhe interessante é seu mundo: a progressão é aberta e é possível avançar livremente pelas áreas do jogo.



## TREADNAUTS

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Ação, Multiplayer

### O QUE É?

Em Treadnauts tanques se enfrentam em batalhas intensas para até quatro jogadores. Os blindados conseguem andar pelas paredes, saltam com facilidade e podem voar pelo ar com a ajuda de tiros — eles são tão ágeis que mal lembram tanques. As partidas são bem rápidas e as várias técnicas e itens fazem com que a ação seja imprevisível. O resultado é um party game acessível e muito divertido.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

Títulos multiplayer, principalmente aqueles mais descompromissados, precisam ser fáceis de entender, e Treadnauts é um bom representante desse gênero. Dominar os tanques é fácil por causa dos comandos e regras simples, e bastam poucas partidas para conseguir fazer movimentos impressionantes. O ritmo acelerado, a imprevisibilidade das partidas e muitos modificadores de regras fazem com que Treadnauts seja perfeito para um encontro de amigos.



## OVERCOOKED! 2

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Ação, Puzzle, Multiplayer

### O QUE É?

O que acontece quando você combina a atividade de cozinhar com muitas situações malucas? A resposta é Overcooked! 2, sequência do simulador de cozinha caótica multiplayer que conquistou inúmeros jogadores. Nele, o objetivo é trabalhar em conjunto com outros cozinheiros a fim de montar pratos e receitas variadas. O porém é que as cozinhas sempre apresentam algum tipo de problema que deixa tudo muito complicado. A sequência traz situações ainda mais absurdas e a introdução de modalidades online.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

Pode não parecer, mas é muito divertido coordenar ações para fazer inúmeros pratos. Na teoria parece simples, mas, na prática, é uma tarefa quase impossível por causa da presença de mil maluquices nos estágios: plataformas que se movem, objetos que pegam fogo, meteoros que caem no meio da cozinha e mais. Ou seja, sair vitorioso é muito recompensador. Overcooked! 2 tem algumas melhorias interessantes em relação ao anterior, como a possibilidade de lançar ingredientes (o que facilita em algumas situações) e multiplayer online.



## LUCAH: BORN OF A DREAM

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, RPG

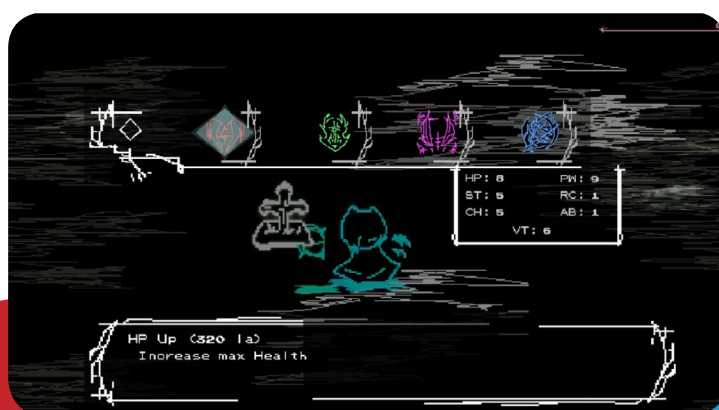
### O QUE É?

Lucah é uma criança cujos demônios internos tomaram forma física devido a uma maldição. A fim de se livrar dessa complicação, o garoto vai explorar os mundos gerados pelos seus pesadelos e medos, em uma jornada de ação e aventura. O grande destaque de Lucah: Born of a Dream é um combate cadenciado que conta com inúmeras opções de ataques, reforçado pela customização das habilidades do herói. O visual também chama a atenção, com elementos e personagens que parecem rabiscos vivos.



### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

A intensidade do combate é um ótimo motivo para conferir Lucah: Born of a Dream. Os confrontos são difíceis e exigem domínio das habilidades do herói que, por sorte, tem muitas opções à disposição: diferentes tipos de ataque, feitiços, projéteis e mais. A customização permite trocar rapidamente de habilidades durante a batalha, o que faz com que a ação seja flexível. O visual pode ser um pouco desconcertante, porém faz parte da temática focada em raiva e tristeza.



## GUACAMELEE! 2

Plataformas: PC e PS4

Gêneros: Ação, Plataforma, Metroidvania



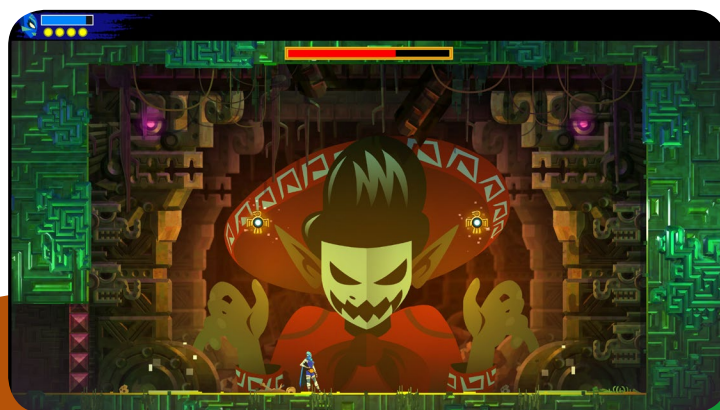
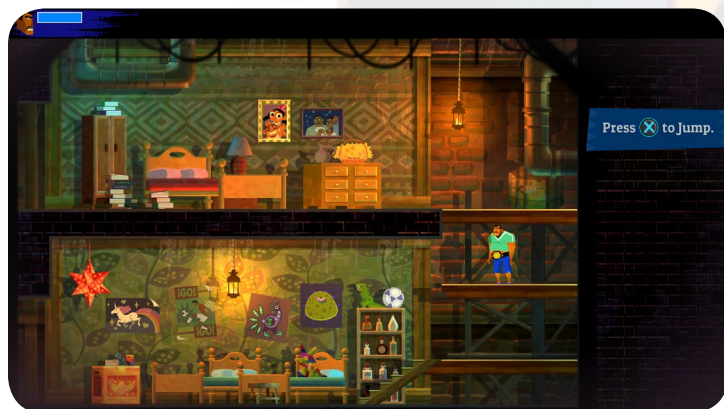
### O QUE É?

O Mexiverso está em perigo e somente o luchador Juan é capaz de enfrentar um terrível oponente. Guacamelee! 2 é a sequência do colorido metroidvania com combate baseado em luta livre e tem como novidades um mundo extenso, puzzles na forma de desafios de plataforma e ambientação bem-humorada.

A nova aventura de Juan conta também com visual mais elaborado e multiplayer cooperativo para até quatro jogadores.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

Guacamelee! 2 oferece uma jornada divertida por meio de um grande mapa interconectado e um combate ágil repleto de opções de combos. Ele é um pouco mais linear que outros metroidvancias, porém apresenta várias sessões de plataforma interessantes que exigem domínio das habilidades dos protagonistas — esses trechos estão ainda mais complicados na sequência. É, também, uma boa opção para jogar com amigos por causa da presença de multiplayer para até quatro luchadores.



## THE MESSENGER

Plataformas: PC e Switch

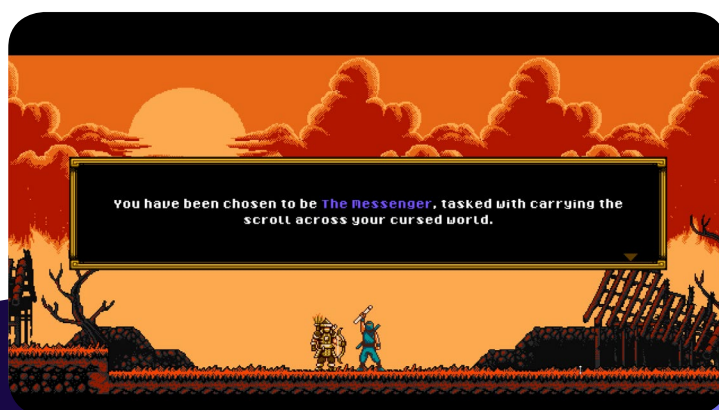
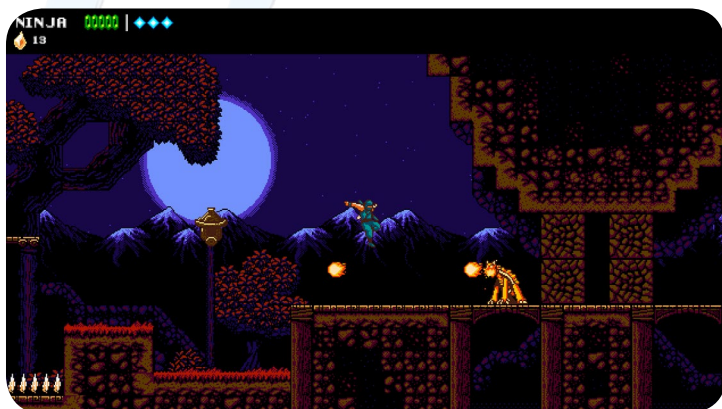
Gêneros: Ação, Plataforma

### O QUE É?

Em uma primeira olhada, The Messenger parece um Ninja Gaiden clássico com seus gráficos em estilo 8-bits e um ninja como protagonista de uma aventura de plataforma. O diferencial, aqui, é a mecânica de viagem no tempo: ao atravessar portais, o herói vai para o futuro e o visual avança para a era 16-bits. Sendo assim, o ninja precisa viajar entre as eras para tentar salvar seu clã, que está encurralado por criaturas demoníacas.

### POR QUE VOCÊ DEVERIA JOGÁ-LO?

A inspiração é retrô, porém The Messenger é um jogo moderno com caminhos alternativos, habilidades especiais, progressão de personagem e mais. Além disso, a mecânica de viagem no tempo oferece muitas opções de exploração, pois os estágios mudam de acordo com a era ativa. É uma boa opção para aqueles que procuram uma aventura repleta de ação e momentos de plataforma intensos.





Os títulos indie continuam surpreendendo ao explorar gêneros comuns de outras maneiras. A variedade de experiências é grande e, às vezes, é até difícil encontrar bons jogos dentre tantos lançamentos. Mesmo assim, vale a pena ficar atento às novidades, pois títulos interessantes surgem a todo momento. **B**



# Revista Nintendo Blast 107

É ritmo, é ritmo de festa... Neste mês a revista Nintendo Blast trás Mario Party para a festa.



Ainda nessa edição, confira análises sobre Octopath Traveler, Sonic Mania Plus, Mario Tennis, Top 10 dos melhores minigames de Mario Party e mais.

## Baixe já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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