

GAMEBLAST

O M B R
W W

TOP 10:

MELHORES EASTER EGGS
DE RED DEAD REDEMPTION

MEGAMAN 11:

MODERNIZA CONCEITOS
CLÁSSICOS EM SEU RETORNO

MOBILE BLAST:

CONTROLE UM DRAGÃO FAMINTO NO
BEM-HUMORADO HUNGRY DRAGON

#43
OUT
2018



RED DEAD REDEMPTION II

Cowboys do Velho Oeste

Red Dead Redemption 2 finalmente está prestes a ser lançado e contamos tudo de relevante sobre o título da Rockstar, que promete ser o melhor do ano. Para entrar no clima, também relembramos o primeiro jogo da série e listamos seus dez melhores easter eggs. Esta edição ainda traz o retorno das franquias **Soulcalibur** e **Fallout**, os mais novos jogos de **Mega Man** e **Lara Croft**, dragões famintos para o seu celular, indicações de jogos indies e não esquecemos de comemorar os **30 anos do Mega Drive**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



	BLAST FROM THE PAST Red Dead Redemption	04
	PRÉVIA Red Dead Redemption II (Multi)	10
	PRÉVIA Fallout 76 (Multi)	18
	ANÁLISE Shadow of the Tomb Raider (Multi)	24
	ANÁLISE Mega Man (Multi)	35
	TOP 10 Easter eggs de Red Dead Redemption	45
	30 ANOS MEGA DRIVE Três décadas do console de sucesso da Sega	57
	SOULCALIBUR VI As cortinas voltam a se abrir no palco	66
	MOBILE BLAST Hungry Dragon	71
	INDIE BLAST Recomendações de jogos indies	76

GAME BLAST

**DIRETOR GERAL/
PROJETO GRÁFICO**
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Priori
Francisco Camilo
Vinícius Veloso
Vitor Tibério

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Juliana Valle

REDAÇÃO
Alberto Canen
Carlos França Junior
Farley Santos
Francisco Camilo
Gilberto Hoffman
Karen Kremer

REVISÃO
Alberto Canen
Link Beoulve
Marília Carvalho
Vitor Tibério

ILUSTRAÇÃO
S. Carlos

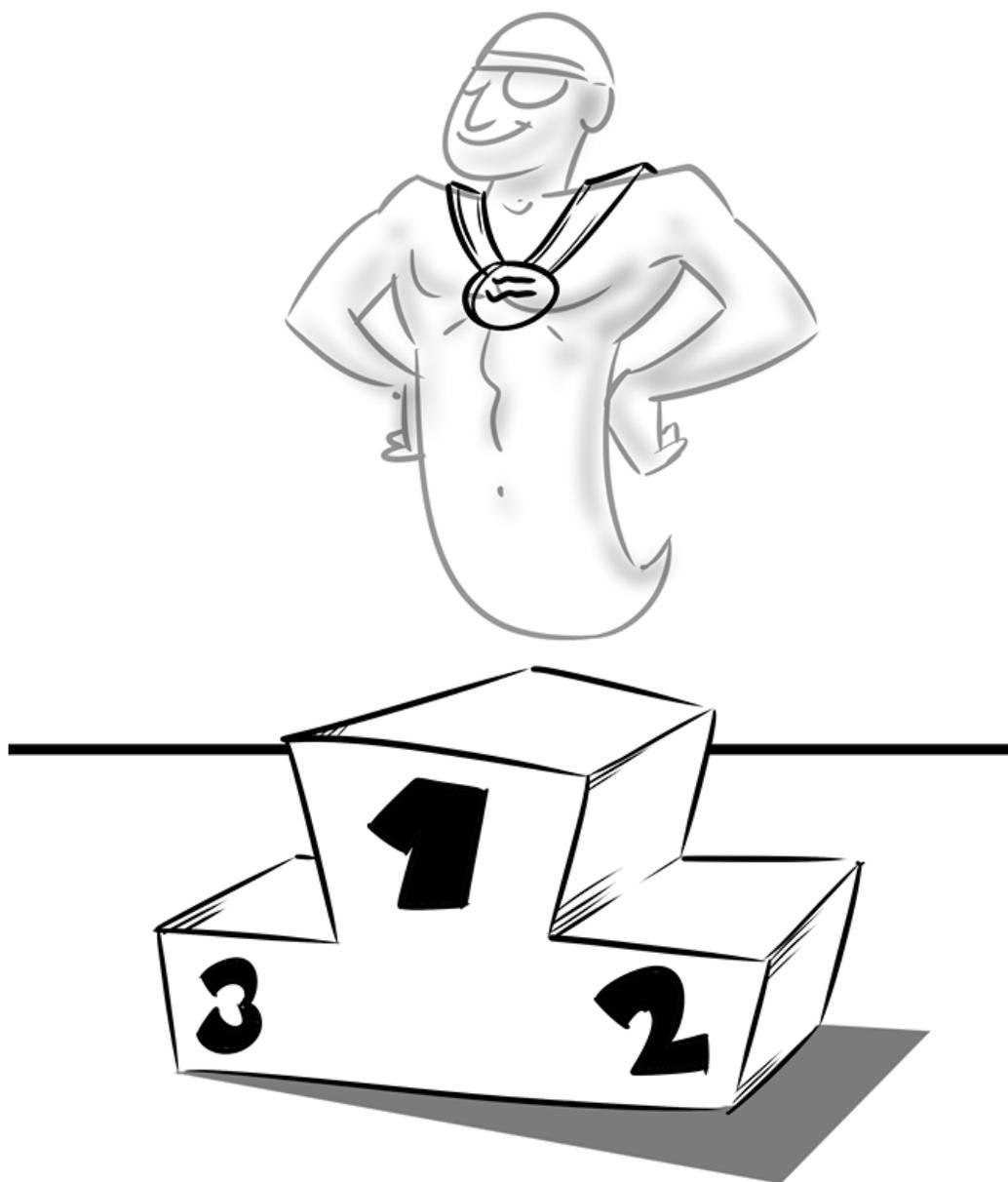
DIAGRAMAÇÃO
Diego Ilson
João Souza
Juliana Valle
Lucas Gallego
Marília Carvalho
Roberta Giorgi
Stefan Ramost
Tácio Alexandria
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

"Único Competidor!" por S. Carlos

ÚNICO COMPETIDOR A VENCER
O CAMPEONATO DE NATAÇÃO
EM RED DEAD REDEMPTION



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

POR S.CARLOS

FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS

DA REVISTA GAMEBLAST!

ASSINAR!



por Karen K. Kremer

Revisão: Marília Carvalho
Diagramação: Lucas Gallego



RED DEAD REDEMPTION

O faroeste clássico da Rockstar

O estúdio estadunidense **Rockstar** é referência quando o assunto é jogo em mundo aberto, responsáveis pela aclamada franquia de ação e aventura **Grand Theft Auto (GTA)**, a desenvolvedora também produz a conceituada série de faroeste **Red Dead**, que experimentou uma explosão de popularidade com o lançamento de **Red Dead Redemption (PS3/X360)** em 2010.

Em busca de redenção

A história de Red Dead Redemption é ambientada nos Estados Unidos dos anos de 1911 e narra a jornada do protagonista **John Marston**, um ex-fora da lei, em busca de redenção. Vivendo o período final da era dos cowboys no Velho Oeste, Marston e sua família são ameaçados por agentes federais em busca dos antigos companheiros de gangue do protagonista.



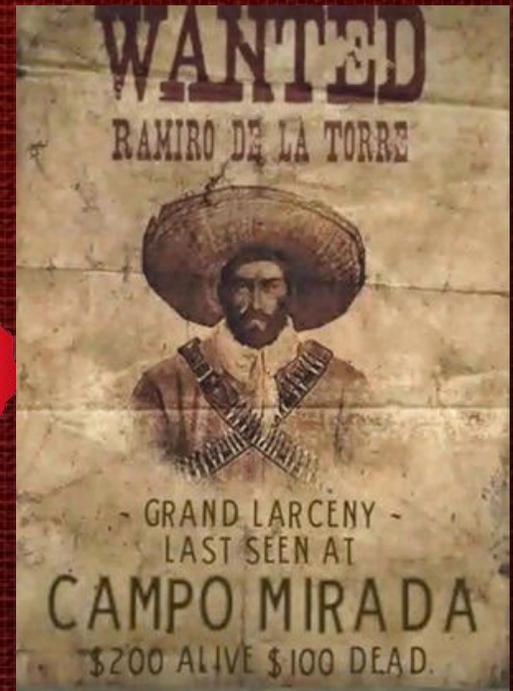
Devido a ameaça de morte à sua família, Marston concorda em auxiliar o Governo Federal a caçar seus antigos companheiros, como Bill Williamson e Dutch Van Der Linde, acreditando na promessa que deixarão ele e sua família em paz. Desta maneira, após anos de luta para se afastar da vida criminosa, John Marston é obrigado a cavalgar pelo Oeste Selvagem e as terras áridas do México para rever antigos amigos e inimigos na esperança de finalmente deixar o passado para trás.



Cavalgando pela história Americana

Diferentemente do antecessor **Red Dead Revolver (PS2/XB)**, possuidor de uma jogabilidade arcade, o então novo título Red Dead Redemption estreou o sistema de mundo aberto e interativo que seria um dos principais atributos da franquia de faroeste. As mudanças de mecânica e jogabilidade fizeram do título um sucessor espiritual do primeiro jogo, ao remodelar os conceitos apresentados em Red Dead Revolver.

A nova liberdade, nascida do gameplay em mundo aberto, permitiu ao jogador participar de eventos além da história principal. Agora John Marston podia escolher entre ajudar cidadãos com problemas de criminosos, interferir em execuções públicas, conversar com outras pessoas ou realizar trabalhos para ganhar dinheiro, como duelos, caçar fugitivos procurados, entre outras atividades.



O *level design* de Red Dead Redemption foi criado com a *engine* Rockstar Advanced Game Engine (RAGE), motor gráfico exclusivo da Rockstar usado nos jogos prévios **Grand Theft Auto IV (Multi)** e **Midnight Club: Los Angeles (PS3/X360)**, bem como aprimorado nos futuros **Max Payne 3 (Multi)**, de 2012, Grand Theft Auto V (Multi), lançado em 2013 e a aguardada sequência **Red Dead Redemption II (PS4/XBO)**, marcada para 2018.



Red dead redemption II: Um dos games mais aguardados de 2018

A *engine* RAGE propiciou a criação de um mundo aberto para Red Dead Redemption com três grandes territórios jogáveis: os mapas de West Elizabeth, New Austin e Nuevo Paraiso. A área mexicana é uma recriação de Nuevo León, Estado do México que faz fronteira com os EUA. O território também marca a primeira vez que a Rockstar tornou jogável o mapa de um país diferente.



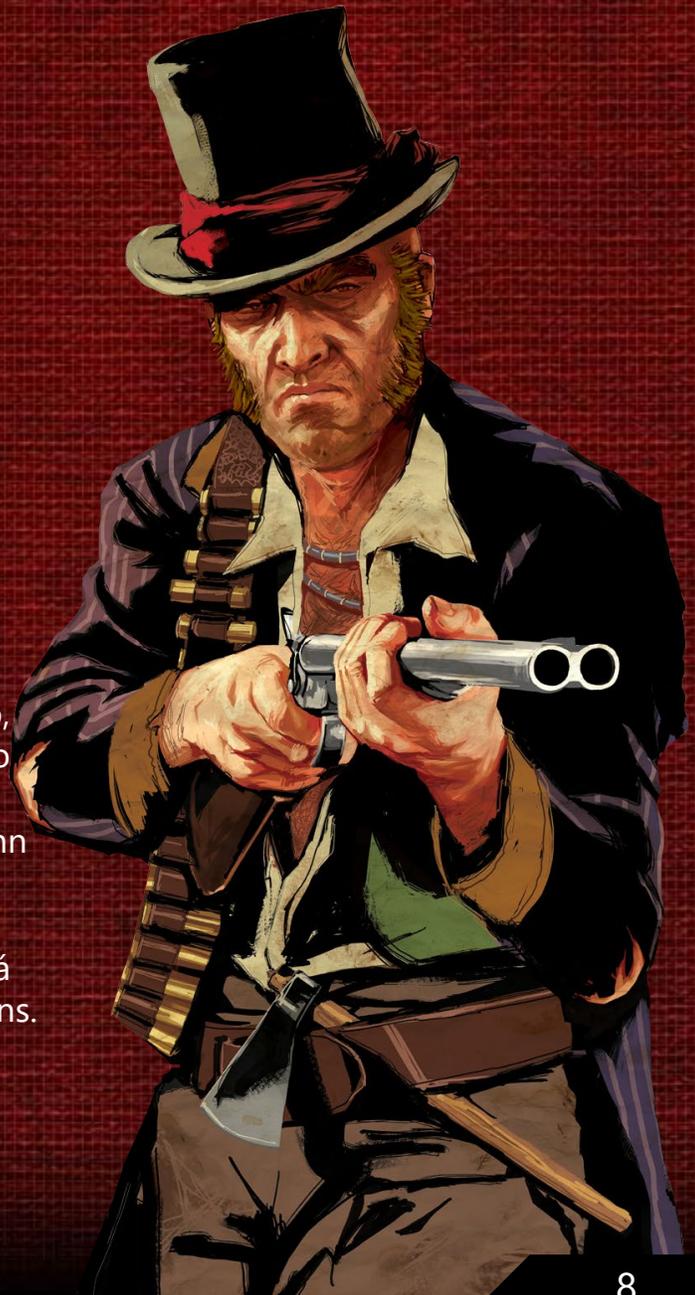
Mundo Expandido

A diferença trazida pelo sistema de mundo aberto de Red Dead Redemption não fica apenas no aspecto de extensão de territórios e mapas. O jogo oferece uma experiência viva para o jogador, no qual personagens secundários e a vida animal possuem comportamentos próprios. O jogador pode caçar mais de 30 espécies de animais, cumprir missões paralelas, jogar Poker e realizar trabalhos de proteção para cidadãos. Todas atividades passíveis de serem encontradas simplesmente caminhando pelos cenários e interagindo com outros personagens.

A *engine* RAGE propiciou a criação de um mundo aberto para Red Dead Redemption com três grandes territórios jogáveis: os mapas de West Elizabeth, New Austin e Nuevo Paraiso. A área mexicana é uma recriação de Nuevo León, Estado do México que faz fronteira com os EUA. O território também marca a primeira vez que a Rockstar tornou jogável o mapa de um país diferente.



Aliado a este sistema de ação e reação do mundo aberto, Red Dead Redemption trouxe uma das grandes novidades do jogo: o sistema de reputação, mecânica que pesa as decisões do jogador ao longo da trama e gera diferentes caminhos e reações de outros personagens. A partir desse elemento, se John Marston tiver uma má reputação, ele será tratado como criminoso e muitos terão medo dele; mas se Marston for conhecido por suas boas ações, ele será acolhido e respeitado por determinados personagens.



Consequência do mundo integrado de Red Dead Redemption, a jogabilidade do título inovou em muitos aspectos e trouxe uma mecânica que privilegiou os conhecidos tiroteios de faroeste como vistos no cinema. Nesse sentido, a produção contou com um arsenal próximo, numericamente, ao de Grand Theft Auto IV, em que o jogador tem a disponibilidade diversos tipos de armamentos como pistolas, escopetas ou rifles.

Outro dos pontos altos do jogo foi seu gráfico cinematográfico. Lançado durante a Sétima Geração de Consoles, o jogo conta com paisagens exuberantes e imersivas através de ambientes que reproduzem terras áridas e congeladas. Uma arte digital detalhada em cores e texturas que proporciona momentos belos para o jogador simplesmente parar e admirar céus e montanhas.

Red Dead Redemption soube manter o essencial de seu antecessor e evoluir para uma repaginação da franquia. O título é um clássico devido seus elementos icônicos de mundo aberto, mecânicas inéditas de interatividades, *gameplay* que explora a linguagem cinematográfica e uma história cuja trama é uma das melhores já vistas nos jogos eletrônicos. Seu lugar de honra na história dos videogames é mais do que merecido, foi um marco para toda a indústria de games. 



PS4

XBO

*por Karen K. Kremer**Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Juliana Valle*

Red Dead Redemption II promete a transição do Velho Oeste para o século XX

Oito anos depois do sucesso do clássico **Red Dead Redemption** (PS3/X360), de 2010, a produtora estadunidense **Rockstar** retorna com mais um capítulo da história americana no jogo de ação e aventura em mundo aberto **Red Dead Redemption II** (PS4/XBO).

Velhos conhecidos em uma nova história

Ambientado no território estadunidense de 1899, Red Dead Redemption II trará o fora da lei Arthur Morgan como protagonista da nova aventura no Velho Oeste. Parte da série **Red Dead**, o jogo é o terceiro da trilogia principal, mas dentro da cronologia da trama é um prólogo aos acontecimentos de Red Dead Redemption. O novo título focará na história da Dutch's Gang, um grupo de pistoleiros liderado pelo notório ladrão de banco Dutch Van der Linde, do qual o icônico John Marston fazia parte. Além de Dutch e John, o jogador também reconhecerá outros personagens, como o ex-militar Bill Williamson e o revolucionário mexicano Javier Escuella.

Apesar do jogo se passar 12 anos antes do título original e mostrar o antigo protagonista mais jovem e em seus dias de atuação ao lado de Van der Linde, Red Dead Redemption II é sobre a história do braço direito e guarda-costas do líder da gangue, Arthur Morgan.

Criado por Dutch Van der Linde desde que era um menino, Morgan representa a força bruta da gangue e é o homem mais confiável do fora da lei. Mesmo sendo frio e impiedoso, Arthur tem na Dutch's Gang sua própria família e na pessoa de Van der Linde a figura de um pai. A vida bandida é tudo o que ele sempre conheceu, mas quando mudanças sociais e políticas começam a prejudicar o grupo, Morgan precisará escolher entre si mesmo e sua família.



O início da industrialização no Oeste Selvagem



A história de Red Dead Redemption II começa na cidade de Blackwater. Após um assalto sair errado, Dutch Van der Linde e sua gangue são obrigados a fugir e passam a ser caçados por agentes federais e pelos melhores caçadores de recompensa do país.

O fato que desencadeia todo o enredo do título é o mesmo que motivou John Marston no jogo original, mas agora a partir do olhar da gangue de Van der Linde. Vivendo no fim da era dos foras da lei, Arthur Morgan e a Dutch's Gang precisam lutar para sobreviver aos inimigos, bem como administrar os problemas internos que ameaçam separar o grupo.

Vivendo no fim da era dos foras da lei, Arthur Morgan e a Dutch's Gang precisam lutar para sobreviver aos inimigos, bem como administrar os problemas internos que ameaçam separar o grupo.

O jogo trará um sistema de reputação próximo ao do anterior, no qual ações boas e más trarão consequências para o protagonista, influenciarão no andamento da história e irão interferir na forma como outros personagens interagem com Morgan.

Ao falar sobre as escolhas do protagonista, **Josh Bass**, diretor de arte de Red Dead Redemption II, explica que o contexto ao qual a Dutch's Gang se encontra é um período de muitas mudanças na história do EUA. O mundo avança rapidamente em direção à industrialização e não há mais lugar para o estilo de vida do Velho Oeste.



As belezas da era dos cowboys

Primeiro jogo da Rockstar pertencente à oitava geração de consoles, o vice-presidente da Rockstar North Studio, **Rob Nelson**, explica que Red Dead Redemption II não se utiliza apenas de uma otimização para o **PlayStation 4** e o **Xbox One**, como houve em Grand Theft Auto V (Multi), mas uma completa reestruturação de mecânicas, gráficos e novas missões.

A cowboy wearing a brown jacket and a hat stands on a grassy ridge, holding the reins of a brown horse. They are looking out over a vast, rugged mountain landscape under a golden sunset sky. The terrain is rocky and covered with sparse vegetation and evergreen trees.

Os aperfeiçoamentos técnicos realizados na engine RAGE prometem um novo nível de imersão através de paisagens exuberantes, um mundo aberto vivo e rico em detalhes e um gameplay que tem a qualidade gráfica de cinemáticas.

Os mapas de West Elizabeth e New Austin retornam com gráficos superiores e animações melhoradas. No mesmo sentido, as novas regiões como New Hanover e Grizzlies chegam com a qualidade next gen de Red Dead Redemption II.

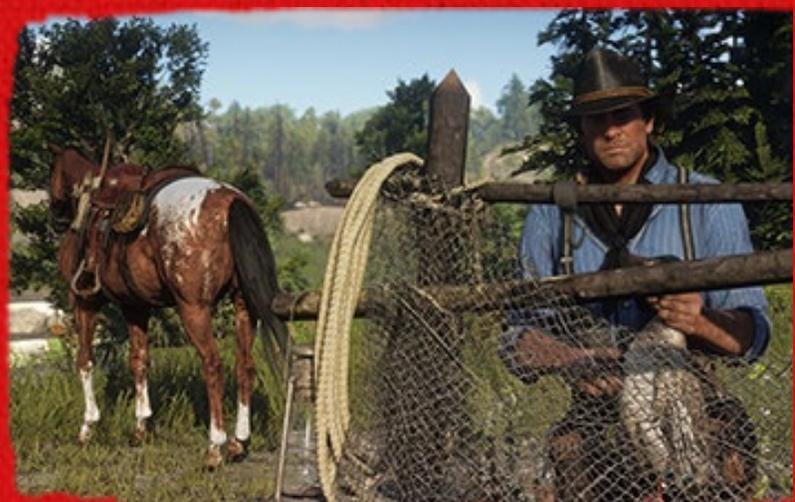
Entre o velho e o novo

Uma das novidades do título é mover o acampamento da Dutch's Gang de lugar, bem como gerenciar os recursos do grupo. Vivendo como fugitivos, o jogador poderá escolher diferentes locais para acampar e, da mesma forma, deverá contribuir com as necessidades da gangue e manutenção da base.

O mundo aberto de Red Dead Redemption II também trará um universo vivo, onde o jogador poderá cuidar de cavalos, pescar e caçar animais para sobreviver. A variedade de vida selvagem abarca mais de 200 espécies entre mamíferos, pássaros e répteis com seu próprio habitat e irão reagir às intervenções humanas do protagonista.

A diversidade de interações também engloba outros personagens do jogo — Arthur Morgan encontrará pessoas com temperamentos e personalidades diferentes. Personagens secundários terão seus próprios afazeres e preocupações cotidianas, podendo reagir de formas distintas baseados na reputação do jogador.

Consequência do novo sistema de inteligência artificial dos personagens, o jogador terá a oportunidade de estabelecer conversas opcionais com diferentes pessoas.



Diálogos que podem levar ao conhecimento de novas informações ou simplesmente arranjar briga pelas ruas.

O Velho Oeste não será reduzido apenas ao típico clima árido, mas o novo jogo da série Red Dead se passará em diversos cenários, nos quais as estações do ano influenciarão nos desafios encontrados pelo jogador ao longo do caminho. Alguns mapas possuem uma vegetação pantanosa, outros, montanhas e estradas congeladas ou florestas densas e repletas de animais selvagens.

No quesito combate, o jogo aperfeiçoou muito o sistema anterior e agora conta com brigas bem coreografadas e diferentes golpes de ataque e esquiva. Da mesma forma, haverá a opção de uma abordagem mais tática, na qual Morgan poderá executar inimigos com poucos golpes.

A character from Red Dead Redemption 2 is riding a white horse through a snowy landscape. The character is wearing a dark, heavy coat and a black hat. The background shows a blurred figure of another person on horseback in the distance. The scene is set in a winter environment with snow on the ground and trees.

As armas serão baseadas em modelos do período em que se passa a história e contarão com atributos únicos e realismo na hora de atirar e recarregar. Um acréscimo ao arsenal do jogador será o arco e flecha, colocado como um auxílio para as caçadas em mundo aberto.

A mecânica cinematográfica do Dead Eye também retorna ao título. Recurso do original Red Dead Revolver (PS2/XB) que consiste em uma sequência em câmera lenta na qual o jogador mira nos inimigos. A mecânica permite a morte simultânea de vários oponentes em um único ataque.



Red Dead Redemption II almeja trazer o máximo da qualidade técnica e narrativa da Rockstar atualizada para a nova geração, bem como apresentar a série Red Dead para os recém-chegados. Através da história de Arthur Morgan, o jogador viverá do auge da Dutch's Gang ao momento de declínio dos foras da lei nos EUA. **B**

Red Dead Redemption II (PS4/XBO)
Desenvolvedora Rockstar Games
Gênero Ação e aventura em mundo aberto
Lançamento 26 de outubro de 2018

Expectativa

**5**

por Francisco Camilo

Revisão: Alberto Canen

Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi

PS4

XBO

PC



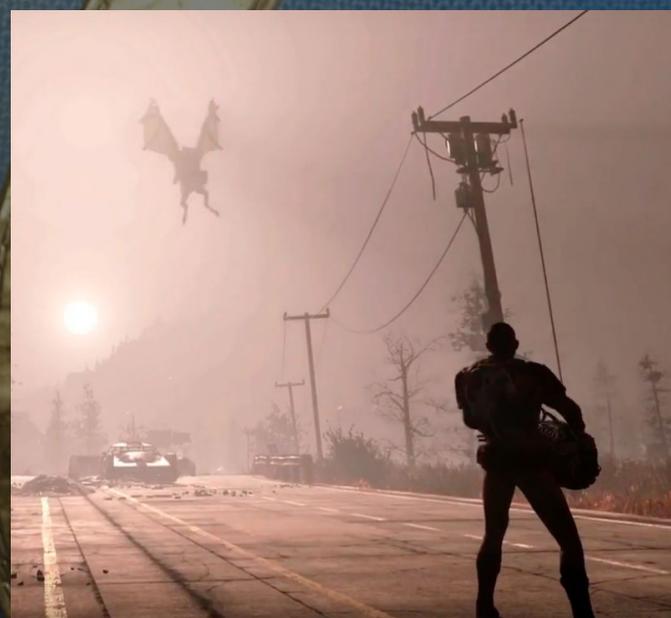
Fallout 76: Sobrevivendo ao apocalipse online

Tradicionalmente conhecida como uma franquia voltada para experiências single player, Fallout receberá uma bela dose de inovações em seu novo capítulo, **Fallout 76**. A ideia é conectar os jogadores em um imenso mundo compartilhado, permitindo que participem de jornadas e missões juntos e busquem a sobrevivência em grupo.

Ampliando o que já era grande

Fallout 76 promete oferecer uma experiência típica de Fallout, com diversos elementos clássicos da série adaptados para um ambiente online. A começar pela forma de se contar a história do jogo. Sendo uma prequela à série, os jogadores serão considerados os sobreviventes do apocalipse nuclear e residentes da Vault 76. Diferentemente dos capítulos anteriores, 76 buscará avançar sua história ao ceder missões aos jogadores através de NPCs robôs, terminais e fitas holográficas espalhadas pelos cenários. São elementos típicos da franquia e que aqui terão um papel ainda mais importante, de narrativa.

Com um mapa quatro vezes maior do que o de **Fallout 4 (Multi)**, o game trará cenários inspirados na região de West Virginia, nos Estados Unidos, contando com localidades baseadas em contrapartes reais, assim como fauna e flora típicas da região. Isso permitirá que o jogo traga elementos renovados para a série, seja na forma de exploração, seja na forma de inimigos. Aliás, estes contarão com alguns tipos novos, inclusive o Homem-Mosca e o Wendigo, inspirados em lendas folclóricas de West Virginia.



A construção de assentamentos estará de volta, permitindo que o jogador construa um espaço bastante pessoal e crie uma base para chamar de lar. Elas poderão ser erguidas em qualquer lugar do mapa, assim como poderão ser alvo de outros jogadores. Para prevenir a perda de progresso dos jogadores em suas construções, suas bases ficarão disponíveis somente quando estiverem online, sendo removidas do mapa quando saírem do jogo. É uma excelente maneira de evitar o que poderia ser perda de tempo e esforço.



Oferecendo maior perigo ainda ao mundo de Fallout 76, haverá a possibilidade de utilizar missões atômicas para causar destruição em qualquer área do jogo, incluindo assentamentos de outros jogadores. Para tal, será preciso coletar partes de códigos de lançamento durante o jogo, derrotando inimigos e cumprindo missões. Ao completar um código, basta ativar e designar um míssil em um dos silos espalhados pelo mapa. A destruição na área será total, alterando sua composição e tornando-a radioativa. Explorar essas áreas exigirá um personagem poderoso, mas as recompensas serão bastante interessantes para aqueles que se aventurarem pelas terras devastadas.

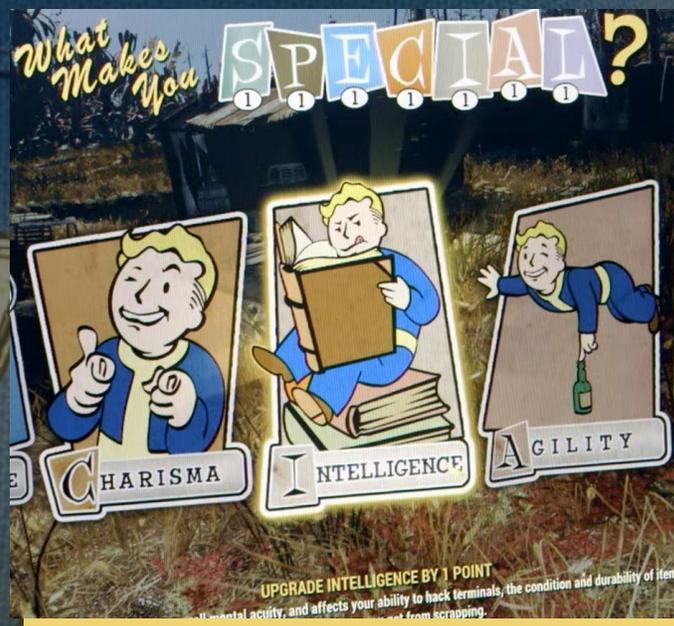


Texturas remodeladas e novas melhorias de iluminação e sombras. Isso permitiu à equipe de desenvolvedores explorar avanços e possibilidades novas para o aspecto técnico e artístico do jogo. Espera-se um jogo mais fidedigno do que o antecessor em todos os aspectos visuais.



Evoluindo e atacando

Típico do gênero RPG, os jogadores poderão subir de nível em Fallout 76 ao ganhar experiência por completar missões e derrotar inimigos, dentre outras ações. Através do sistema SPECIAL, subir de nível renderá pontos que poderão ser alocados em sete categorias de atributos, como força, carisma, sorte e inteligência, além de também ser possível selecionar desbloquear habilidades ativas e passivas, que concedem bonificações às características do personagem.



Fallout 76 trará um sistema de cartas atrelado ao sistema de progressão SPECIAL. Conforme o jogador sobe de nível, é recompensado, até o nível 10, com um pacote especial contendo quatro cartas aleatórias que possuem benefícios variados, e estão atreladas às categorias de atributos. Para equipá-las, é necessário ter a pontuação correspondente ao valor da carta nos atributos. São centenas de possibilidades, e novas cartas mais poderosas são desbloqueadas de acordo com a progressão do jogador. Certos benefícios concedidos pelas cartas poderão afetar, inclusive, aqueles que jogarem em equipe, assim como haverá potencializadores para lobos solitários. Cabe ao jogador escolher a experiência que deseja ter com o game.



Uma das mecânicas mais eficientes nos combates de Fallout é o V.A.T.S. Apresentada em **Fallout 3 (Multi)**, ela permite que os jogadores desacelerem o tempo e escolham qual parte do inimigo acertar com seus disparos, aumentando chances de dano crítico e precisão durante os confrontos. Tratando-se de um jogo em tempo real, a mecânica ainda estará presente e atuará de forma semelhante, dando a oportunidade de tiros precisos e poderosos, mas não alterando a velocidade do tempo.

Para aqueles que estiverem com medo dos confrontos PvP (Jogador versus Jogador), há opções que irão permitir uma jogabilidade fluida e uma experiência solo bem satisfatória. Será possível ignorar inimigos que queiram iniciar conflitos. O dano inicial é pequeno, e só será normalizado caso o jogador desafiado aceite a batalha. Se for morto sem intenção de batalha, seu assassino receberá um status de caçado, não poderá ver outros jogadores à sua procura e não receberá nenhuma recompensa. Derrotá-lo concederá o dobro de dinheiro, que será debitado das economias do agressor. Além disso, o jogador morto não irá perder nenhum item importante além das tralhas que havia coletado durante a exploração, podendo decidir retornar ou não ao local da morte e coletar novamente aquilo que deixou para trás.



Fallout 76 (Multi) tem muitos dos aspectos que fazem da franquia um sucesso e que conquistaram os jogadores ao longo dos anos. Traz uma abordagem única e diferente para a série ao apostar em um mundo co-habitado por diversos jogadores, e o fator cooperativo de se jogar com amigos agrega muito valor ao título. A imprevisibilidade dos confrontos contra humanos se mistura aos perigos selvagens que perambulam por West Virginia, e enfrentá-los em grupo pode vir a ser uma experiência bastante positiva. **B**

Fallout 76 (PS4/XBO/PC)

Desenvolvedora Bethesda Softworks

Gênero Ação/FPS/RPG Online

Lançamento 14 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

SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

PC

PS4

XBO

*por Francisco Camilo**Revisão: Marília Carvalho
Diagramação: Yury Trindade*

A jornada pessoal de uma Lara Croft evoluída

Shadow of the Tomb Raider (Multi) é a conclusão da nova trilogia de Lara Croft, iniciada com o reboot de 2013, **Tomb Raider (Multi)**. Embora não traga inovações e não tenha um ritmo muito agradável, traz uma belíssima representação cultural inca e maia, explora ainda mais o lado aventureiro da protagonista e fecha seu arco de maneira satisfatória.

A evolução de Lara Croft

Questionamentos pertinentes acerca de suas escolhas vêm à tona quando Lara desperta uma profecia de fim do mundo ao retirar a Chave de Chak Chel (Deusa maia da destruição e da criação) de sua tumba. Como consequência, uma série de cataclismos desencadeiam, destruindo cidades e devastando civilizações inteiras. Cabe a Lara buscar uma solução para o problema que trouxe ao mundo.

A Trindade, seita vilanesca que busca a recriação do mundo, está de volta e é liderada por Dominguez, um homem que segue os conceitos mais básicos da organização, mas que possui sua própria missão e um papel fundamental na profecia. Para Dominguez, a salvação só será possível se unir a Chave de Chak Chel com a Caixa Prateada de Ix Chel (Deusa maia da medicina e do parto), que juntas concederão a ele o poder de decidir o destino do mundo.

Enquanto Tomb Raider e Rise of the Tomb Raider (Multi) mostraram o nascimento e o crescimento de Lara Croft como uma aventureira e exploradora, o capítulo atual não se prende a mostrar evoluções de personalidade. Ao invés disso, o jogo se preocupa em elucidar as consequências das ações da heroína, palpadas em decisões por vezes impulsivas, por vezes imprudentes. Representada de forma bastante humana - característica marcante na nova trilogia - Lara fraqueja, possui dúvidas e preocupações genuínas sobre o caminho que decidiu seguir.



A relação de Lara e Dominguez, embora tratada com tons de antagonismo, possui nuances interessantes. Intimamente ligado com a cultura e os locais que o jogo nos apresenta, o vilão não está presente somente para "causar o caos". Suas motivações são reais e compreensíveis, apesar de não ter escolhido o melhor caminho para cumpri-las. O ponto negativo de sua presença fica por conta de seu tempo de tela, e não recebe o desenvolvimento mais adequado.

Além de protagonista e antagonista, quase nenhum outro personagem secundário se torna um destaque. Jonah se salva por suas interações com Croft, mas isso se dá mais por ser melhor amigo da heroína e seu fiel escudeiro. Todo o restante cumpre papel apenas para o andamento da história, sendo essa a única razão para não serem descartáveis.

O ritmo da história é bem lento, apesar de ser condicionado às atividades que o jogador decide seguir. Repleto de missões secundárias e atividades variadas, não há um caminho ideal para seguir. Isso concede maior liberdade de decisão a quem joga, mas prejudica o andamento da história, que por si só já não possui um senso de urgência definido.



Muita exploração com uma pitada de ação

Particularmente, um dos maiores problemas que tive com o Tomb Raider de 2013 foi o fato de o jogo ser repleto de momentos de ação desenfreada. O que mais havia ali eram explosões, do início ao fim. Ainda que tenha apreço por jogos de ação, não considero algo que combine com a franquia. O capítulo atual foca muito mais na exploração de cenários e busca de segredos do que nos combates por si só. Bem dosados e espaçados, os momentos de tiroteio e ação ainda estão aqui, mas dividem espaço com tumbas perdidas, criptas escondidas e baús de tesouro para serem descobertos e coletados. Este é um dos maiores charmes do game, que legitima Lara como uma exploradora.

Cada área desbravada, colecionável encontrado e segredo desvendado possui um significado maior para o jogo. Todos eles fornecem pontos de experiência, que podem ser trocados por novas habilidades para a protagonista. Tumbas, criptas e missões secundárias desbloqueiam habilidades específicas e equipamentos únicos para que a protagonista acesse novas áreas, então é importante completá-las caso se busque 100% de conclusão.

Cada área desbravada, colecionável encontrado e segredo desvendado possui um significado maior para o jogo. Todos eles fornecem pontos de experiência, que podem ser trocados por novas habilidades para a protagonista. Tumbas, criptas e missões secundárias desbloqueiam habilidades específicas e equipamentos únicos para que a protagonista acesse novas áreas, então é importante completá-las caso se busque 100% de conclusão.



Muito mais do que apenas servirem como mecânica de evolução de personagem, tudo que foi mencionado contribui para a imersão do jogador ao contar um pouco da história das localidades onde a aventura se passa. Há muito o que se conhecer sobre diversas culturas (principalmente Inca e Maia), e as narrações de Lara sobre os itens coletados e locais descobertos são bastante detalhadas.



URCUCHELLAY

QUECHUA

Isso é um pouco estranho. Aqui se vê rebanhos de ovelhas, lhamas e cabras, mas um fazendeiro normalmente não cuidaria de três rebanhos diferentes.

Aquela lhama sozinha na colina, deve ser Urcuchillay, o deus Inca que protege os animais. Urcuchillay costumava ser representado por uma lhama. Esse é um presente dos fazendeiros locais àquele que protege seus rebanhos, agradecendo a Urcuchillay pela preservação de seus sustentos.

FECHAR MOSTRAR COLEÇÃO



Voltando a falar sobre senso de urgência, falta um pouco desse aspecto em certos momentos de ação, principalmente em escapadas em que a vida da protagonista corre perigo. A sensação que tive enquanto jogava é que a câmera e a personagem se movem de forma lenta, mesmo com desastres acontecendo ao lado dela. A trilha sonora não colabora nos momentos mais tensos, com batidas rítmicas lentas demais para causar adrenalina no jogador.

Predadora

A evolução de Lara Croft se reflete muito também na maneira como se comporta frente a seus inimigos. Não há piedade de sua parte, passando por cima de qualquer um que ousar enfrentá-la, sem se questionar em momento algum a respeito do que faz. Afinal de contas, é matar ou morrer. E Lara é, acima de tudo, uma sobrevivente.

Com um belo arsenal à sua disposição, a heroína pode engajar em conflitos armados com pistolas, rifles de assalto, escopetas e os tradicionais arco e flechas. É possível coletar materiais pelos cenários e usá-los para realizar melhorias nas armas e produzir munições especiais, como flechas de fogo e alucinógenas, assim como tecer novas vestimentas que concedem bônus de habilidades passivos para a protagonista.

Sendo uma combatente solitária, é preciso investir bastante na furtividade. Para isso, é possível se esconder em moitas e abater os inimigos com finalizações letais e silenciosas. Além disso, é possível se cobrir de lama e usar vinhas e folhagens em paredes para se ocultar e esgueirar pelo cenário, buscando oportunidades astutas de caçar os inimigos um a um.



Tecendo o desafio

Uma das melhores adições à Shadow of the Tomb Raider fica por conta de sua configuração de dificuldade, que pode ser ajustada em nível geral ou em níveis separados. É possível configurar separadamente a dificuldade dos quebra-cabeças, dos combates e da exploração.

Cada configuração afeta diretamente uma porção da jogabilidade, e dá grande liberdade ao jogador de escolher qual tipo de experiência terá.

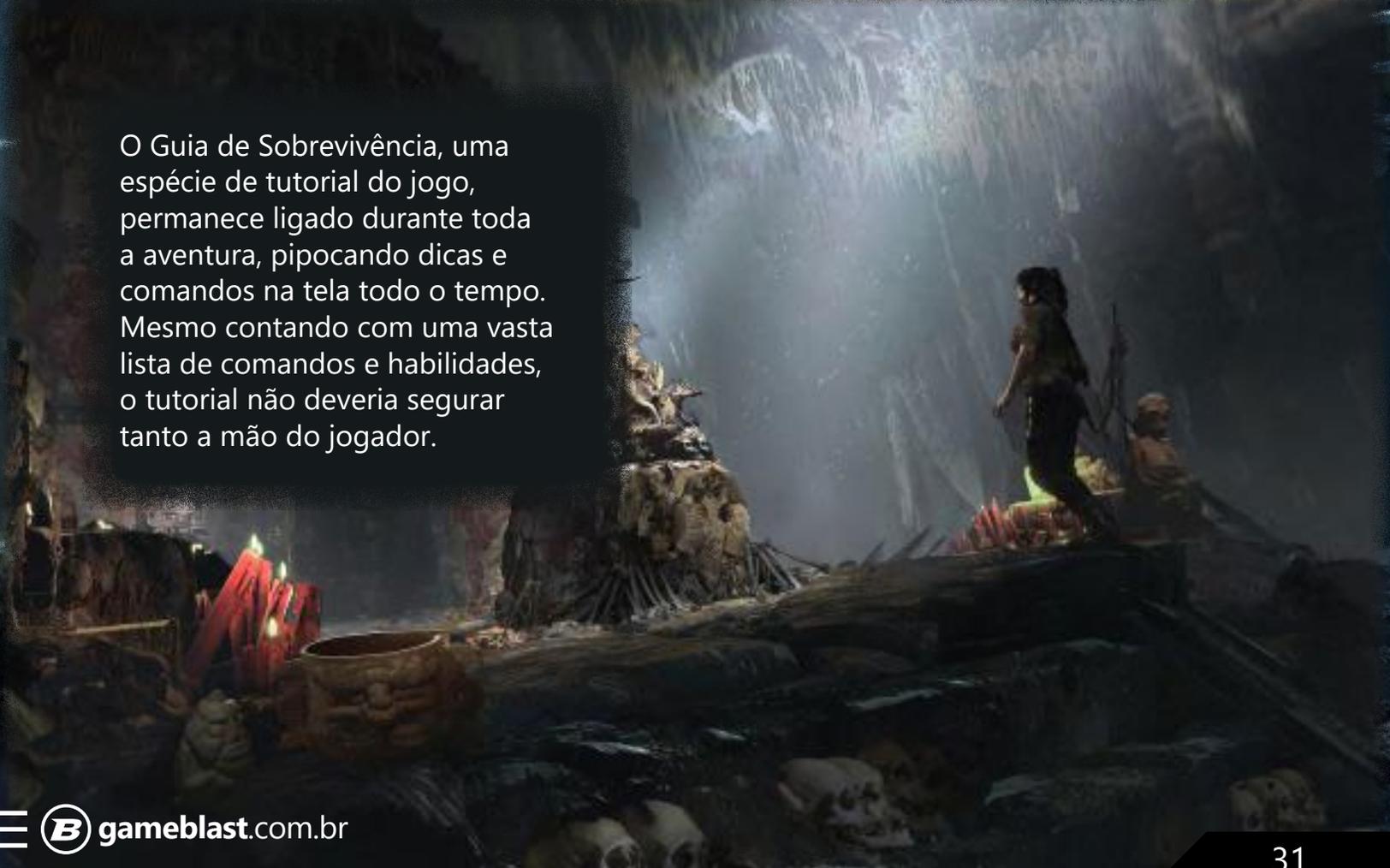


Na dificuldade padrão, os quebra-cabeças são criativos e bem intuitivos, apesar de haver certa facilitação pelo uso do Instinto de Sobrevivência, que destaca elementos importantes do cenário e faz Lara dar dicas sobre o próximo passo para se resolver o puzzle. O uso do sistema acaba se tornando frequente na dificuldade normal, sendo a única maneira visual de identificar certos elementos do cenário (ou situação de inimigos). Seria interessante implementar identificadores visuais que não afetassem diretamente o visual de toda a tela ou exigisse o pressionar constante de algum botão.

Na dificuldade padrão, os quebra-cabeças são criativos e bem intuitivos, apesar de haver certa facilitação pelo uso do Instinto de Sobrevivência, que destaca elementos importantes do cenário e faz Lara dar dicas sobre o próximo passo para se resolver o puzzle. O uso do sistema acaba se tornando frequente na dificuldade normal, sendo a única maneira visual de identificar certos elementos do cenário (ou situação de inimigos). Seria interessante implementar identificadores visuais que não afetassem diretamente o visual de toda a tela ou exigisse o pressionar constante de algum botão.



O Guia de Sobrevivência, uma espécie de tutorial do jogo, permanece ligado durante toda a aventura, pipocando dicas e comandos na tela todo o tempo. Mesmo contando com uma vasta lista de comandos e habilidades, o tutorial não deveria segurar tanto a mão do jogador.



Um visual primoroso

Shadow of the Tomb Raider é um dos jogos mais bonitos da geração, especialmente no quesito de iluminação e sombras. Os raios de sol passando pelas árvores, projetando sombras realistas e que contribuem para um enriquecimento visual muito bem detalhado. O nível de detalhes dos cenários é impressionante, indo da fauna e flora das densas florestas até as ruínas das tumbas perdidas e civilizações que visitamos, como Cozumel, no México, e Paititi, no Peru. Com a ajuda de historiadores, a equipe do jogo buscou embasar-se fortemente na realidade histórica das culturas Inca e Maia, criando um mundo fascinante e imersivo.

Os modelos de personagens são lindos e expressivos, especialmente a protagonista. Sua movimentação, na maior parte do tempo, é plástica e fluida. Lara reage de acordo com a situação, como caminhar na lama, presença de gás tóxico ou postura de furtividade. A atenção aos detalhes é alta, mas não imune a falhas. A movimentação do pulo entre beiradas é estranha, com a heroína realizando a ação como se estivesse pulando para a frente, porém em um movimento lateral. Além disso, em pequenos momentos o jogo não registra da maneira correta o comando de se agarrar em superfícies com o machado de escalada. Pode ocasionar em quedas, exigindo que o jogador recomece o trajeto de subida.

A localização do jogo para português brasileiro é boa, apesar de ter problemas pontuais. Em alguns poucos momentos os personagens ficam sem voz, com suas bocas mexendo mas sem áudio. Além disso, as legendas possuem cortes espontâneos e errados, ficando incompletas em diversos diálogos, principalmente com NPCs de missões secundárias.



Até professores. Todos os distritos estão se preparando.
O mercado ficará lotado.

Shadow of the Tomb Raider (Multi) conclui a história de Lara Croft iniciada em 2013, amarrando pontas soltas e dando-a um final digno e acalentador. Possui uma exploração bastante fluida e divertida, e seus colecionáveis agregam valor às mecânicas de jogo e à narrativa e imersão. Fecha o arco de Lara de forma agradável e satisfatória e, embora Dominguez não seja exatamente um vilão memorável, as ligações que possui com Croft e outros personagens tornam a aventura da heroína bastante crível e pessoal. **B**



✓ Prós

- Uma Lara Croft plenamente evoluída;
- Momentos de exploração divertidos e fluidos;
- Momentos de combate bem dosados e espaçados;
- Colecionáveis que agregam às mecânicas e à narrativa;
- Possibilidade de configurar a dificuldade em diferentes níveis;
- Um dos jogos mais bonitos da atual geração.

✗ Contras

- Tempo de tela insuficiente para o vilão;
- Falta senso de urgência na história e em certos momentos de ação;
- Ausência de vozes em conversas e legendas incompletas na localização em português brasileiro.

Shadow of the Tomb Raider (PS4/XBO/PC)
Desenvolvedoras Crystal Dynamics/Eidos Montréal
Gênero Aventura e ação
Lançamento 14 de setembro de 2018

Nota **9.0**

PC

PS4

Switch

XBO

por Farley Santos

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Diego Ilson

Análise: Mega Man 11 moderniza conceitos clássicos em um ótimo retorno

Depois de oito anos sem nenhum novo jogo, o bombardeiro azul da Capcom retorna em Mega Man 11. A nova aventura do robô se concentra em explorar os conceitos que sempre foram destaque na série, ou seja, ação e plataforma por estágios bem difíceis. A atmosfera é clássica, porém o visual caprichado e novas mecânicas revitalizam a experiência sem modificar demais os conceitos principais. O resultado é um jogo divertido e intenso, que passeia entre passado e presente constantemente.

Plataforma tradicional com algumas novidades



Mega Man 11 é uma aventura de ação e plataforma 2D nos moldes tradicionais, ou seja, o bombardeiro azul pula, atira e desliza por cenários repletos de perigos. Uma das características icônicas da série está intocada: ao derrotar um chefe, o herói adquire sua arma. Cada um dos mestres é vulnerável a algum dos poderes e descobrir suas fraquezas é essencial para derrotá-los mais facilmente. Dest vez, o incansável Dr. Wily decidiu utilizar uma tecnologia desenvolvida durante seu tempo na faculdade para tentar derrotar Mega Man. Trata-se do Double Gear System, um sistema de engrenagens capaz de extrapolar os limites naturais dos robôs a fim de prover habilidades poderosas. Para ter alguma chance de derrotar os Robot Masters roubados por Dr. Wily, Mega Man se vê forçado a utilizar o mecanismo, mesmo com os riscos associados.

A grande novidade no título é o Double Gear System, uma mecânica



que dá novas habilidades a Mega Man. A Speed Gear deixa a ação em câmera lenta, possibilitando escapar com mais facilidade de certos obstáculos ou usar a arma com maior precisão. Já a Power Gear aumenta consideravelmente o poder de fogo da blaster de Mega Man, permitindo atirar projéteis poderosos e versões melhoradas das armas dos chefes. Quando o herói está à beira da morte, é possível ativar ambas as engrenagens simultaneamente como um último recurso, porém a arma básica fica praticamente inutilizável ao fim do efeito.



Utilizar as engrenagens força os limites do sistema do herói, sendo assim só é possível ativar essas habilidades por curtos intervalos. Uma barra indica o tempo disponível e, caso ela seja completamente preenchida, o sistema superaquece, impedindo ativar qualquer uma das habilidades por alguns segundos. Sendo assim, é extremamente importante ficar de olho no aquecimento para não ficar sem acesso às engrenagens.

Uma aventura divertida e complicada



O novo episódio da série Mega Man toma como inspiração os clássicos da série, principalmente os jogos de NES, o que significa uma progressão mais difícil. Mesmo assim, há um ar de novidade com a presença do Double Gear System, além de opções e modos que permitem que jogadores de diferentes níveis de habilidade aproveitem o título.

O desenho dos níveis e o posicionamento dos inimigos é o que faz Mega Man 11 difícil. As fases são construídas de tal maneira a punir a desatenção ou a falta de habilidade: inimigos parados em bordas a fim de lançar Mega Man nos buracos, trechos de plataforma complicados em que deslizos significam morte, subchefes rápidos e poderosos capazes de dar muito dano em poucos segundos, e mais. Morrer é corriqueiro e há um pouco de tentativa e erro.

Mesmo com a dificuldade intensa, é muito divertido controlar Mega Man, principalmente

por causa da precisão dos controles: os comandos respondem com exatidão e a flexibilidade dos movimentos do herói estão bem dosadas. O esquema de botões foi alterado e é possível acessar instantaneamente qualquer uma das armas adquiridas por meio do analógico direito, além de ser muito mais fácil chamar o cãozinho Rush. O resultado é uma fluidez na ação, permitindo maior foco em superar os desafios.

O Double Gear System não mexe muito na estrutura de jogo, no entanto é uma novidade muito interessante por adicionar algumas camadas de complexidade. A Power Gear aumenta consideravelmente a força, porém não é tão prática de usar por causa do curto intervalo de tempo em que ela pode ficar ativada — preferi utilizar esse poder contra alguns inimigos mais resistentes e subchefes. Já a Speed Gear é bastante útil na aventura, pois são vários os momentos em que precisamos passar por trechos repletos de obstáculos que se movem rápido. Além disso, é uma opção perfeita para ter mais precisão em alguns combates. Os estágios não chegam a forçar o uso desse sistema, contudo muitos trechos ficam mais tranquilos ao utilizá-los.



As lutas contra os chefes é um dos pontos altos de Mega Man 11. Como é decostume, os Robot Masters apresentam padrões de ataques complicados, porém nesse jogo eles estão especialmente mais agressivos. Além de se moverem bem rápido, os mestres também têm acesso ao Double Gear System, mudando a dinâmica de alguns combates: Block Man torna-se gigante e poderoso, Fuse Man se teletransporta com extrema rapidez, as bombas de Blast Man aumentam de tamanho, e assim por diante. Por causa disso, é imprescindível dominar o uso do Double Gear System, afinal alguns ataques só podem ser evitados ao utilizar esses poderes.

Variedade de situações e ideias conservadoras

A jornada de Mega Man se passa em um conjunto de estágios temáticos bem variados. A fase de Torch Man, por exemplo, apresenta trechos em que precisamos desviar de inúmeros obstáculos ao mesmo tempo em que fugimos de um incêndio. Já no domínio de Bounce Man o desafio é passar por salas cobertas de balões que complicam bastante os saltos. No estágio de Acid Man precisamos navegar por partes aquáticas repletas de espinhos — controlar o robzinho na água já é complicado, imagine então o nível de dificuldade com a adição de espetos mortais. Cada um dos estágios exploram ideias distintas, trazendo uma sensação de variedade constante.



Mesmo assim, é difícil não notar a simplicidade do desenho das fases. Todos os estágios são extremamente lineares, ou seja, não há segredos ou rotas alternativas. O conceito principal também é bem conservador e não ousa muito fora do padrão correr, pular e atirar. Por sorte as fases são bem divertidas, com o balanço certo entre partes de plataforma e momentos de combate. No entanto, sinto que foi uma oportunidade perdida não explorar mais ideias — particularmente gostaria de ver de volta as mecânicas de interagir com os cenários por meio das armas, como em Mega Man 7.

O mundo de Mega Man 11 é representado por meio de gráficos 3D, ao contrário do visual 8 bits dos dois últimos títulos da série. Os estágios são vibrantes e bem coloridos, repletos de elementos visuais elaborados. Mega Man e boa parte dos inimigos receberam o tratamento cell shading, fazendo com que a representação deles seja bem próxima das artes conceituais. O resultado é um jogo bem bonito, mesmo que alguns pequenos detalhes incomodem um pouco, como a movimentação meio estranha do robô azul. Pela primeira vez na série, a aparência de Mega Man muda de acordo com a arma equipada, e isso trouxe mais identidade a cada um dos poderes.

Já o áudio, infelizmente, não é nada especial. A trilha sonora apresenta músicas que soam entre o genérico (Bounce Man) e o desinteressante (Acid Man), utilizando composições simples com sintetizadores. Algumas poucas músicas são de fato memoráveis, como o energético tema da fase de Fuse Man (que, inclusive, foi utilizado nos trailers do jogo), mas no geral não é nada de mais — uma pena, dado o histórico sonoro excepcional da série.



Variedade de situações e ideias conservadoras

Dependendo do nível de habilidade do jogador, Mega Man 11 pode ser frustrante por causa de sua alta dificuldade. Encarei a aventura inicialmente na dificuldade "Normal" e sofri bastante em algumas fases. Porém, com o tempo, fui entendendo as nuances dos estágios e desafios e a experiência ficou bem mais tranquila — mas sem deixar de ser tensa, claro.

Um detalhe legal é que existem vários itens que deixam as coisas um pouco mais tranquilas: o robzinho Beat salva Mega Man ao cair nos buracos, um protetor impede a morte imediata ao tocar espinhos, um escudo reduz o dano pela metade, e mais. Também é possível comprar vidas, tanques de energia e algumas melhorias permanentes. O uso desses recursos é completamente opcional, mas não deixa de ser uma opção para momentos de complicação.



O jogo conta também com diferentes níveis de dificuldade. O modo "Normal" tem como padrão a dificuldade intensa, ideal para aqueles que procuram uma experiência mais clássica. Já o "Casual" deixa as coisas um pouco mais fáceis com a presença de mais checkpoints e menos inimigos. O "Newcomer" facilita ainda mais o modo "Casual" com itens de suporte de usos infinitos, maior tempo de ativação das engrenagens e posicionamento ainda mais tranquilo de inimigos. Para os experts, a escolha ideal é o "Superhero": não há itens de recuperação nos estágios e cada golpe recebido tira 25% da vida do herói. Os vários níveis de dificuldade tornam o jogo acessível sem deixar de lado o núcleo da experiência.



Por fim, o Mega Man conta com vários desafios adicionais que exploram as fases de maneiras diferentes. Alguns são bem tradicionais, como terminar estágios no menor tempo possível, chegar no chefe realizando poucos saltos ou poucos tiros, ou derrotar os mestres rapidamente. Já outros apresentam conceitos mais elaborados. No "Medal Challenge" precisamos recuperar medalhas espalhadas pela fase, normalmente em locais de difícil acesso. Já no "Balloon Challenge" o objetivo é estourar balões azuis e evitar os vermelhos — um dos meus favoritos, por exigir destreza para executar movimentos bem específicos. O "Dr. Light Trial" consiste em uma série de mini estágios bem difíceis, sendo possível comparar o desempenho com outros jogadores. Os desafios adicionais dão uma sobrevida ao jogo, já que a campanha principal pode ser considerada curta.



O regresso triunfal do bombardeiro azul

Mega Man 11 moderniza os conceitos clássicos da série em um título caprichado e divertido. A nova aventura do robô azul apresenta níveis bem pensados e dificuldade acentuada — parte da graça do jogo é justamente aprender aos poucos a fim de conseguir superar os desafios. O sistema Double Gear provê possibilidades bem legais e adiciona complexidade e estratégia à experiência, principalmente nos momentos mais complicados e nas lutas contra os chefes. O jogo peca ao ser um pouco conservador demais, no entanto compensa esse defeito ao ser tecnicamente bem produzido, apresentar muitas opções de acessibilidade e ter muitos extras. No fim, Mega Man 11 é um retorno notável da franquia e também um excelente jogo de ação e plataforma 2D. 

MEGAMAN 11

✓ Prós

- Mecânicas sólidas de plataforma, complementada com controles precisos;
- Sistema de *Double Gear* traz ar de novidade com usos interessantes;
- Desafio intenso, mas acessível com a presença de vários níveis de dificuldade;
- Visual colorido e bem produzido;
- Modos extras trazem variedade ao jogo.

✗ Contras

- Fases muito lineares e sem segredos para serem encontrados;
- Trilha sonora desinteressante.

Mega Man 11 (PC/PS4/XBO/Switch)

Desenvolvedor Capcom

Gênero Ação e plataforma 2D

Lançamento 02 de outubro de 2018

Nota **9.0**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



google.com/+NintendoBlast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

por *Karen K. Kremer*

Revisão: *Marília Carvalho*
Diagramação: *Lucas Gallego*

Melhores easter eggs de Red Dead Redemption

O jogo de ação e aventura no faroeste **Red Dead Redemption** (PS3/X360), da **Rockstar** é um clássico dos jogos eletrônicos por sua história intensa aliada a um mundo aberto bem desenvolvido e marcado por paisagens exuberantes. Contudo, o icônico título também faz referências a outros clássicos da cultura pop. Confira nossa lista dos 10 melhores easter eggs de Red Dead Redemption.

10 - Três Homens em Conflito

Na primeira vez que **John Marston** se encontra com o caçador de tesouro Seth Briars, o lunático está vasculhando uma cova enquanto reclama de um mapa perdido. A cena é uma referência ao filme de faroeste **Três Homens em Conflito** (Sergio Leone, 1966), uma das obras mais famosas protagonizadas pelo ator estadunidense **Clint Eastwood**.



9 - Cidade Fantasma

Localizada no território de New Austin, na região de Gaptooth Ridge, fica a cidade fantasma de Tumbleweed. O município costumava ser um esconderijo de gangues, mas por motivos desconhecidos a cidade foi abandonada. Na mansão de Tumbleweed é possível ouvir vozes e gemidos sobrenaturais, bem como há latidos de cães e barulhos desconhecidos em ruas desertas. O local é considerado o mais perturbador de Red Dead Redemption.



8 - Cavalos do Apocalipse

Durante o gameplay da DLC **Undead Nightmare** (PS3/X360) é possível encontrar, vagando pelos desertos de Red Dead Redemption, os Quatro Cavalos do Apocalipse. Os animais são uma referência a profecia bíblica sobre o fim do mundo, no qual quatro cavaleiros chamados Peste, Guerra, Fome e Morte trarão destruição à Terra.



7 - Grito Wilhelm

Efeito sonoro repetitivo de um grito utilizado em obras cinematográficas e televisivas, o Grito Wilhelm se originou no filme western **Tambores Distantes** (Raoul Walsh, 1951). O recurso sonoro é usado várias vezes em *Red Dead Redemption* quando o jogador mata os inimigos.



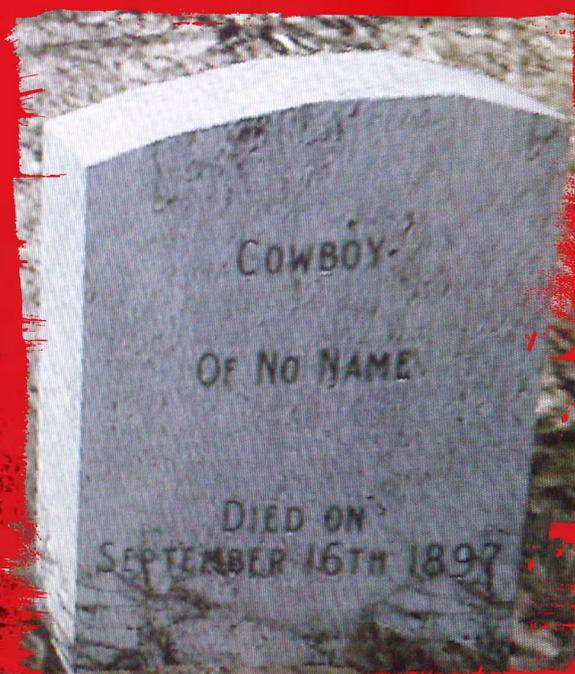
6 - Dragon Ball Z

Há uma conquista do DLC **Liars & Cheats** (PS3/X360) intitulada Over 9001, o nome se refere a famosa frase do personagem Vegeta no anime **Dragon Ball Z** (Toei Animation, 1989): "É mais de 8000!". Devido a um erro da dublagem estadunidense, a expressão se popularizou no EUA com o valor de 9000, porém o número correto é o utilizado na versão brasileira.



5 - O homem sem nome

No território de New Austin, na região de Cholla Springs, há um cemitério na igreja de Coot's Chapel cuja lápide possui a inscrição "A Cowboy Without a Name". O epitáfio é uma referência ao arquétipo do *cowboy* dos filmes estadunidenses, chamado de Pistoleiro Sem Nome, estabelecido pelas obras cinematográficas clássicas de faroeste com a atuação de Clint Eastwood.



4 - Pé Grande de GTA: San Andreas

Uma das conquistas do DLC Undead Nightmare exige que o jogador mate um Pé Grande, criatura monstruosa parecida com um macaco que faz parte das lendas urbanas dos EUA e Canadá. A conquista desbloqueada é chamada Six Years In The Making, fazendo referência aos seis anos de produção entre Red Dead Redemption e o jogo de ação e aventura **Grand Theft Auto: San Andreas** (Multi), de 2004, cuja história cita o mito popular do Pé Grande como parte do imaginário de San Andreas.



3 - Red Harlow, a lenda

O título que deu origem a série **Red Dead** não ficou de fora dos easter eggs de Red Dead Redemption, em vários mapas, o jogador pode ouvir personagens conversando sobre o pistoleiro de duelos Red Harlow, protagonista de **Red Dead Revolver** (PS2/XB), lançado em 2004



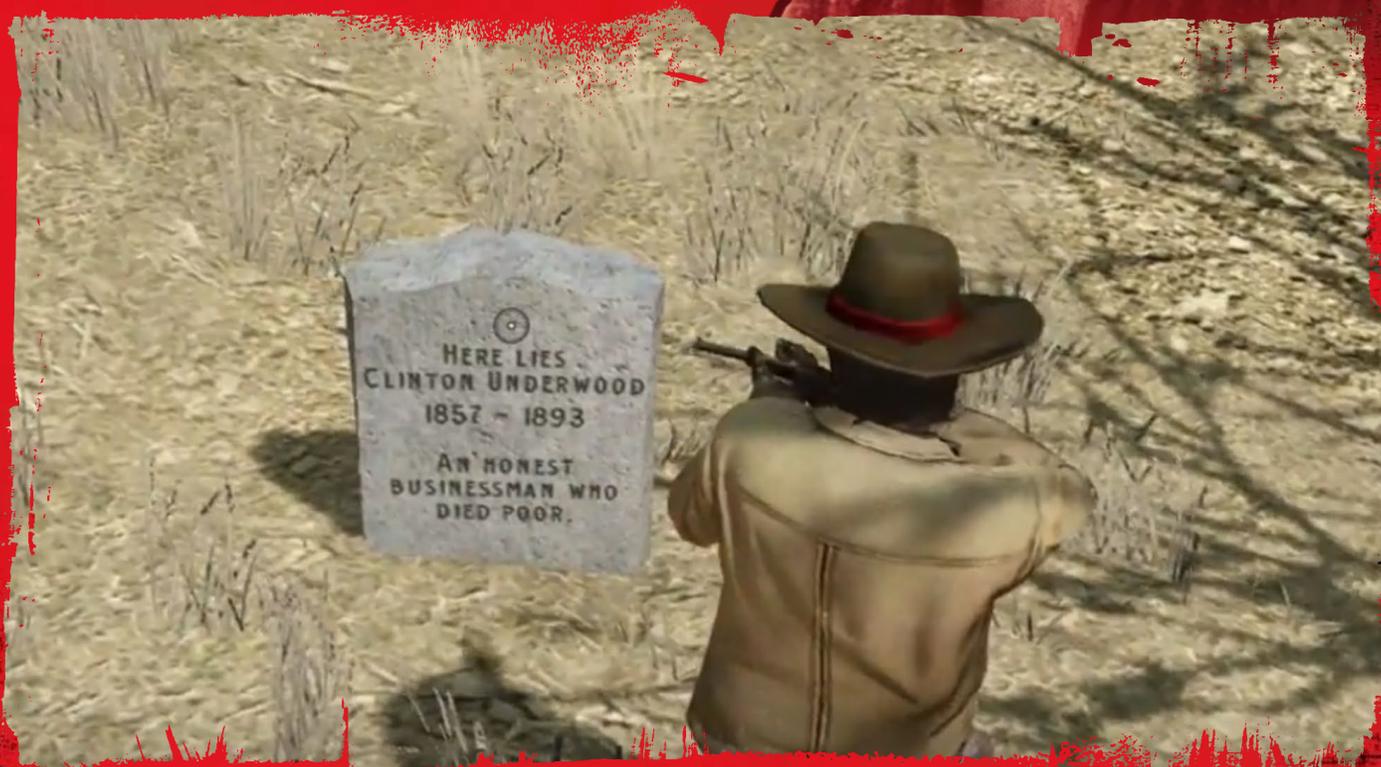
2 - Sangue Negro em Plainview

A região petrolífera de Plainview é inspirada no sobrenome do personagem Daniel Plainview, interpretado pelo ator britânico **Daniel Day-Lewis** no filme **Sangue Negro** (Paul Thomas Anderson, 2007). A obra cinematográfica gira em torno do falido minerador de prata, Plainview, e sua busca para começar uma vida nova em uma região rica em petróleo.



1 - Clint "Underwood" Eastwood

O maior pistoleiro do Velho Oeste é presença constante nas referências de Red Dead Redemption. Na igreja da cidade de Blackwater há um cemitério com uma lápide e a inscrição Clinton Underwood, paródia do nome do icônico ator Clint Eastwood.



Red Dead Redemption conta com diversos easter eggs da cultura *pop*, mas havia espaço apenas para dez nessa lista. Por isso, fica nossa menção honrosa para divertidas referências que foram deixadas de fora, como a lápide do viajante do tempo no cemitério de Great Plains, os *cheat codes* na mina abandonada de Plata Grande, o demônio nas rochas da região de Ojo Del Diablo, entre outros. **B**



por *Gilberto Hoffmann*Revisão: Link Beolve
Diagramação: Stefan Ramos

SEGA

MEGA DRIVE



30 ANOS DO MEGA DRIVE

Hardware de maior sucesso da história da Sega. Primeiro 16-bits a chegar ao mercado ocidental. Protagonista da mais icônica guerra de consoles até os dias de hoje. Neste mês de outubro, fazem exatos 30 anos desde que o **Mega Drive** chegou às lojas japonesas, marcando o início de uma trajetória que mudaria os rumos da indústria. Relembre conosco um pouco da história do ambicioso projeto da Sega. Da era inicial em que tentava bater de frente com o Nintendinho até os dias finais em que literalmente respirava com a ajuda de aparelhos ao tentar antecipar o avanço do PlayStation e das novas tecnologias que, em pouco tempo, mudariam as regras do jogo novamente.

A briga pelas salas de estar



As origens do Mega Drive remontam à competição entre as gigantes nipônicas dos arcades. Em meados dos anos 1980, a Sega tentava fazer frente aos avanços da concorrente Nintendo, que colhia os frutos de uma ótima transição dos fliperamas para o emergente mercado de home consoles.

Tais esforços, entretanto, não vinham obtendo grande sucesso: em 1987, a Big N controlava mais de 70% do mercado norte-americano e aproximadamente 90% do mercado japonês. Restava à Sega enfrentar a então emergente NEC, com seu tecnicamente bem-sucedido PC Engine, pela fatia restante.



Os esforços da empresa até então foram tímidos e um tanto desencorajados: a rápida sucessão dos modelos SG-1000, SC-3000 e da edição aprimorada do projeto, o Mark III (posteriormente renomeado como Master System — indicando o caráter de versão definitiva da máquina), não favoreceu a consolidação de uma marca acessível e convidativa como o Famicom. Como agravante, a falta de suporte e parcerias com third-parties fazia o projeto 8-bits da Sega empalidecer frente à grandiosidade do Nintendinho, com sua biblioteca vertiginosa de títulos.

A saída seria investir em um avanço tecnológico que garantisse que a empresa fosse pioneira na próxima etapa da indústria. Tentar dar novas regras à disputa ao invés de superar a Nintendo no próprio jogo. Para tanto, a equipe de desenvolvimento foi buscar na área de maior expertise da produtora — os arcades — as respostas técnicas para definir o perfil do que seria uma máquina de próxima geração.

Baseando-se na placa de arcade Sega System 16, a arquitetura do Mega Drive foi delineada em torno do chip Motorola 68000, o mesmo encontrado nos computadores Amiga e no primeiro modelo do Apple Macintosh. Tecnologia de ponta, para a época, em um console doméstico. Com o único diferencial sendo a velocidade de processamento (7.6 MHz contra os 10 MHz da System 16), a máquina vinha com o potencial de trazer versões mais fiéis de sucessos do fliperama — não por menos alguns de seus destaques iniciais foram adaptações ou sequências de grandes sucessos dos arcades como **Space Harrier**, **Super Thunder Blade**, **Altered Beast** e **Shinobi** (os dois últimos originários da própria System 16). Seria o suficiente para conquistar o tão sonhado espaço de mercado?



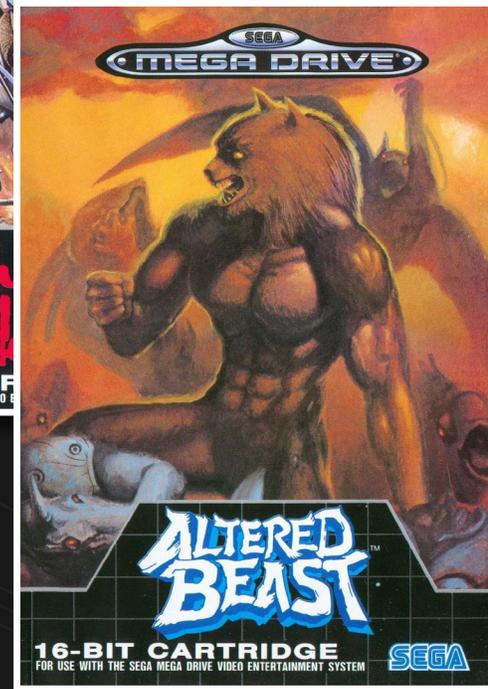
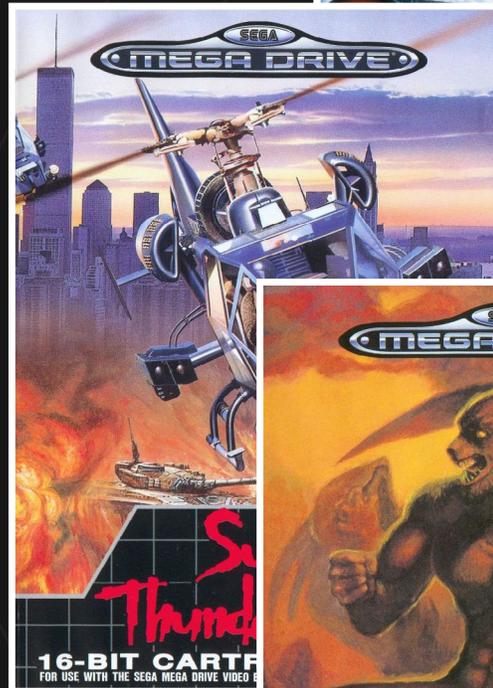
A guerra (mundial) dos consoles



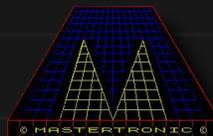
Pode se dizer que o Mega Drive, ao contrário dos esforços tímidos da empresa até então, já nasceu no embate direto com a rival Nintendo. O console enfrentou literalmente de cara uma de suas maiores provações: concorrendo com sua chegada às lojas japonesas estava o lançamento recente (há menos de uma semana!) de **Super Mario Bros. 3**. Sequência aguardadíssima de uma das séries de maior sucesso

nos consoles domésticos e destinado a entrar para a história como um dos melhores games de todos os tempos, o futuro clássico estreante certamente ajudou a sabotar as já restritas perspectivas da Sega com seu Mega Drive. A oferta limitada de títulos de lançamento (**Space Harrier II** e **Super Thunder Blade**, com o reforço de **Altered Beast** chegando apenas no mês seguinte) certamente não ajudou.

Em terras nipônicas, o console falhou em disputar o espaço do Famicom, teve dificuldades em sequer se equiparar ao PC Engine e jamais conseguiu fazer frente à chegada do Super Famicom. No entanto, as fichas da empresa não estavam apostadas todas no Japão. Pelo contrário, a produtora havia conseguido se consolidar com excelentes resultados em mercados estrangeiros, com o lançamento do Master System através de parcerias com fabricantes e distribuidoras locais, como a **Ariolasoft**, na Alemanha, a **Mastertronic**, no Reino Unido e a **Tec Toy**, em terras brasileiras.



TEC TOY



ariolasoft

Com a liderança já conquistada acirradamente na Europa Ocidental e com certa folga no Brasil, a Sega não se demorou em ver sua grande chance nesses mercados ainda pouco explorados pela Big N. Mais do que isso: essa estratégia formaria a base sobre a qual ela consolidaria sua abordagem para conquistar seu tão cobiçado espaço. A ideia geral seria inovar sempre no sentido de abocanhar as fatias de mercado que passaram batido pelo radar das concorrentes. Nos Estados Unidos, a Nintendo já desfrutava de um bom espaço, mas a empresa acreditou que estratégias de marketing bem colocadas seriam capazes de reverter o fluxo a seu favor.

Assim, toda a imagética do Mega Drive foi sendo construída para vendê-lo como um tipo diferente de videogame. O foco da publicidade nas especificações técnicas buscava dissociar do console a possível imagem de um simples “brinquedo”. A capacidade de processamento acelerada e a alta tecnologia investida na máquina fazia dela uma verdadeira “experiência de simulação”, algo que deveria apetercer aos adolescentes e adultos mais do que às próprias crianças, público-alvo mais associado com a mídia até então — essa era a grande estratégia da Sega.

Nintendon't



No Japão e em quase todas as regiões subsequentes, o título do console buscava refletir um pouco desse ideário: “Mega” denotando a potência superior, “Drive” combinando a tecnologia com a ideia de alta velocidade. Nos EUA, a já existência de um registro para a marca fez com que o console fosse rebatizado de Sega Genesis, sinalizando o grande recomeço para a produtora.

O design preto e arredondado do console e do joystick buscava mimetizar o visual de uma vitrola, sugerindo as altas capacidades sonoras e destacando o aparelho como um novo tipo de eletrônico de sala, algo mais próximo ao entretenimento adulto do que o Nintendinho, cuja imagem “familiar” era ainda bastante indissociada do público infanto-juvenil. E não tem nada que o público infanto-juvenil goste mais do que achar que o que consome é “coisa de adulto”.



**GENESIS DOES
WHAT
NINTENDON'T**

SEGA
GENESIS

Um dos desdobramentos dessa estratégia foi justamente o tom provocativo do marketing norte-americano, que iconicamente afirmava como slogan que "Sega does what Nintendo doesn't". A estratégia de atacar a Nintendo, mais do que simplesmente uma publicidade agressiva, visava justamente construir a imagem da Sega como uma empresa futurista que trazia o videogame como forma de entretenimento mais adulta, cool e contemporânea. O intento era menos desmoralizar a imagem da Nintendo do que delinear a Sega como a alternativa mais descolada e nova.

A iniciativa não foi muito bem vista pela Sega do Japão, onde a ética empresarial não vê bem esse estilo de marketing agressivo em relação à concorrência, mas cumpriu bem sua parte em cimentar a posição da empresa no imaginário popular como principal concorrente (e, portanto, produtora à altura) da até então incomparável Nintendo.

No Reino Unido, ficaram famosas as infames campanhas publicitárias com trocadilhos sexuais e humor adulto, visando vender a imagem descolada da empresa, novamente em contraste com o ambiente familiar da concorrência. No Brasil, por sua vez, a Sega se fez em casa antes mesmo que a Nintendo pudesse estabelecer-se como hegemonia. Com a lógica do conflito invertida, a Tec Toy simplesmente não se viu forçada a abordar de forma polêmica seu produto — líder indisputado de mercado por um longo período.

No entanto, faltavam ainda duas coisas ao Mega Drive: um título exclusivo cataclísmico e um porta-voz carismático o suficiente para fazer frente ao titânico Mario. A solução estava a caminho — correndo na velocidade do som.



O relâmpago azul



Ao longo de seus primeiros anos de existência, o Mega Drive foi expandindo sua biblioteca confiantemente, conquistando sua independência em relação às adaptações vindas diretamente dos arcades. A abertura de parcerias com desenvolvedoras e publicadoras externas, em especial no Ocidente, trouxe lançamentos inventivos no campo dos esportes: Tommy Lasorda Baseball revolucionou o gênero no âmbito doméstico, seguido pelos títulos de estreia das séries **Madden**, **NBA** e **Fifa**, inaugurando com força a colaboração frutífera com a **Electronic Arts**, que tirava da experiência sua estreia nos consoles domésticos.

Marcaram época também as parcerias com as marcas de celebridades ocidentais, mais notadamente em **Michael Jackson's Moonwalker**, mas também fazendo presença com as bênçãos de **Ayrton Senna**, John Madden, Joe Montana, Evander Holyfield, Arnold Palmer e dos Los Angeles Lakers aos seus respectivos títulos esportivos. Porém, se é verdade que essas investidas ocidentais foram centrais no estabelecimento do Mega Drive, os grandes clássicos do console foram mesmo as produções first-party. Nos primeiros dois anos de existência, títulos como **Golden Axe**, **Streets of Rage**, **The Revenge of Shinobi**, **Super Hang-On** e **Phantasy Star II** ajudaram a compor uma linha forte de jogos, sem a qual propaganda alguma no universo seria capaz de alavancar as vendas do console.





No entanto, faltava à Sega o equivalente do encanador bigodudo que capitaneava o batalhão de exclusivos do lado de lá. Com o lançamento mundial do Super Nintendo ameaçando a saúde do Mega Drive, a empresa investiu um esforço cuidadoso em criar um personagem e um jogo que simbolizassem todas as qualidades e diferenciais de seu console. O resto é história: além de um excelente título de estreia, **Sonic the Hedgehog** encarnou com precisão todas as

características essenciais dessa nova fase da Sega em um pacotinho azul espinhoso: alta velocidade, carisma, atitude descolada. Tudo que Mario tinha de bom, só que com aquele toque cool noventista.

Com a chegada do ouriço, que fez seu sucesso no Oriente e explodiu em popularidade no Ocidente — se tornando ao longo dos anos 1990 um personagem mais reconhecível entre o público infantil do que o Mickey Mouse! —, o Mega Drive entrou em seu segundo ciclo, uma pequena era de ouro em que recebeu diversos títulos notáveis como **Shining in the Darkness** e os games subsequentes da série **Shining Force**, **Gunstar Heroes**, **Disney's Aladdin**, **Castlevania: Bloodlines**, **Kid Chameleon**, **ToeJam & Earl**, **Road Rash**, **QuackShot**, **Ecco the Dolphin**, **Castle of Illusion Starring Mickey Mouse** e **Comix Zone** — para citar apenas alguns. Isso, é claro, sem contar com as sequências bem sucedidas das principais franquias da Sega, com **Streets of Rage**, **Shining Force**, **Sonic** e **Phantasy Star** recebendo novos títulos à altura de suas respectivas estreias.



Pulmão de aço



Assim foi que a briga entre Sonic e Mario se estabeleceu no imaginário popular como representando a disputa épica clássica entre as duas companhias — competição que rendeu espólios fantásticos para ambos os lados do combate. Tendo finalmente conquistado seu desejado espaço na indústria, a Sega enfrentava em meados dos anos 1990 uma pequena crise interna relativa aos seus próximos passos na produção de hardware.



A bem da verdade, toda a indústria passava por um momento de incertezas: a rápida migração para as mídias digitais e o barateamento e acessibilidade de processadores muito mais poderosos e capazes de efetuar o cobiçado salto para o 3D fez com que mesmo a tradicionalmente conservadora e calculista Nintendo se atrapalhasse um pouco no delineamento de seu próximo console. A própria Sega, tentando novamente se antecipar às tendências futuras, sondou o uso do CD como mídia através de seu Sega CD, periférico lançado cedo no ciclo do Mega Drive que, assim como o concorrente TurboGrafx-CD, funcionou mais como experimento supérfluo do que como algo que viria a mudar as regras do jogo.



Nos anos seguintes, ao mesmo tempo em que o projeto Nintendo PlayStation falhava, a matriz japonesa da Sega preparava seu Saturn, sucessor que expandiria o potencial da utilização do CD para além das limitações do hardware do Mega Drive, fazendo o uso de uma arquitetura 32-bits. Porém, a filial norte-americana, preocupada com os avanços da ingressante Sony e com a chegada do Atari Jaguar, avaliou que o tempo de espera e custo estipulados do Saturn no Ocidente eram menos promissores a curto prazo do que uma solução 32-bits de baixo custo.



Buscando aliar a ideia com a sólida base de consumidores instalada nas áreas do globo em que tinha maior participação de mercado, a Sega norte-americana capitaneou a produção de um segundo add-on para o console, o infame 32X. Sofrendo, de forma ainda mais aguda, das mesmas limitações que o irmão mais novo Sega CD, o 32X ficou aquém do próprio potencial ao não apenas não receber qualquer suporte por parte das produtoras third-party, mas ao ser praticamente abandonado pela própria Sega desde o seu lançamento original.

O Sega CD e o 32X acabaram apenas deixando claros os limites do Mega Drive — quaisquer periféricos que pudessem ser ligados ao console, a título de fazê-lo “respirar por aparelhos”, não seriam capazes de torná-lo milagrosamente uma solução capaz de competir com a geração 32-bits que vinha com toda a força. Nenhum dos dois esteve à altura do verdadeiro potencial da máquina enquanto o console revolucionário 16-bits que foi, e custaram o precioso foco de parte significativa da Sega, tendo efeitos danosos inclusive sobre o lançamento do Saturn.

Em uma época de transformações profundas, rápidas e radicais, o Mega Drive se estabeleceu como o maior acerto da Sega no ramo do hardware. O crescimento de força da empresa teve importância notável em forçar a Nintendo a afrouxar o rigor de seus contratos de exclusividade com as produtoras, possibilitando a entrada de novos talentos e projetos mais diversos no mercado. Seu papel na história dos videogames foi significativo, principalmente nos mercados europeu, norte-americano e, é claro, brasileiro (quantos de nós não tiveram o Master System ou Mega Drive da Tec Toy como um dos primeiros contatos com os games?), moldando novas tendências e subindo os patamares da corrida tecnológica, com resultados de alta qualidade sendo produzidos por ambos os lados. Tal qual um raio azul, o reinado do Mega cruzou o mundo de forma rápida e impactante — garantindo um legado que permanece vivo até os dias atuais. 



por *Carlos França Junior*

Revisão: *Link Beoulve*
Diagramação: *Marília Carvalho*

SoulCalibur VI (Multi): as cortinas voltam a se abrir no Palco da História

Após seis anos, a **Bandai Namco** traz de volta aos holofotes uma das joias de sua coroa. **Soul Calibur VI (Multi)** promete não só reconquistar seu espaço entre os atuais jogos de luta, mas também recontar a história da arma que desgraçou toda uma era.

A pesar do número seis no título, esse é o jogo da franquia. O primeiro de todos foi **Soul Edge (PS1)**, de 1995. Esse foi o nome dado no Japão. Ao ser lançado para o resto do mundo no ano seguinte, seu nome foi trocado para **Soul Blade**, pois isso desassociaria o jogo da produtora Edge Games Inc. Para evitar outras trocas de nome, o segundo game da série foi batizado de **Soul Calibur (Dreamcast)**.



A busca pela Espada Maldita (re)começa



Ao longo dos séculos, muitos buscaram a mística Soul Edge, arma que contém estranhos poderes e traz infortúnios para quem a carrega. Sua fama é tão grande que já foi denominada de Espada da Salvação, Espada dos Heróis e Espada Final. A última vez que foi vista, ela tinha se transformado em um par de lâminas longas e se encontrava em posse do capitão Cervantes de Leon.

Com o reinado de terror instaurado pelo pirata, vários guerreiros almejam tomar a poderosa ferramenta de destruição. Cada um tem sua motivação, alguns pretendem destruí-la e apagar sua presença malévola do planeta. Outros querem tomar o poder da arma para si e assim comandar o mundo todo, subjugando quem se opor.

Essa é a premissa que tem regido a saga até então. Soul Calibur VI fará um reboot da história, repassando os eventos que ocorreram entre os dois primeiros jogos da série. Vale lembrar que seu antecessor trouxe um fechamento não muito bem visto pelos fãs, com uma história desconexa, vários erros de continuidade e personagens sem carisma nenhum. Logo, um reinício é algo mais do que bem vindo para a franquia.

Bonito como nunca, afiado como sempre

Se o andamento da história afastou muitos fãs, outros se mantiveram fiéis justamente pela sua jogabilidade, que só evoluiu com o passar dos anos. Os combates continuam balanceados, respeitando sempre o tamanho e peso das armas utilizadas. O *Soul Gauge* e o *Critical Finish*, adicionados em Soul Calibur IV (PS3/X360), também foram mantidos, o que confere mais dinamismo e imprevisibilidade, possibilitando diversas reviravoltas durante os duelos.



Outro ponto forte que se tornou característica marcante da série é a criação de personagens. Serão milhares de itens customizáveis para deixar o seu alter ego no jogo do jeito que lhe agrada mais. Uma adição à esse processo é poder escolher a sua raça, podendo alternar entre humano, reptiliano, zumbi, autômato e até mesmo um esqueleto vivo, entre outros.

Porém, não ache que seu lutador será somente cosmético. O *Libra of Soul* é um modo história voltado totalmente para o personagem criado, gerando uma narrativa alternativa onde o "herói anônimo" tem ligação direta com todos os fatos até então.

Ainda sobre a nova jornada, o antagonista principal é o estreante Azwel. Pouco se sabe sobre ele, apenas que se autointitula "Líder da Humanidade" e que seus poderes e armas possuem alguma conexão com as espadas vivas. Não se tem ideia até o momento se esse ser misterioso também fará parte da história central, com os personagens do elenco principal.



Convidado especial

Desde **Soul Calibur II (Multi)**, a desenvolvedora tem se habituado a colocar participantes ilustres de outros lugares para integrar o elenco de Soul Calibur. Além de Yoshimitsu (Tekken), que se tornou personagem regular da série, já pudemos controlar Link (The Legend of Zelda), Ezio (Assassin's Creed) e a dupla Darth Vader e Yoda (Star Wars).



O novo chegado desse seletor grupo é o bruxo mais notável da época medieval, Geralt de Rívia, da aclamada série multimídia *The Witcher*. O Lobo Branco será muito mais que um adicional, tendo um papel de importância significativa no andamento central. Coincidência ou não, Geralt acabou partilhando de algumas semelhanças com Akuma (Street Fighter) em Tekken 7, pois ambos são convidados com participação vital no *plot* em um sétimo episódio da saga. Seria esse um recurso de "emergência" da Bandai Namco? Fica aí o questionamento...



Do Palco para a Arena

As versões de testes e betas de Soul Calibur VI tiveram um bom desempenho em campeonatos paralelos de grandes eventos. Um título da franquia não figura entre os principais torneios desde a EVO 2012. Caso consiga alcançar uma popularidade aceitável após do lançamento, a Bandai Namco pode conseguir a proeza de possivelmente ter seus três grandes nomes do gênero no maior evento de jogos de luta do planeta, junto com Tekken 7 (Multi) e Dragon Ball FighterZ (Multi), do qual ela é a distribuidora.



Entretanto, é válido lembrar também que outras famosas séries caíram em desuso de maneira prematura, apesar de terem feito algum sucesso a sua maneira. Exemplos disso são **The King of Fighters XIV (PS4/PC)** e **Marvel vs. Capcom: Infinite (Multi)**, sendo que esse último sequer foi escalado para uma seleção principal.

Esse novo SC parece ter as ferramentas ideais para revitalizar a franquia, sem dúvidas. Porém, também tem que tomar muito cuidado para não repetir os erros do passado e cair no mesmo abismo que seu antecessor. **B**

Soul Calibur VI será lançado em 19 de outubro, com versões para **PlayStation 4, Xbox One e PC.**



ANDROID

iOS

*por Alberto Canen**Revisão: Link Beoulve
Diagramação: Tácio Alexandria*A vibrant, cartoonish illustration of a medieval fantasy world. In the center, a large orange dragon with glowing yellow fire in its mouth breathes fire. To its left, a purple dragon flies. To its right, a green dragon with its mouth open. In the foreground, a knight in blue armor runs towards the dragons. The background shows a castle on a hill under a blue sky with clouds. The title 'HUNGRY DRAGON' is written in large, white, stylized letters across the bottom of the scene.

HUNGRY DRAGON™

Controle um dragão faminto no bem-humorado Hungry Dragon

E se você fosse um dragão faminto em um mundo medieval cheio de aranhas enormes, goblins, bruxas, trolls e, claro, pessoas apetitosas, o que você faria? Se "tocar o terror, queimando e comendo tudo e todos" passou pela sua cabeça, esse divertido jogo da Ubisoft, permeado de um certo humor mórbido, pode ser a pedida certa para aquela jogatina rápida e descompromissada.

Franquia faminta

Hungry Dragon não é um jogo tão original assim em sua premissa, já que ele faz parte da franquia Hungry Shark, a qual já conta com diversos jogos, apenas trocando tubarões por dragões e o oceano por um mundo medieval. Essa mudança na temática foi uma boa pedida, já que estava ficando muito repetitivo e porque essa pegada mais Idade Média tem seu charme próprio, o que deve agradar aos amantes do bom e velho RPG clássico.



Se você não está tão familiarizado com a série "Hungry", ela segue sempre a mesma linha, de um determinado tipo de predador (antes tubarões, agora dragões) que precisa se alimentar constantemente ou perecerá. O cardápio é bem simples: tudo e todos que aparecerem pela frente. Isso mesmo. Pessoas estão incluídas na dieta e elas são deliciosas (ao menos saciam boa parte da barra de fome).



Mas como estamos falando de um reino medieval fantasioso, típico de bons RPGs, todos os tipos de seres fantásticos aparecem pelo caminho, como bruxas voando em vassouras, pequenos goblins, enormes trolls, aranhas, pássaros, porcos mágicos (OK, isso não é tão típico) e até mesmo outros dragões. Alguns desses seres não sabem o seu devido lugar (barriga do Outro característica mantida em Hungry Dragon é o seu sistema de monetização. Ele é um título gratuito, mas que conta com compras internas. Apesar disso, o jogo não força você a gastar seu suado dinheiro com ele e serve apenas para aqueles que querem acelerar mais as coisas e não têm paciência para evoluir lentamente.



Dragões, muitos dragões

O humor é uma constante em Hungry Dragon e cada dragão controlado tem um aspecto divertido, sempre com um bom sorriso (um pouco sádico) estampado no rosto. Inicialmente, o dragão controlado não é muito grande e poderoso, mas conforme ouro vai sendo acumulado (sim, dragões gostam de ouro, sabia?), você poderá desbloquear novos dragões e até mesmo fantasias, como de chefe de cozinha ou pirata, que tem o seu aspecto cosmético, mudando consideravelmente a aparência do bicho, mas também servem como upgrades, gerando algum tipo de vantagem durante a jogatina, como mais velocidade ou mais resistência a dano.



Há também pequenos dragões ajudantes, que são chocados de ovos encontrados durante o gameplay. Cada um deles, que segue o principal, tem uma função diferente e cabe a você decidir quais os que podem lhe ajudar mais, pois eles podem conseguir uma maior porcentagem de ouro, por exemplo, ou mesmo reduzir o dano de minas voadoras (isso também não é lá muito típico) que estão por todo o mapa e explodem ao menor contato. Eles também têm uma aparência bem divertida e meio bizarra, que por si só já valem a companhia.

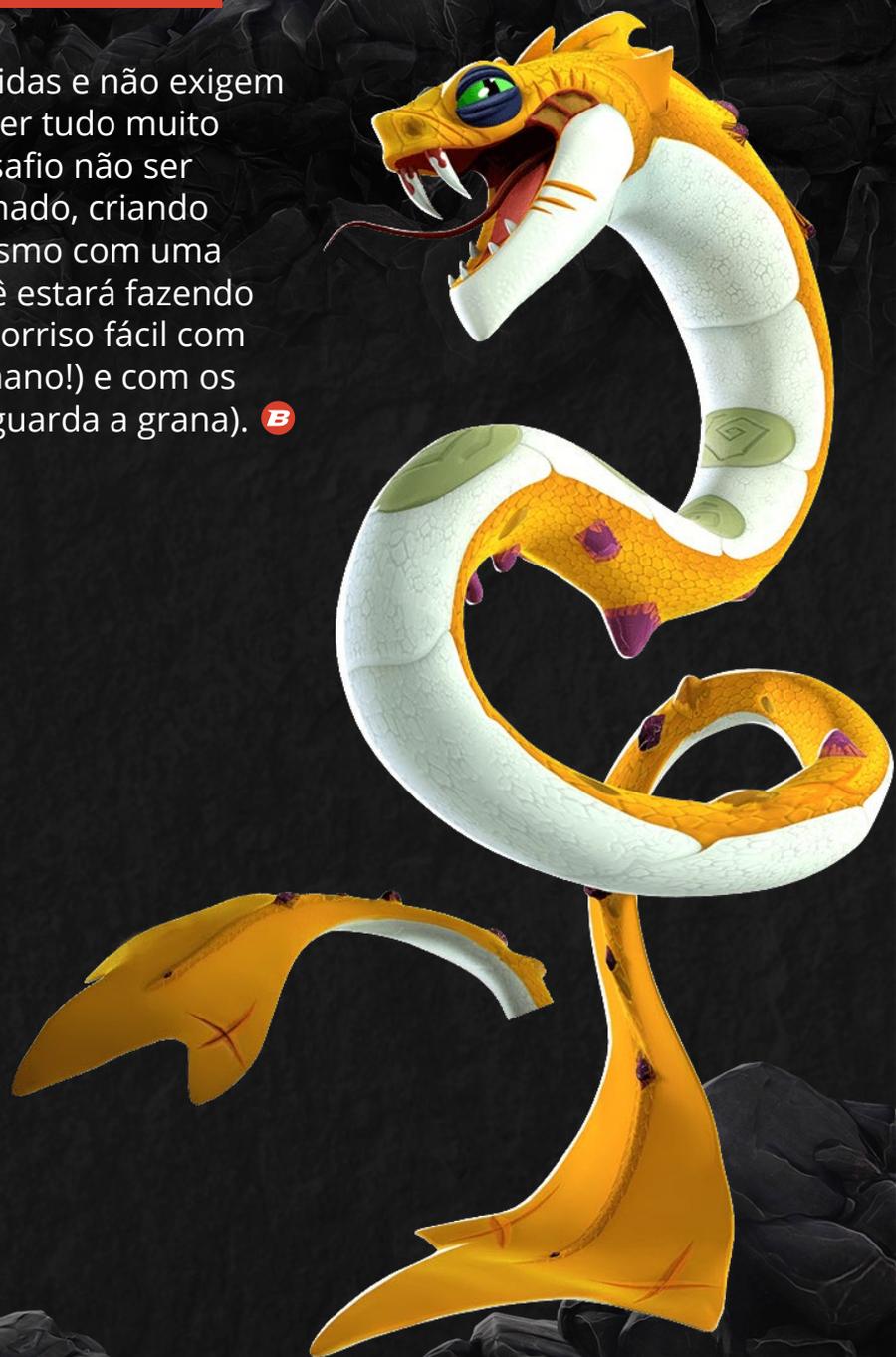


Controlar o seu dragão não exige muito treino e é bastante intuitivo. Basta segurar para um determinado lado e ele voará nessa direção. Caso você pressione com outro dedo, ele acelera, o que é essencial em alguns ataques a bichos mais rápidos e para destruir determinados obstáculos, que impedem a passagem pelo mapa. Este, por sinal, é bem extenso e há muito o que ser explorado. Entretanto, algumas áreas estão bloqueadas e só podem ser acessadas por dragões mais robustos, que também são exigidos para encarar inimigos mais fortes.



Simples e bem-humorado

As partidas em Hungry Dragon são rápidas e não exigem um grande nível de concentração por ser tudo muito simples de se controlar e o nível de desafio não ser tão punitivo. O ambiente é bem desenhado, criando uma boa ambientação medieval, e, mesmo com uma premissa um pouco mórbida, logo você estará fazendo de tudo para manter o seu dragão de sorriso fácil com a barriga satisfeita (volta aqui, seu humano!) e com os bolsos cheios (ou seja lá onde o bicho guarda a grana). 



Hungry Dragon (Android/iOS)
Desenvolvedora Ubisoft Entertainment
Gênero Arcade
Lançamento 30 de agosto de 2018

Onde pode ser
 encontrado:



por Farley Santos

Revisão: Link Beoulve
Diagramação: João Pedro Souza

INDIE BLAST

Recomendações de Jogos

Criatividade é uma palavra que resume muito bem a característica mais marcante dos lançamentos indies recentes. Nesta edição, temos um jogo brasileiro que mistura *beat 'em up* com *shoot 'em up*, um RPG em que um vilão toma o lugar do herói, um puzzle de manipulação de tempo, um inusitado título em que controlamos um buraco a fim de engolir coisas e mais.

CLASH OF CARROTS NINJIN

O que é?

O maligno Xogum Moe roubou todas as cenouras da vila Usagi e somente uma dupla de ninjas é capaz de derrotá-lo: o coelho Ninjin e a raposa Akai. Produzido pelo estúdio brasileiro Pocket Trap, o jogo combina pancadaria *beat 'em up* com elementos de tiro em uma aventura frenética e bem colorida. O título pode ser aproveitado sozinho ou na companhia de um amigo no multiplayer cooperativo local ou online.



Ninjin: Clash of Carrots

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Ação, *Beat 'em up*



Por que você deveria jogá-lo?

Ninjin: Clash of Carrots propõe uma experiência frenética ao misturar *beat 'em up* e *shoot 'em up*. Cada uma das fases é composta de ondas de inimigos que exigem dominar os ataques dos protagonistas, com dificuldade e variedade crescentes. Além disso, o título tem muito conteúdo na forma de inúmeros desbloqueáveis e modo infinito. Por fim, como é de praxe em produções nacionais, o texto conta com diálogos divertidos e repletos de referências.

THE GARDENS BETWEEN

The Gardens Between

Plataformas: PC, PS4 e Switch

Gênero: *Puzzle*

O que é?

Em *The Gardens Between* uma dupla de amigos explora uma série de pequenos jardins surreais. As ilhas apresentam vários *puzzles* e obstáculos, e para resolver os desafios precisamos manipular o tempo — ou seja, não controlamos os personagens diretamente. Por meio desse recurso e algumas poucas interações, precisamos avançar e retroceder a ação em diferentes linhas do tempo para resolver situações complicadas e criativas.



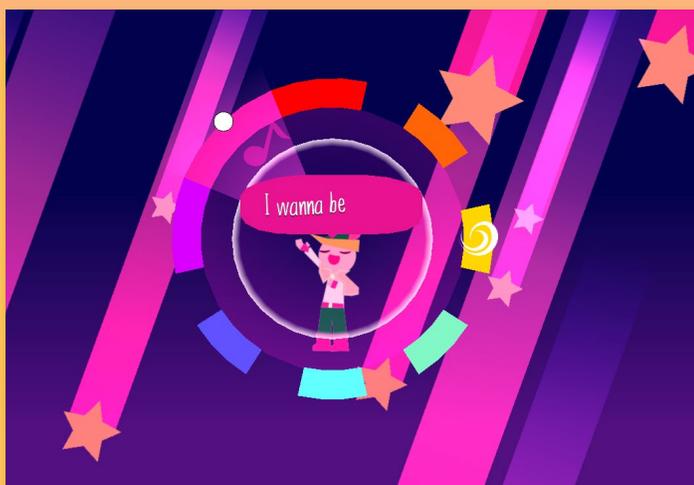
Por que você deveria jogá-lo?

Mesmo com um conceito principal bem simples, *The Gardens Between* apresenta uma grande quantidade de situações interessantes. Muitos dos *puzzles* que aparecem pelo caminho têm soluções criativas que subvertem as mecânicas de maneiras curiosas. É, também, uma experiência imersiva com um visual belo e elaborado, além de uma história que é contada por meio dos *puzzles* e cenários.

WANDERSONG

O que é?

O fim do universo está próximo e as lendas dizem que uma canção especial é a única maneira de impedir o cataclisma. Essa é a premissa de Wandersong, que tem como protagonista um bardo cantor. Por meio de sons e música, o herói interage com o cenário e com os personagens a fim de resolver *puzzles*, ajudar personagens e muito mais.



Wandersong

Plataformas: PC e Switch

Gêneros: Aventura, *Puzzle*



Por que você deveria jogá-lo?

Parte da diversão de Wandersong é ver como cada personagem reage à cantoria do bardo maluco: alguns adoram, já outros não suportam. É um jogo sobre experimentar as opções e interagir com tudo o que aparece pela frente. O tom é leve com o visual colorido e repleto de cores vibrantes, porém alguns *puzzles* não são fáceis de resolver — ou seja, é um título que pode agradar diferentes tipos de jogadores.

DONUT COUNTY

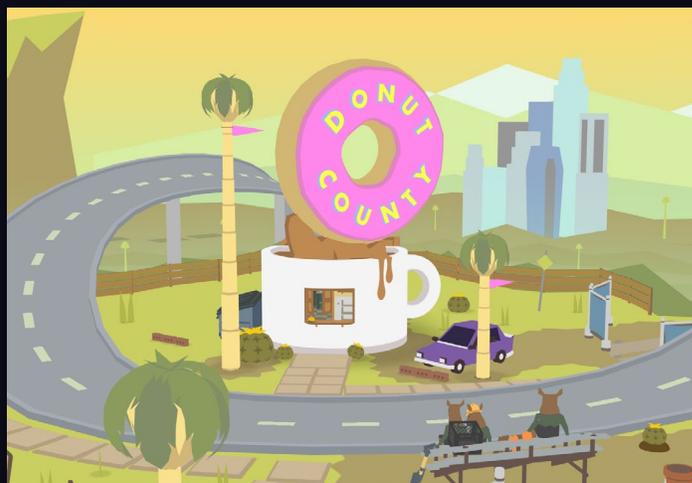
Donut County

Plataformas: PC, PS4 e iOS

Gêneros: *Puzzle*

O que é?

Como seria controlar um buraco no chão que engole objetos? A resposta está em Donut County, um curioso jogo de *puzzle*. Conforme engolimos coisas, a fissura aumenta, o que permite devorar objetos ainda maiores — você começa capturando um pequeno clipe e termina engolindo um prédio imenso. Além dessa jogabilidade maluca, há também uma história sobre as pessoas que acabaram caindo dentro do tal buraco.



Por que você deveria jogá-lo?

Usar um buraco para promover o caos é uma atividade simultaneamente divertida e relaxante e já é um ótimo motivo para experimentar esse título. No entanto, Donut County tem algumas mecânicas mais elaboradas: é possível combinar os objetos capturados para resolver *puzzles* ou para destruir mais coisas. O visual colorido e estilizado também é um convite para explorar o mundo maluco do jogo.

Underhero

Underhero

Plataformas: PC

Gêneros: Aventura, Plataforma e RPG

O que é?

Em Underhero o herói da lenda foi derrotado e um capanga do vilão acaba tomando seu lugar. Sendo assim, o garoto mascarado terá que explorar o mundo de Chestnut Kingdom para derrotar o maligno Mr. Stitches. O jogo mistura plataforma e RPG, sendo seu maior destaque o sistema de combate por turnos focado em reflexos e ritmo. Produzido por uma equipe de venezuelanos, a temática do título aborda um pouco do humor negro do país.



Por que você deveria jogá-lo?

Underhero pega como base o sistema de outros títulos, como Paper Mario, e adiciona características únicas. O combate, em uma primeira olhada, parece ser por turnos, mas, na verdade, as ações podem ser feitas a qualquer momento, o que exige atenção e reflexos. Além disso, a condição inusitada do protagonista cria várias situações curiosas — muitos inimigos conhecem o “herói” e se deixam levar pela conversa dele, por exemplo. O resultado é uma aventura bem criativa e divertida.

CROSSCODE

Cross Code

Plataformas: PC
Gêneros: Ação, RPG

O que é?

Cross Code pega as melhores características clássicas de The Legend of Zelda e refina com várias mecânicas de RPG. No controle de uma andróide, exploramos um mundo extenso repleto de *puzzles*, calabouços e inimigos. A ação é bem ágil por causa da presença de muitas opções de locomoção e um combate de ritmo acelerado. A ambientação é simpática com *pixel art* detalhado que remete aos jogos da era 16 bits.

Por que você deveria jogá-lo?

O mundo de Cross Code é massivo e repleto de coisas para fazer, com sete áreas imensas para explorar e mais de 100 diferentes tipos de inimigos para enfrentar — ver tudo o que o jogo tem a oferecer pode levar mais de 70 horas. Além disso, a protagonista tem à disposição por volta de 100 diferentes habilidades, trazendo muita variedade ao combate.





Speed Brawl

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch
Gêneros: Ação, Beat 'em up, Corrida

O que é?

Speed Brawl combina pancadaria *beat 'em up* com corrida. Neste jogo, controlamos uma dupla de lutadores que participam de uma competição em que a regra é derrotar inimigos espalhados em um circuito. O sistema de luta é simples, porém há um detalhe interessante: quanto maior a velocidade de movimento e o tamanho do combo, maior é o dano infligido. Sendo assim, é um título em que precisamos estar nos movendo constantemente.



Por que você deveria jogá-lo?

A diversão de Speed Brawl é conseguir manter a inércia e os combos — é muito recompensador dar cabo dos inimigos sem parar um segundo. Além disso, o jogo tem customização na forma de inúmeros equipamentos, diferentes tipos de competições, seis lutadores distintos e multiplayer cooperativo local e online para dois jogadores. Ah, é também um título muito bonito, com gráficos desenhados à mão e animações estilosas.

TIMESPINNER

Timespinner

Plataformas: PC, PS4 e PS Vita
Gêneros: Ação, Plataforma, *Metroidvania*

O que é?

Timespinner é um *metroidvania* com viagem no tempo. Depois de ter sua família assassinada, uma garota chamada Lunais promete se vingar. Para isso, ela vai precisar alternar entre passado e presente a fim de enfraquecer um império que dominou o futuro. O jogo conta com um grande mapa em duas eras diferentes e algumas ações no passado interferem no futuro. Mecânicas clássicas bem executadas e atmosfera que remete aos títulos das eras 16 e 32 bits são os diferenciais do título.



Por que você deveria jogá-lo?

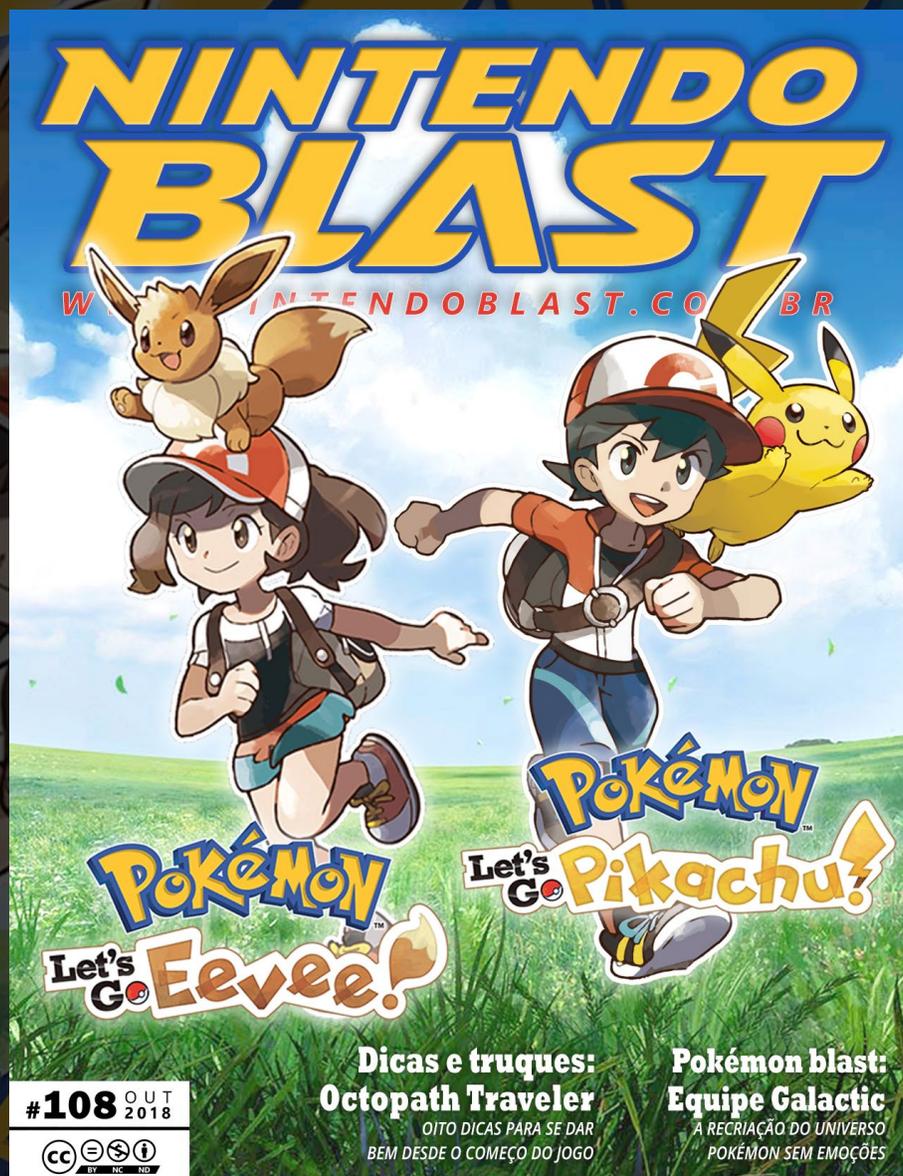
Manipulação do tempo é um dos destaques de Timespinner. Além de poder viajar entre dois períodos temporais distintos, a heroína consegue pausar o tempo a fim de escapar de ataques, sendo possível também utilizar os inimigos como plataforma. O combate é rápido e com muitas opções de ataque, pois inúmeros armamentos estão espalhados pelo mundo. Por fim, os elaborados gráficos em *pixel art* e a música excepcional tornam a aventura cativante.



Uma quantidade incrível de jogos independentes é constantemente lançada, o que torna difícil conseguir ver todos os títulos interessantes. Essa lista é só uma pequena compilação, muito mais está disponível nas plataformas digitais. O importante é sempre ficar de olho e tentar experimentar propostas diferentes — há opções para todos. 

Revista Nintendo Blast 108

Neste mês, a Revista Nintendo Blast reúne tudo que sabemos sobre Pokémon Let's Go, Pikachu!/Eevee! para o Nintendo Switch!



Ainda nesta edição, temos a análise de Dragon Ball FighterZ, Hollow Knight e muito mais. Boa leitura!

Baixe já a sua!

#108 OUT 2018

 gameblast.com.br

OITO DICAS PARA SE DAR
BEM DESDE O COMEÇO DO JOGO

A RECRIAÇÃO DO UNIVERSO
POKÉMON SEM EMOCÕES

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista