

GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

DREAMCAST:
20 ANOS DE UM APARELHO
À FRENTE DO SEU TEMPO

DARKSIDERS:
PREPARE-SE COM UM RESUMO
ESPECIAL DA FRANQUIA

MOBILE BLAST:
DESLIZE DE SANDBOARD PELO
DESERTO EM ALTO'S ODYSSEY



DARKSIDERS III

#44
NOV
2018



O Apocalipse está próximo

Depois de seis anos da chegada do seu antecessor, finalmente conheceremos o terceiro dos Cavaleiros do Apocalipse, a Fúria, e contamos por que demorou tanto para o jogo ficar pronto, um resumo dos dois títulos anteriores e tudo mais que você precisa saber sobre esse grande lançamento. Além disso, saiba o que achamos sobre o mais recente **Call of Duty**, agora com modo Battle Royale, prepare-se para o caótico **Just Cause 4**, aproveite nossa recomendação de jogos indies e comemore conosco os **20 anos do Dreamcast**. Boa leitura! - **Alberto Canen**



PRÉVIA

Darksiders III (Multi)

03

PRÉVIA

Just Cause 4 (Multi)

11

ANÁLISE

Call of Duty
Black Ops 4 (Multi)

20

20 ANOS DO DREAMCAST

Um aparelho
à frente do seu tempo

30

Dreamcast

DARKSIDERS I E II

Guerra e Morte à
frente do Apocalipse

38

CHRONICLE

THQ da falência à criação
da Gunfire Games

43

MOBILE BLAST

Alto's Odyssey

48

INDIE BLAST

Recomendação
de jogos indies

52

GAME BLAST

DIRETOR GERAL/
PROJETO GRÁFICOLeandro Alves
Sérgio EstrellaDIRETOR EDITORIAL
Alberto CanenDIRETOR DE PAUTAS
Francisco Camilo
Gilson Peres
Vinícius Veloso
Vitor TibérioDIRETOR DE REVISÃO
Sérgio EstrellaDIRETOR DE ARTE
Leandro AlvesDIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO
Juliana ValleREDAÇÃO
Alberto Canen
Francisco Camilo
Farley Santos
Karen K. Kremer
Renan RossiREVISÃO
Alberto Canen
Marília Carvalho
Link Beoulve
Pedro FrancoILUSTRAÇÃO
S. CarlosDIAGRAMAÇÃO
Emanuel Neves
Gabriel Felix
Juliana Valle
Lucas Gallego
Lucas Keven
Roberta Giorgi
Stefan Ramos
Yury TrindadeCAPA
Leandro Alves

PC

PS4

XBO

*por Francisco Camilo**Revisão: Alberto Canen**Diagramação: Emanuel Neves*

DARKSIDERS III

Encarnando a Fúria

A franquia Darksiders parece não receber o amor que merece. Publicada originalmente pela THQ, e agora pela THQ Nordic, a saga possui dois títulos de ação e aventura inspirados nos Quatro Cavaleiros do Apocalipse. Já controlamos War e Death (Guerra e Morte), em Darksiders (Multi) e Darksiders II (Multi), respectivamente. Com belos ganchos no final de suas histórias, havia a expectativa de um terceiro capítulo, mas a falência da THQ, publicadora original, colocou o projeto no limbo, sendo ele resgatado e trazido à vida pela Gunfire Games.



A encarnação da Fúria e os Sete Pecados Capitais

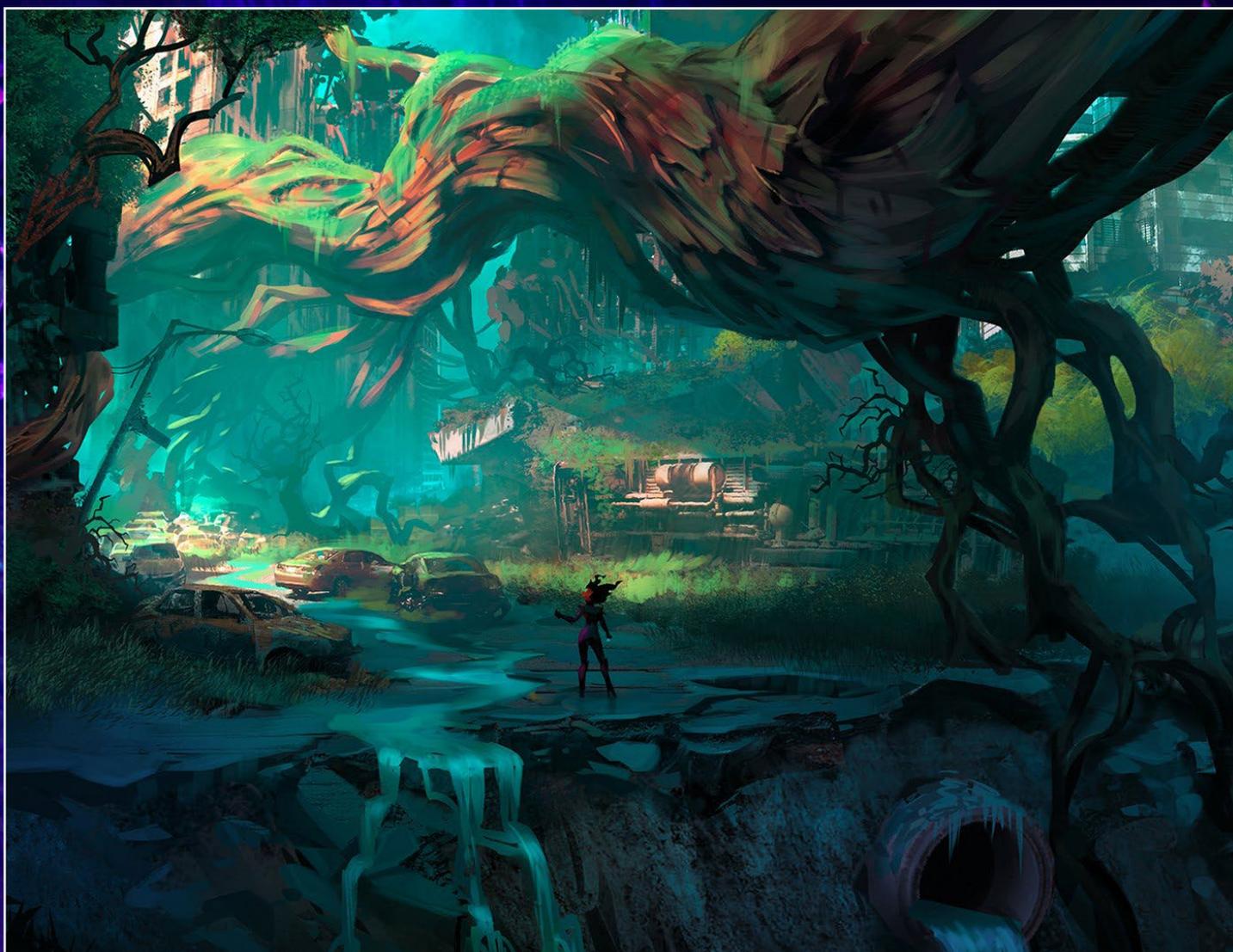
A protagonista de Darksiders III é Fury, a irmã de War, Death e Strife. Uma Cavaleira de personalidade forte e bastante orgulho, cujo desejo é liderar os Cavaleiros do Apocalipse. Possui grande apreço por seus irmãos e pela reputação dos quatro, ao mesmo tempo que é leal ao Charred Council, responsável por controlá-los e por manter o equilíbrio no mundo. Não carrega muita admiração pela vida humana e não considera a sobrevivência da raça como sua responsabilidade, afirmando que a humanidade é “superestimada”. É considerada a mais enigmática e imprevisível dos irmãos.

Fury terá a tarefa de caçar os Sete Pecados Capitais, que foram soltos no mundo após as ações de War durante os eventos do primeiro jogo. Do Céu ao Inferno, ela irá enfrentar as hostes de monstros que estão destruindo a Terra junto com os Pecados.



E isso é basicamente o que se sabe sobre a história de Darksiders III. Espera-se um desenvolvimento de história parecido com o dos games anteriores, contando não apenas a história dos Sete Pecados, mas também o papel de Fury no Armageddon e sua relação com seus irmãos Cavaleiros.

Há três pecados capitais confirmados até o momento que essa prévia fora escrita. Sloth (Preguiça) repousa-se em um trono e deixa que seus servos o carreguem e batalhem em seu lugar. Possui grande força quando resolve batalhar, então não pode ser subestimado(a). Wrath (Ira) é o mais forte dos Sete Pecados Capitais e se alimenta da raiva dos outros seres vivos, instigando conflito e ódio neles. Enfrenta seus inimigos em batalhas ferozes e os mata com brutalidade imensa. Envy (Inveja) tem a forma de um pássaro e possui um cajado mágico. É a representação da cobiça por tudo aquilo que é de outrem.





Uma pitada de metroidvania



Quem jogou os dois títulos já lançados da série sabe que sua estrutura e design de fases se inspira bastante no conceito metroidvania. Espera-se algo semelhante em Darksiders III, com ambientes baseados em uma Terra devastada totalmente exploráveis, com áreas bloqueadas até que a protagonista possua a habilidade ou item específico para destrancá-la e explorá-la. Além disso, quebra-cabeças são típicos da franquia e com toda certeza estarão presentes aqui, servindo não apenas como mecânica para a narrativa, mas como um desafio a mais para o jogador e um contraponto “intelectual” do restante do game, voltado para a ação explícita e brutal.

Com foco em um combate hack ‘n’ slash, Fury tem à sua disposição um chicote característico como arma principal, dando leveza e força simultaneamente a seus ataques. Há momentos de maior liberdade em que o jogador poderá destroçar os inimigos sem piedade, em um fluxo de combate dinâmico que exigirá uma dose de atenção para esquivas. Mas em batalhas contra inimigos maiores e chefes, será preciso se adaptar aos padrões de ataques dos oponentes e coordenar os próprios movimentos e investidas.





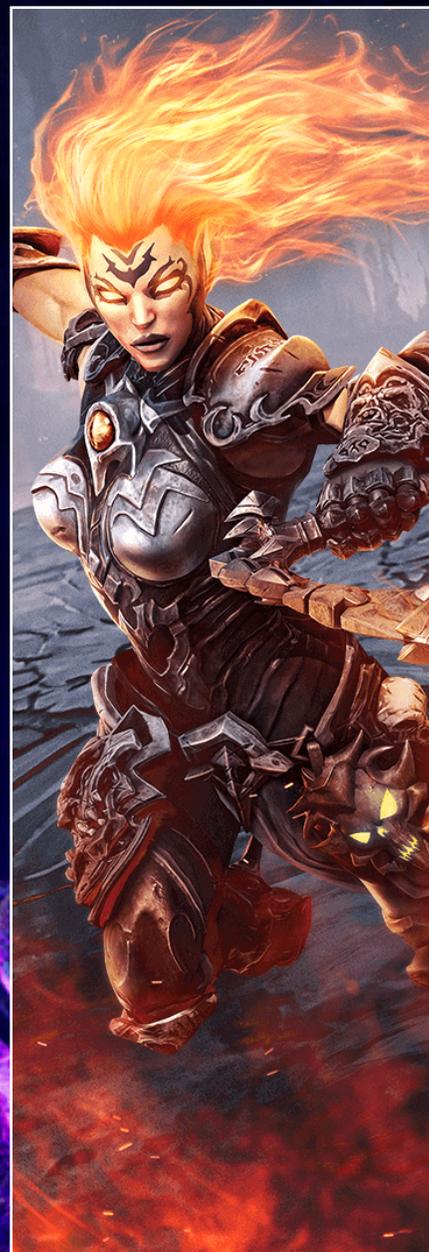
A introdução das Hollow Forms



Os poderes de Fury irão evoluir e se desenvolver conforme a aventura progride, liberando novos movimentos e atualizando seu arsenal ao longo da jornada. Junto com as novas habilidades, teremos as Hollow Forms, formas especiais que condensam tipos de poderes e modificam características de combate da protagonista assim como seu visual, alternando as cores de seu cabelo de acordo com a Hollow utilizada.

Temos duas formas especiais anunciadas: Flame Hollow e Force Hollow. Cada uma conta com características bastante distintas e, a julgar pelo que foi divulgado, terão papel fundamental não apenas durante os combates, mas também na exploração dos cenários. Na forma Force, Fury pode criar um ponto focal magnético com sua arma, atraindo inimigos e elementos do cenário antes de liberar um ataque de energia. Esse campo pode ser utilizado também para se locomover por paredes e tetos.





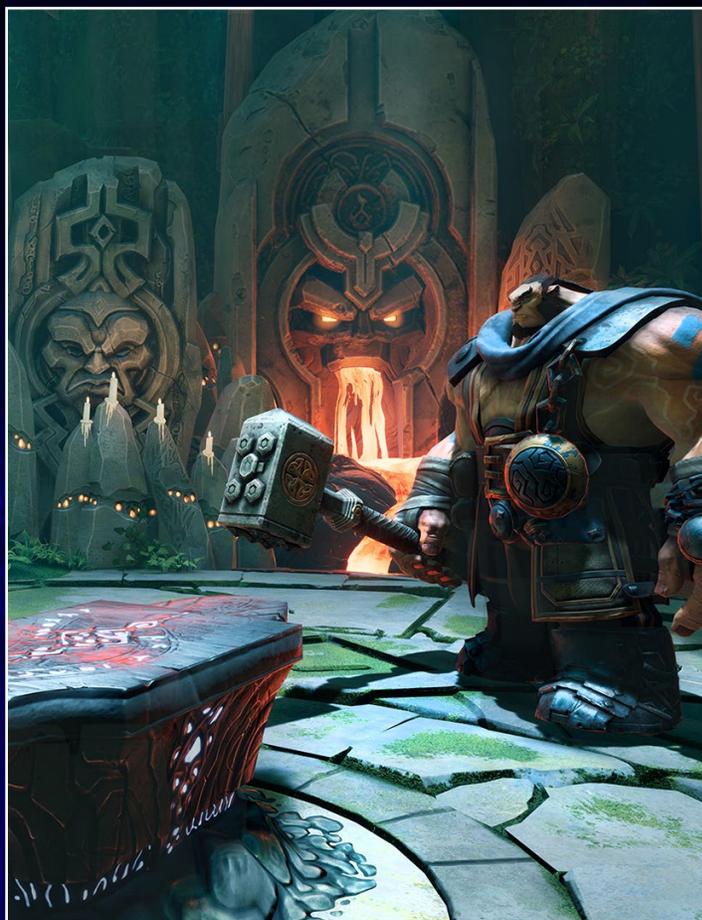
O papel das Hollow Forms, possivelmente, será de maior destaque como mecânicas de combate e exploração, mas espera-se que estejam inseridas dentro da história do game, conectando elementos e outros personagens à protagonista.



Pacotes de DLCs já programados

Darksiders III terá ao menos dois conteúdos pós-lançamento. Os dois DLCs se chamarão The Crucible e Keepers of the Void. The Crucible colocará Fury no centro de uma arena, enfrentando hordas de inimigos e tendo a oportunidade de adquirir novos itens e recompensas diversas. Keepers of the Void terá Vulgrim enviando a protagonista a Serpent Holes para enfrentar uma ameaça há muito tempo adormecida. A nova aventura conterà novos inimigos, quebra-cabeças, poderes e uma armadura suprema chamada Abyssal Armor.





Darksiders III (Multi) está sendo desenvolvido pelas mãos da Gunfire Games e será distribuído pela THQ Nordic, com lançamento previsto para PS4, Xbox One e PC. Embora os dois primeiros títulos da série não tenham tido um sucesso estrondoso, criaram uma boa base de fãs graças à sua mitologia, apresentação de combate e exploração. Há muito se esperava a tão aguardada continuação, e mesmo sem ter tantos detalhes divulgados, Darksiders III figura entre o panteão dos grandes títulos AAA e tem muitas expectativas para cumprir. Sua protagonista possui um belo visual e a jogabilidade parece fluida como sempre, com combates desafiadores e muita exploração de cenários. Mal podemos esperar para pôr as mãos no game. **B**

Darksiders III (Multi)

Desenvolvedor: Gunfire Games

Gênero: Aventura/Hack 'n' slash

Lançamento: 27 de novembro de 2018

Expectativa



4

por Francisco Camilo

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Lucas Gallego

PS4

XBO

PC

JUST CAUSE 4

TRAZ O CAOS COMO FORMA DE DIVERSÃO E UM MAPA IMENSO PARA EXPLORAÇÃO

Just Cause não é uma franquia complexa. Mesmo com temática política em suas histórias, tudo não passa de pano de fundo para permitir que o jogador assuma o papel de Rico Rodriguez e cause o caos por todo lado. Explosões são como sinfonia para os ouvidos do protagonista e possivelmente uma das maiores maravilhas do mundo. **Just Cause 4 (Multi)** não será diferente e promete trazer um mundo vasto e repleto de oportunidades de se causar destruição, adicionando novas mecânicas baseadas em um sistema de clima dinâmico e agressivo.

O provedor do caos



Oerto, chega dessa palavra. Mas ela é a que melhor ilustra todos os aspectos de Just Cause, inclusive seu protagonista. Rico Rodriguez, nascido no México em alguma data conflitante (há divergências entre os próprios desenvolvedores e informações nos jogos), é um mercenário, espião, sabotador, rebelde, exército de um homem só e semeador da destruição.

Suas habilidades são excepcionais, especialmente no manejo de um gancho de braço que usa para se locomover, assim como tem maestria em paraquedismo. Maneja armas e explosivos como ninguém e comumente recorre a uma boa troca de tiros e bombas para resolver seus problemas ou problemas das rebeliões as quais presta assistência. A serviço da Agency, enfrentou governos de tiranos em San Esperito, Panau e Medici.



Em Just Cause 4, Rico viajará para Solis, um país fictício da América do Sul repleto de cenários completamente exploráveis e variados. Dividido em Biomas, o herói poderá explorar vastos campos, florestas, desertos e outras paisagens únicas e distintas. Para se locomover, terá à sua disposição uma bela seleção de veículos terrestres, aquáticos e aéreos, e muitos deles portando armas de alto calibre prontas para explodir tudo e todos que ousarem cruzar seu caminho.

Instrumentos de diversão e destruição



A arma icônica e de assinatura de Rico Rodriguez estará de volta e mais eficiente do que nunca. O gancho (*grappling hook*) é utilizado tanto para locomoção e ganho de velocidade quanto no combate, apresentando uma versatilidade incrível de uso. É possível puxar, levantar e prender diversos objetos utilizando o gancho, criando oportunidades diversificadas de momentos de ação na hora de enfrentar o exército inimigo. Todos os parâmetros do gancho são customizáveis, como velocidade de tração e força, para que o jogador crie uma experiência bastante própria ao utilizar o aparato.



Indo além do gancho, Rico terá à sua disposição armamentos tradicionais que contam com fuzis de assalto, metralhadoras pesadas e lança-foguetes. Um novo sistema de tiro alternativo está sendo implementado, e cada arma apresentará uma função secundária, como tiros em rajadas, controle de míssil no ar e drones especiais. A ideia é dar às armas funções específicas e prover ao jogador uma maior variedade de opções na hora de envolver-se em conflitos.



Retornando aos palcos de Just Cause, temos o exército privado e temido conhecido como Black Hand, nascido no território de Solis. Para oferecer novos desafios ao jogador, o Black Hand trará soldados muito bem treinados e que possuem equipamentos e capacidades especiais. Inimigos armados com escudos portáteis e camuflagem de invisibilidade são apenas dois exemplos das ameaças que o protagonista irá enfrentar. Será preciso se adaptar e utilizar os armamentos certos para conseguir sobreviver, especialmente quando a líder do Black Hand, Gabriella, colocar os pés em campo de batalha.

Forças da natureza



Para os desenvolvedores de Just Cause 4, Rico Rodriguez é uma força da natureza que só pode ser confrontada com outra força da natureza. Para isso, estão utilizando a engine Apex totalmente repaginada, e trabalham para trazer um sistema de clima dinâmico capaz de criar desastres naturais extremos para se opor ao protagonista.

Tempestades de areia, nevascas fortíssimas e chuvas torrenciais são apenas alguns dos exemplos de mudanças climáticas que teremos no game. Mas a mais famosa e divulgada até o momento é a presença de tornados massivos capazes de sugar tudo e todos em seu caminho. Rico poderá se aproximar de tais tornados ao usar um veículo especial, o Storm Chaser, ou até mesmo usar sua *wingsuit* para voar dentro deles.



Com as novas características da engine do game, todos os parâmetros e características dentro de um tornado, por exemplo, como sua trajetória e a dos objetos que suga, são calculados em tempo real. Isso mostra que o comportamento das catástrofes naturais não serão apenas roteirizados, mas terão vida e serão, de certa forma, imprevisíveis.



Assim como nos outros títulos da franquia, especialmente o segundo e o terceiro capítulos, Just Cause 4 oferecerá cenários completamente destrutíveis. Bases inimigas, cidades e vilarejos sentirão a força das explosões causadas por Rodriguez. O que não vai faltar são os famosos barris vermelhos espalhados pelo cenário e depósitos de combustível prontos para serem alvejados.

O que esperar de Just Cause 4



Quem acompanha a franquia desde o primeiro título sabe que Just Cause não deve ser levado a sério. Seu propósito sempre foi o de divertir ao oferecer ao jogador um vasto mundo destrutivo e aparatos diversos para causar o caos. Como um grande sandbox, há muito o que se fazer e diferentes localidades para explorar. Com o advento dos Biomas e sub-biomas, o jogo promete ampliar tudo o que já foi visto até agora na série, incluindo fauna e flora típicos das regiões disponíveis.

Assim como os jogos anteriores, espera-se que o conteúdo de Just Cause 4 seja vasto no aspecto das missões e atividades secundárias e terciárias. Qualquer distrito, vila e cidade em **Just Cause 3 (Multi)**, por exemplo, continha uma boa quantia de atividades e objetivos para o jogador completar. Explodir bases inimigas, silenciar carros de propaganda e derrubar monumentos são exemplos do que estava à disposição, assim como engajar em conflitos contra inimigos armados até os dentes e pilotando veículos como jipes, tanques de guerra e helicópteros.



As missões principais sempre foram de maior charme para a série, contendo uma grandiloquência inerente aos seus objetivos, mesmo que alguns fossem bastante roteirizados e não dessem tanta liberdade ao jogador. É seguro esperar missões no mesmo patamar, especialmente com a presença da destruição absurda e da imprevisibilidade dos desastres naturais oferecidos pelo novo sistema de clima extremo. Resta saber se o desenvolvimento de Rico Rodriguez como personagem e seus aliados e inimigos terão um papel maior e aprofundado no desenvolvimento da história, ou se serão apenas ferramentas para o jogador utilizar em momentos de ação intensa. Seja como for, que a diversão prevaleça acima de tudo. **B**



Just Cause 4 (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor: Avalanche Studios

Gênero: Ação/Mundo Aberto

Lançamento: 4 de dezembro de 2018

Expectativa



3

Revista Nintendo Blast Especial **Zelda: 30 Anos de aventuras**

www.nintendoblast.com.br



**Timeline atualizada,
ilustrações, raças,
Triforce e mais!**



por Francisco Camilo

Revisão: Link Beoulve
Diagramação: Lucas Keven

PC

PS4

XBO



CALL OF DUTY BLACK OPS



Mostra que a franquia pode inovar com pequenas novidades

Call of Duty: Black Ops 4 (Multi) chegou com o estigma de não possuir uma campanha para um jogador. Indo contra a tradição da série, o foco está em um ambiente completamente online, mesclando modos de jogo competitivos e cooperativos em uma experiência que, mesmo trazendo sentimentos oscilantes por alguns aspectos, é sólida e bem divertida.

O tradicional *multiplayer* com uma dose tática

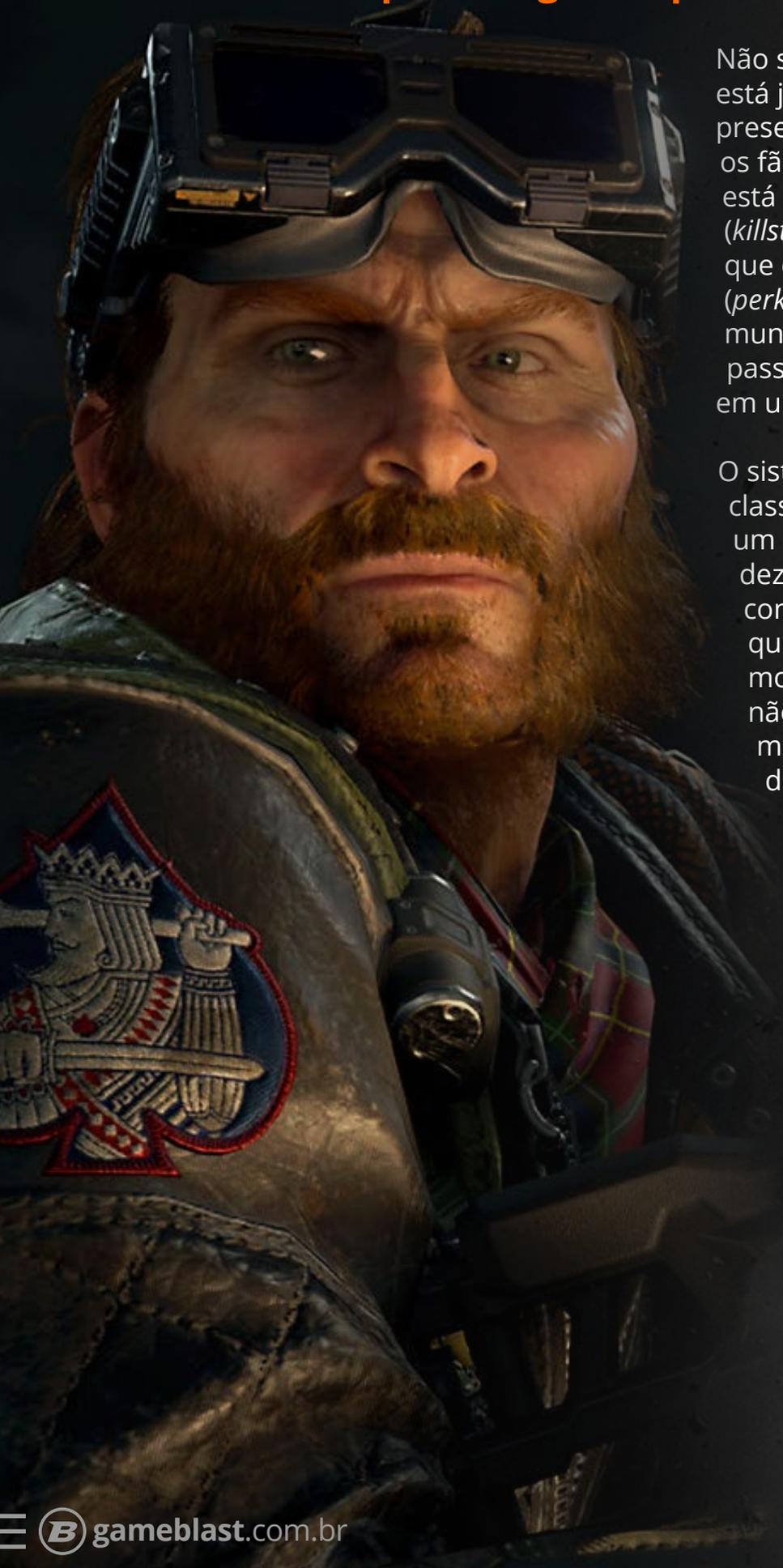
O tradicional multijogador conta com algumas novidades bem-vindas. Uma das adições que mais chamam a atenção é a modalidade de jogo Controle, que consiste em partidas entre equipes de ataque e defesa. Para vencer, os atacantes devem capturar dois pontos no mapa ou eliminar todas as vidas dos defensores. O mesmo vale para o time da defesa, cuja vitória virá se conseguirem proteger por tempo suficiente suas áreas ou exterminar os inimigos por completo. O trabalho em equipe é essencial para vencer e isso talvez nunca tenha sido tão explícito na série. Modalidades tradicionais como Mata-Mata em Equipe, Dominação e Zona de Controle seguem presentes, oferecendo variedade a todos os jogadores.

Introduzidos previamente em **Call of Duty: Black Ops 3 (Multi)**, os Especialistas funcionam como classes especiais de soldados, contando com uma habilidade suprema única e um equipamento especial específico. São dez disponíveis, abrangendo capacidades ofensivas e defensivas de maneira balanceada.

O real potencial de **Black Ops 4** e seus Especialistas só é atingido em modalidades voltadas para objetivos de grupo. Partidas de Controle, Dominação e Zona de Conflito possuem um brilho muito maior ao exigir trabalho em equipe e uso correto das habilidades e equipamentos de cada personagem. Soldados como Battery e seu lança-granadas tem muito mais utilidade ao serem usados em objetivos de captura e proteção.



As armas como personagens à parte



Não se engane: a sensação de que se está jogando um **Call of Duty** é muito presente em **Black Ops 4**. Tudo o que os fãs amam e conhecem sobre a série está aqui, desde os ataques em série (*killstreaks*), até as habilidades passivas que conferem bônus específicos (*perks*), como capacidade de coletar munição de inimigos mortos ou passos mais leves e silenciosos. Tudo em uma jogabilidade pé no chão.

O sistema de personalização de classes permite que o jogador monte um conjunto de equipamento de dez espaços. Cada item escolhido consome um espaço, exigindo que o jogador planeje bem a montagem do conjunto, pensando não apenas no seu estilo de jogo, mas também na possibilidade de variar os armamentos.

Com uma ampla gama de opções, indo de fuzis de assalto e submetralhadoras a escopetas, pistolas e rifles de precisão, **Black Ops 4** deixa que as armas se tornem personagens próprios ao colocar anexos únicos para cada uma delas em um sistema de progresso único que amplia as opções de customização que explora suas potencialidades.

A chegada de Call of Duty ao battle royale

Com a popularização do gênero battle-royale, era de se esperar que grandes títulos da indústria de jogos adotariam tal gênero para si. **Black Ops 4** introduz seu modo BR sob o título de **Blackout**, que pode ser jogado solo, em duplas ou esquadrões de quatro pessoas. O número de jogadores varia, sendo 88 para partidas solo e esquadrões, e 100 para partidas em duplas. Os participantes são alocados em um imenso mapa contendo localidades baseadas em mapas icônicos da franquia **Call of Duty**, como Nuketown, Firing Range e Estate.

O objetivo em *Blackout* é ser o único ou a única equipe sobrevivente da partida. Para tal, é preciso buscar armas, itens de cura e proteção espalhados pelo cenário. Um círculo se abre e vai se fechando conforme o cronômetro avança, exigindo que os jogadores se movam para seu centro e não sejam pegos fora dele, o que causa dano constante, caso aconteça. É possível se locomover a pé ou com veículos terrestres, aquáticos e aéreos.

O maior charme de *Blackout*, e talvez do gênero em si, está na tensão dentro das partidas. A ansiedade causada pela procura de uma arma enquanto se ouve passos próximos é absurda, e cria um nervosismo imersivo nos jogadores. A expectativa de não saber o que irá encontrar na próxima esquina, ou se há algum adversário distante pronto para matar é angustiante, e reforça ainda mais a necessidade de cuidado, atenção e calma na hora de se locomover pelo mapa. São sensações e estilo de jogo bem diferentes da jogabilidade tradicional de *Call of Duty*.

Ainda que não ofereça nenhum tipo de inovação para o gênero, **Black Ops 4** realiza o básico do battle royale com muita competência, oferecendo uma performance técnica satisfatória. Em minhas jogatinas, não encontrei nenhum tipo de bug que prejudicou minha experiência, apesar de acreditar que o início das partidas, às vezes, tende a demorar mais do que o ideal.

Ter boa colocação nas partidas, eliminar inimigos e completar outras tarefas menores e diferentes concede méritos para o jogador. Acumular méritos permite que se suba de nível desbloqueando novas opções de customização de personagem para o *Blackout*. Aliás, desbloquear personagens como os Especialistas do multiplayer ou de jogos anteriores para uso no battle royale exige uma dose altíssima de sorte e habilidade.

Zumbis para todos os gostos

Black Ops 4 traz não somente um, mas três mapas completos e distintos para o Zumbis. IX, que coloca os jogadores em uma arena de gladiadores; Viagem do Desespero, com hordas de zumbis infestando o *Titanic*; e Sangue dos Mortos, com uma infestação de mortos-vivos na prisão de *Alcatraz*.

Cada mapa possui uma história própria, colocando os jogadores na pele de um dos protagonistas. Nenhuma delas é levada a sério de fato, e muitos dos jogadores, especialmente os casuais, não irão conferir seus desfechos. Isso porque, para avançar dentro das partidas, é preciso cumprir uma série de objetivos extremamente escondidos e que não são, em momento algum, explicitados para os jogadores. O que temos são pistas que devem ser seguidas e, ainda assim, são bastante subjetivas.



Quem acompanha o modo *Zumbis* há mais tempo sabe que é necessário um esforço conjunto de toda a comunidade do game para descobrir os segredos dos mapas e decifrar os objetivos a serem cumpridos. Jogadores casuais, como eu, terão a necessidade inerente de seguir um guia escrito ou por vídeo para chegar até o fim. Este é meu maior problema com o modo *Zumbis*. Para os aficionados, é uma modalidade repleta de segredos e easter-eggs. Mas para quem busca uma diversão casual, não oferece mais do que uma experiência de “sobreviver o máximo que puder”.



Há a introdução de novas modalidades no Zumbis. O modo Clássico oferece a experiência original, em que os jogadores devem buscar sobreviver, explorar o mapa e cumprir os objetivos secretos para avançar na história. São quatro níveis de dificuldade, indo do Casual ao Realista, e que são um cartão de boas-vindas a novatos e veteranos. O modo Corrida Zumbi também é introduzido, e oferece uma experiência de jogo mais direta e voltada para o acúmulo de pontuação.

O objetivo aqui é derrotar as hordas de zumbis dentro de uma área específica. Ao término da onda, as portas se abrem para a próxima localidade, e o jogador deve correr para alcançá-la dentro do tempo estabelecido enquanto desvia de inimigos comedores de carne humana. É um dos modos mais divertidos por ser simples e direto, podendo ser desfrutado por um a quatro jogadores.



A criação de classes está presente, oferecendo a chance do jogador personalizar a sua com elixires que podem ser ativados a qualquer momento durante a jogatina; tônicos que conferem vantagens passivas dentro das partidas (velocidade de movimento ou recarga mais veloz de granadas) e podem ser adquiridos com dinheiro ganho durante as rodadas; e armas especiais que podem ser ativadas quando seu medidor se completa.

Um outro adicional muito bem-vindo é a possibilidade de se adicionar bots de inteligência artificial em partidas solo. Isso facilita a vida de quem não quer deixar de experimentar o Zumbis mas não quer contar com a presença de outros jogadores. Além disso, é possível criar partidas totalmente personalizadas, ajustando opções diversas como comportamento dos inimigos, frequência de inimigos mais fortes, velocidade dos zumbis, dentre outros.

Um grande tutorial

Substituindo o modo campanha tradicional, temos o QG de Especialistas, que conta com vídeos introdutórios e fichas com informações de todos os personagens do modo *multiplayer*. As missões funcionam como pequenos tutoriais para as habilidades e equipamentos únicos de cada um deles, e contam pequenas partidas de modalidades do multijogador em uma espécie de simulação virtual de combate. É bem-vindo, mas não indispensável.

Call of Duty: Black Ops 4 (Multi) oferece uma experiência muito competente e positiva em todas as suas três frentes principais. O multiplayer tradicional brilha em partidas de objetivos de grupo, enquanto Blackout realiza muito bem os fundamentos de um battle royale mesmo sem oferecer nenhuma característica inovadora. Zumbis é a experiência completa e definitiva para um jogo base de **Call of Duty**, com opções de customização de partidas amplas e convidativas. Em momento algum “reinventa a roda”, mas com toda certeza oferece uma pequena revitalização dentro da série. **B**



✓ Prós

- Partidas de objetivos de grupo e utilização dos Especialistas;
- Battle royale bem produzido e divertido, especialmente se jogado em grupo;
- Três experiências completas e distintas para o Zumbis;
- Ampla variedade de customização nas partidas do Zumbis.

✗ Contras

- Potencial dos Especialistas é minado em partidas cujo objetivo seja o confronto direto;
- Dificuldade excessiva para desbloquear personagens icônicos no Blackout;
- Avanço das histórias do Zumbis é excessivamente complexo para os jogadores casuais e exige um esforço além do necessário.

Call of Duty: Black Ops 4 (PS4/XBO/PC)

Desenvolvedor: Treyarch

Gênero: FPS

Lançamento: 12 de outubro de 2018

Nota **8.5**

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 Renan Rossi

*Revisão: Pedro Franco
Diagramação: Stefan Ramos*

Dreamcast

20 ANOS DE UM APARELHO À FRENTE DO SEU TEMPO

Toda criança fã de videogames no fim dos anos 1990 não ficava de fora das rodas de conversa para saber qual console era o melhor. Sem redes sociais, criávamos nossas próprias redes na rua, na casa dos amigos, na escola ou nas locadoras, sempre carregando debaixo dos braços as queridas revistas de games, o grande oráculo de informação que, nessa época, nos fazia constatar duas coisas. Primeiro: apesar da guerra dos consoles, queríamos jogar tudo o que era lançado. E segundo, tínhamos o sonho de ter o poderoso Dreamcast, que completa 20 anos em 2018.

Transmitindo sonhos



Fosse o amigo que tinha um N64 ou vizinho que passava o dia todo jogando PS, a reação era unânime: o quão incrível era o novo console da Sega, lançado oficialmente no Japão em 27 de novembro de 1998, e que chegou aos EUA em 9 de setembro de 1999 (houve uma gigantesca campanha publicitária em alusão à data). Passadas duas décadas, ainda dá para sentir o frio na barriga ao observar o design todo futurista do aparelho, seu controle com a icônica entrada para o acessório VMU e, claro, os jogos que ficaram na memória.

A história nos mostra que o Dreamcast foi um ponto fora da curva na indústria, trazendo muita tecnologia numa época em que não estávamos preparados para tamanha evolução, ao mesmo tempo em que introduziu vários aspectos que se tornaram padrão no mercado. O aparelho antecipou a sexta geração de consoles, enquanto o público ainda estava na quinta geração ou até mesmo na quarta, trazendo um salto evolutivo que não podia ser comparado aos consoles da Sony ou Nintendo naquele momento. O Dreamcast era um verdadeiro monstro: o primeiro videogame com processador 128-bit e a Sega fazia questão de mostrar isso em suas campanhas.





Nos anos 1990, a popularização dos jogos 3D redefiniu as estratégias das principais companhias que disputavam o mercado. Era natural encontrar respostas como “gráficos melhores” ou “parece real” ao encontrar entusiastas dos games emitindo suas opiniões sobre o Dreamcast. Após uma série de turbulências internas e problemas de logística em aparelhos anteriores (Sega CD, 32X e Saturn), a Sega parecia finalmente ter reencontrado seu caminho. As divulgações de

Sonic Adventure com o ouriço fugindo de uma baleia no cais da praia em um ambiente totalmente tridimensional faziam cair o queixo de muita gente. O Dreamcast era o sonho tornando-se realidade.

O melhor de dois mundos



O destino do aparelho, infelizmente, todos já conhecem. Apesar da enorme gama de novidades, o Dreamcast não atingiu as metas da Sega e aprofundou a crise financeira da companhia, que pouco tempo depois deixou o ramo de hardware para focar-se apenas na produção de jogos. Mesmo assim, o console angariou uma legião de fãs que até hoje relembram com carinho os momentos incríveis passados ao lado de **Sonic Adventure**, **Shenmue**, **Crazy Taxi**, **Soul Calibur**, **NFL 2K**, **Rayman 2: The Great Escape**, **Virtua Fighter 3** e muitos outros.

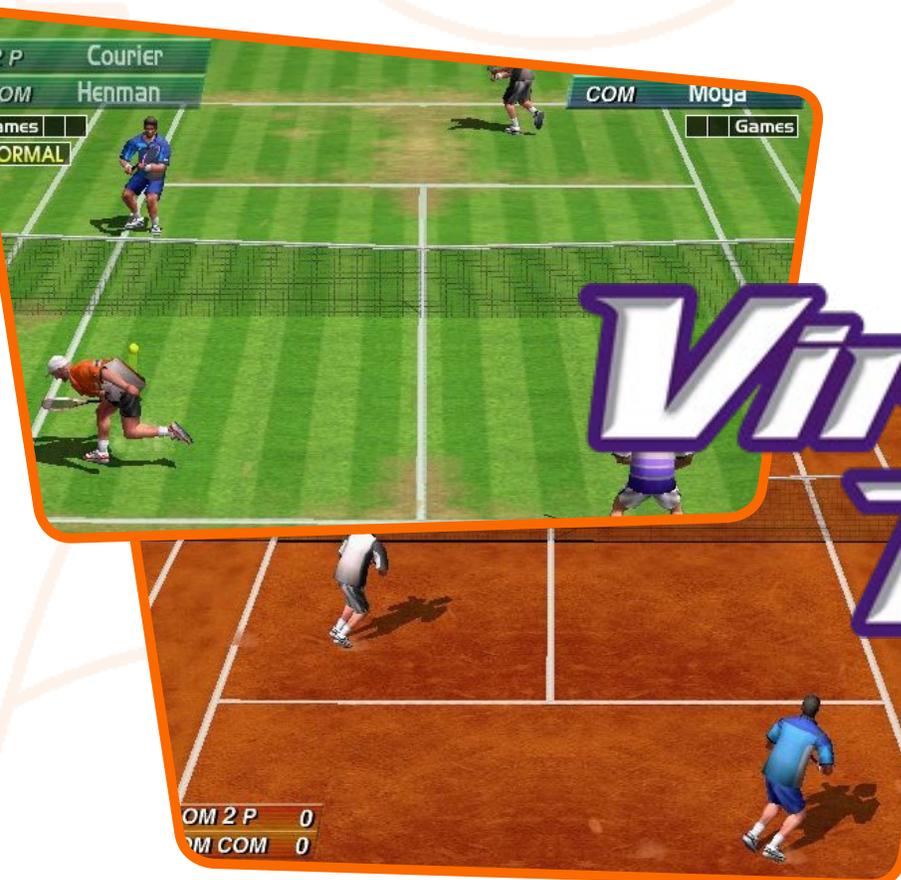


Definitivamente, era o melhor de sua época, ficando quase dois anos no mercado sem concorrentes à altura. Seu principal atrativo era a qualidade de hardware, fruto de uma inédita parceria entre desenvolvedoras orientais e ocidentais. Inicialmente, duas equipes trabalhavam na concepção do aparelho: uma delas fixada nos EUA em parceria com a IBM, e outra unida à Hitachi, companhia japonesa. Porém, nem tudo acabou bem.

O time americano escolheu a 3DFX como estúdio responsável pelos processadores gráficos, enquanto o time japonês escolheu o processador Hitachi SH-4. Cada tecnologia tinha seus prós e contras e uma das investidoras da 3DFX era ninguém menos que a EA, gigante dos títulos esportivos que tinha muito interesse no novo projeto.

Enquanto a Sega of Japan ainda deliberava sobre qual processador seria mais eficiente, o grupo americano assinou contrato com a 3DFX e criou um enorme problema ao saber, pouco tempo depois, que a sede japonesa havia escolhido o Hitachi SH-4. O resultado causou ação na justiça movida pela 3DFX que culminou numa série de indenizações.

Desgaste que também gerou reflexos na EA. A desenvolvedora negou o suporte de jogos para o Dreamcast, cabendo à Sega correr atrás do prejuízo para desenvolver títulos esportivos próprios como **Virtua Tennis** e NFL 2K.

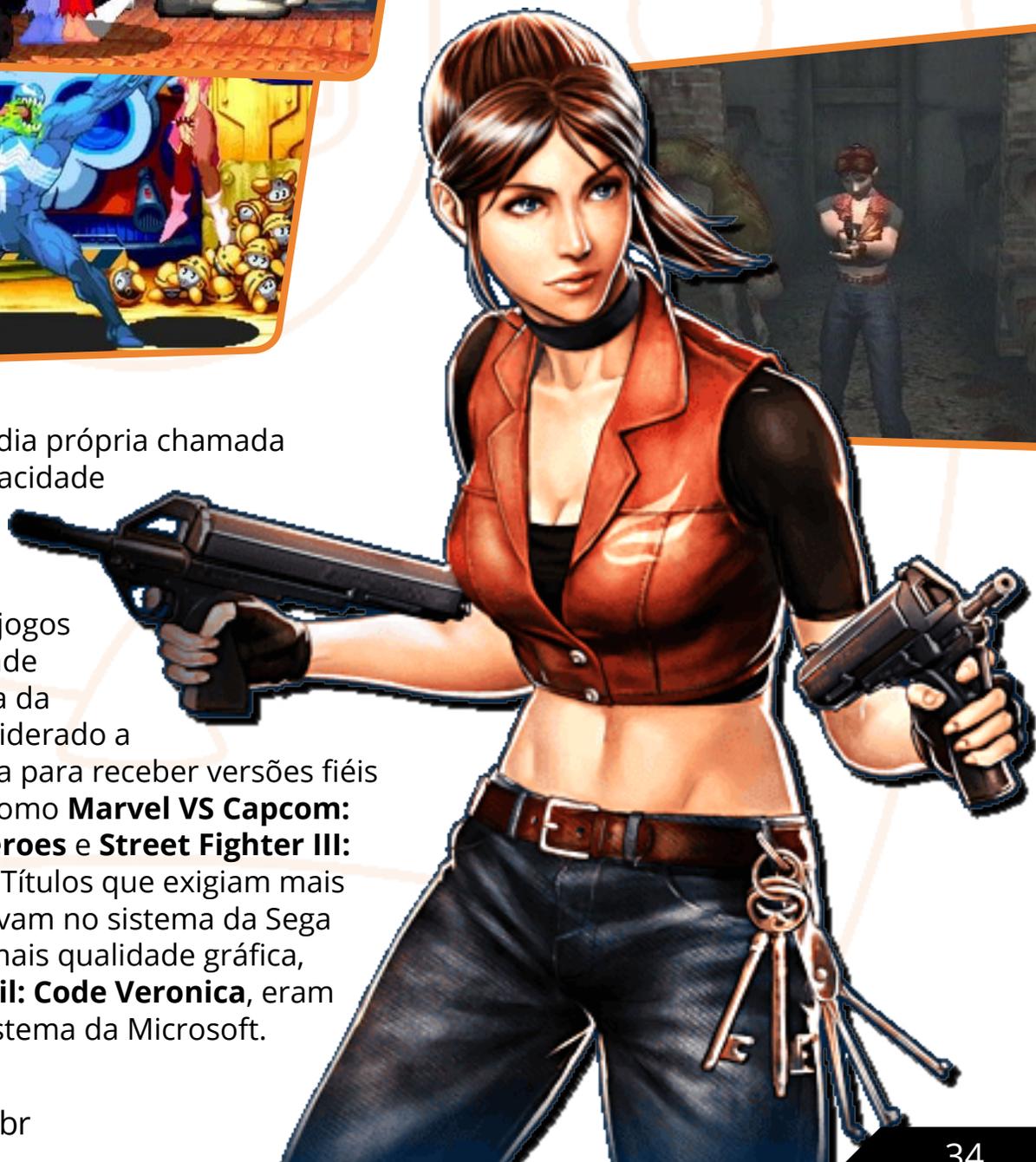


Virtua Tennis

Outro projeto que contou com equipes americanas e japonesas foi o desenvolvimento do sistema operacional. O Dreamcast foi idealizado para trabalhar com subsistemas inteligentes que faziam dois sistemas centrais comunicarem-se entre si, ao mesmo tempo em que sua linguagem de programação ficava mais próxima à do PC, o que facilitou a chegada de ports e o desenvolvimento de novos jogos. O primeiro sistema era próprio da Sega, enquanto o outro, em Windows CE, foi desenvolvido pela Microsoft.



Utilizando uma mídia própria chamada GD-ROM (com capacidade de espaço de cerca de 1 Gb) o Dreamcast foi capaz de oferecer jogos com maior qualidade que a concorrência da época, sendo considerado a plataforma perfeita para receber versões fiéis de títulos arcade como **Marvel VS Capcom: Clash of Super Heroes** e **Street Fighter III: New Generation**. Títulos que exigiam mais performance rodavam no sistema da Sega e os que exigiam mais qualidade gráfica, como **Resident Evil: Code Veronica**, eram processados no sistema da Microsoft.



Console visionário



Além do hardware poderoso, o que chamou muito a atenção dos fãs foi a gama de acessórios para o Dreamcast, começando pelo mais famoso deles: o Visual Memory Unit (VMU), o icônico cartão de memória para salvar o progresso de jogo, mas que também introduziu conceitos de segunda tela.

Acoplado ao controle, o VMU exibia uma pequena tela com informações e estatísticas de acordo com o jogo executado. Além disso, podia ser retirado e usado como um aparelho portátil, com direcionais e botões para aproveitar funcionalidades que iam desde um gerenciador de arquivos, relógio e calendário, até jogar minigames específicos.



Outro periférico muito popular foi o modem para conexão direta com a internet, que permitia aos jogadores acessar a rede para partidas multiplayer on-line, fato que se tornaria tendência anos mais tarde no mercado. Até mesmo os serviços de assinatura paga que conhecemos hoje já eram uma realidade no Dreamcast através da Seganet, com a oferta de chat, e-mail, navegação pela web e componentes robustos de interação on-line nos jogos, a exemplo de **NFL 2K1, Bomberman Online, Quake III Arena e Unreal Tournament.**

Todas as versões do Dreamcast vinham com o modem no pacote, exceto a versão brasileira distribuída pela TecToy.

Lançada apenas no Japão, a *Dreameye Camera* era uma câmera digital de três megapixels que também funcionava como *webcam*. Demais acessórios ainda incluíam mouse, teclado, microfone, *rumble pack*, armas e até maracas especiais para o jogo **Samba de Amigo**, que tornavam a experiência muito mais divertida.



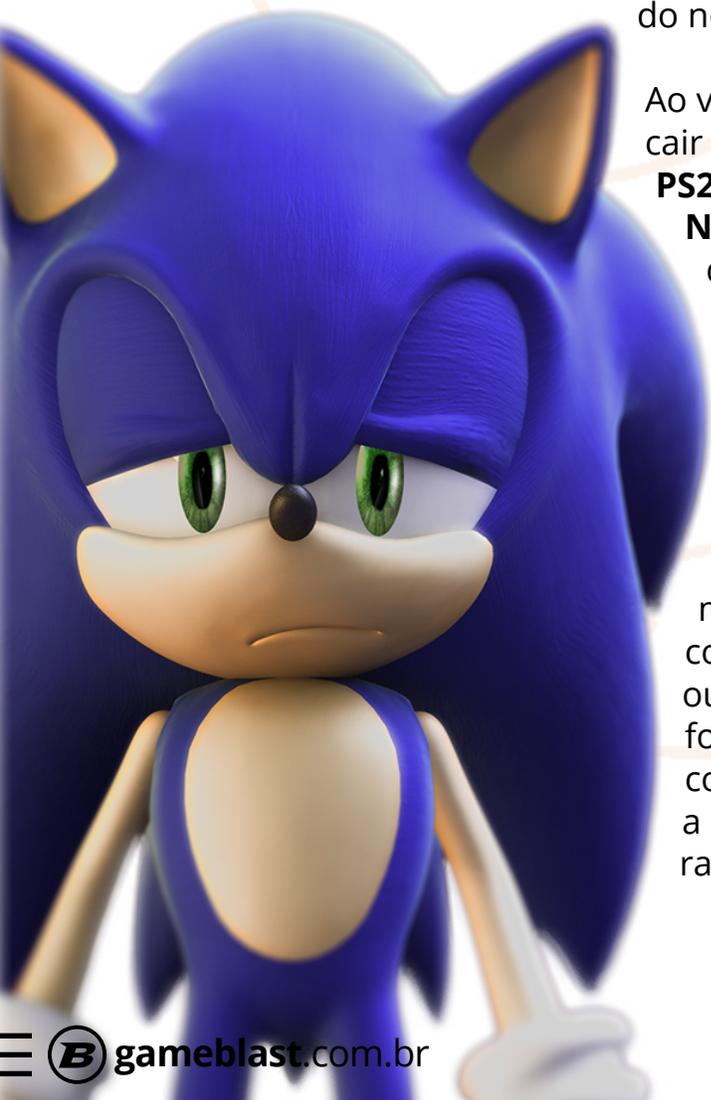
Triste fim



Foi notável a visão da Sega para funcionalidades que se tornariam extremamente populares anos mais tarde. Contudo, uma das novidades mais interessantes daquele momento ficou de fora: o DVD-ROM, que possuía maior capacidade de armazenamento, porém com custo mais alto. Quem se aproveitou disso foi a **Sony** ao anunciar que o **PS2** teria suporte à nova mídia, o que fez com que boa parte do público aguardasse seu lançamento em vez de adquirir um Dreamcast.

O DVD-ROM provou-se mais eficaz tanto para jogos como para os filmes que adotaram esse padrão de qualidade. Além de um videogame, o PS2 também era uma central de entretenimento e essa estratégia comercial foi um tiro certo nas campanhas do Dreamcast. A realidade é que a Sony tinha mais poder de investimento em decorrência do sucesso do PS, enquanto a Sega vinha de uma sequência de frustrações financeiras e sérios erros de logística após a geração Mega Drive, apostando até o que não tinha para alavancar as vendas do novo aparelho.

Ao ver sua participação no mercado cair cada vez mais em decorrência do sucesso do **PS2** e o posterior lançamento do **GC** da **Nintendo**, a Sega baixou o preço do Dreamcast a valores muito abaixo do custo de produção, chegando até a oferecer o console gratuitamente a quem assinasse os serviços da Seganet. Medidas desesperadas que aprofundaram ainda mais a crise financeira da companhia. Não houve outra solução que não fosse uma reestruturação completa de gestão e a saída definitiva do ramo de hardware.



O sonho ainda vive



Em nenhum momento o Dreamcast foi um console ruim. Muito pelo contrário. Sua concepção sempre esteve no caminho correto e caso a Sega tivesse mais dinheiro em caixa para incluir recursos mais avançados, certamente seria um concorrente à altura da sexta geração. Quem teve um Dreamcast ou jogou seus jogos na época, certamente adquiriu um carinho especial pelo aparelho.

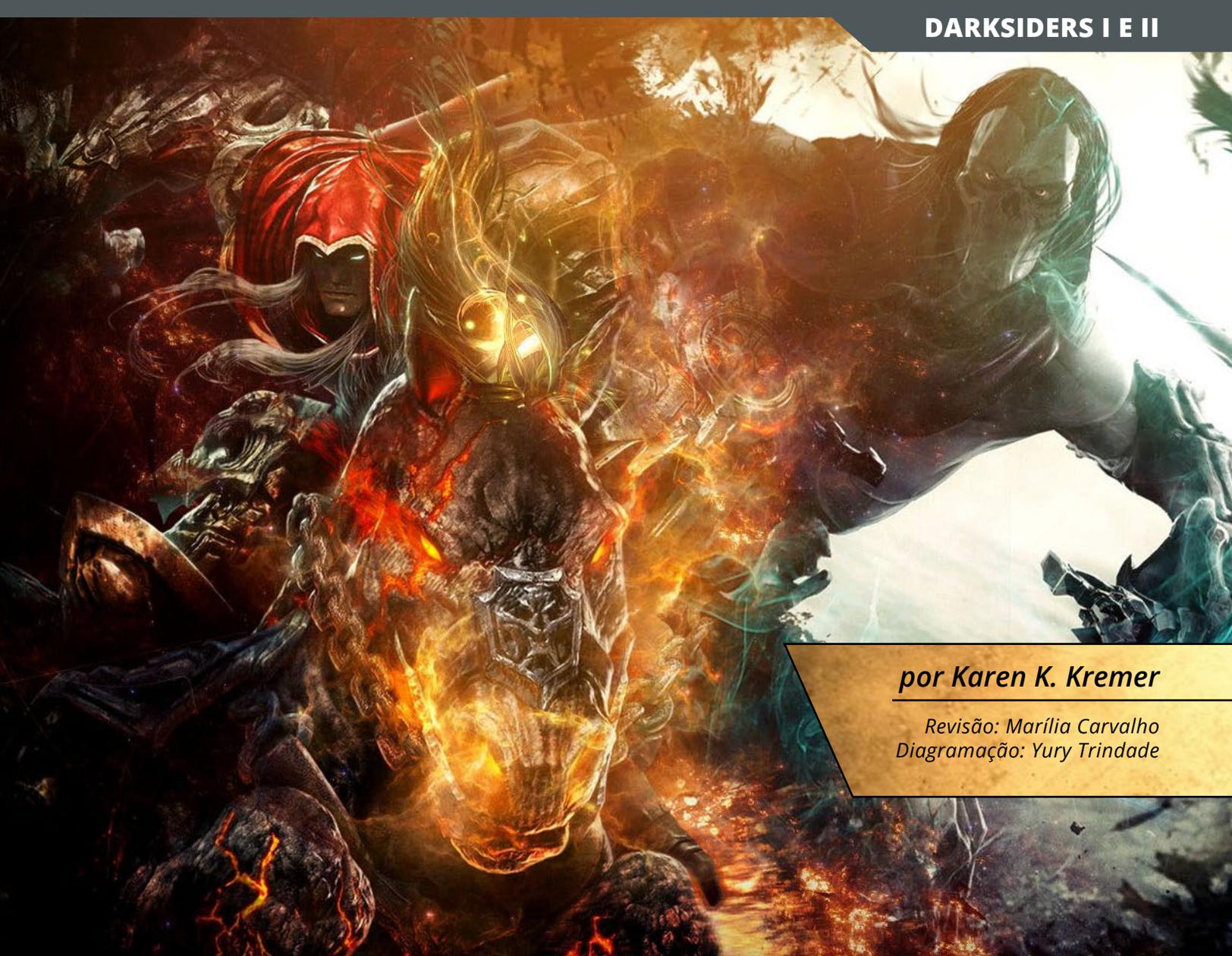
Embora tenha durado menos de três anos no mercado, o Dreamcast recebeu 636 jogos (90% deles com suporte à resolução 480p, o que era incrível na época) e por pouco não fez parte da retrocompatibilidade do Xbox, não fosse a negativa da Microsoft em bancar os servidores da Seganet (contrapartida exigida pela Sega). Dessa forma, vários títulos icônicos, como Sonic Adventure, Crazy Taxi e **Skies of Arcadia** acabaram sendo lançados para outras plataformas após a Sega tornar-se uma desenvolvedora *third-party*.



E para quem pensa que o Dreamcast é página virada na história dos games, o sonho ainda não acabou. O último lançamento oficial ocorreu em 2007, mas de lá para cá, dezenas de títulos independentes deram as caras no console, com destaque para **Piers Solar, Sturmwind, Hypertension Harmony of Darkness, Slave** e até mesmo uma versão de **Flappy Bird** adaptada para o VMU. De forma não oficial, programadores ainda desenvolveram um emulador gratuito para Xbox One que permite rodar toda a biblioteca de jogos do aparelho.

Chamar tanta atenção assim, mesmo 20 anos após o lançamento, só revela o tamanho da paixão dos fãs pelo Dreamcast, que pode ter falhado enquanto produto mercadológico, mas que acertou em cheio o coração dos jogadores, em especial os fãs da Sega. **B**





por Karen K. Kremer

*Revisão: Marília Carvalho
Diagramação: Yury Trindade*

Prepare-se para Darksiders III com um resumo especial da franquia

Baseado no Apocalipse Bíblico, a trilogia de ação e aventura em hack and slash **Darksiders**, da produtora estadunidense **Vigil Games**, ganhará seu terceiro título em 2018: **Darksiders III** (Multi), agora nas mãos da desenvolvedora **Gunfire Games**, responsável pelo remaster **Darksiders II: Deathinitive Edition** (Multi), de 2015. Para entendermos a futura trama de **Darksiders III**, vamos relembrar os principais fatos de **Darksiders** (Multi) e **Darksiders II** (Multi).

Os Quatro Cavaleiros do Apocalipse

O enredo de Darksiders é composto por elementos da mitologia cristã. A história foca na profecia do último livro da Bíblia, o Apocalipse, em que o apóstolo João narra que, no fim do mundo, a Terra será atacada pelos Quatro Cavaleiros do Apocalipse: Peste, Guerra, Fome e Morte.

Apesar da sustentação bíblica, a franquia aborda os Cavaleiros do Apocalipse como parte do Charred Council, um grupo que media a batalha entre os reinos do Céu e do Inferno. No meio deste conflito, também há o Reino do Homem, constituído pela humanidade, cuja finalidade é ser destruída durante a quebra dos Sete Selos.

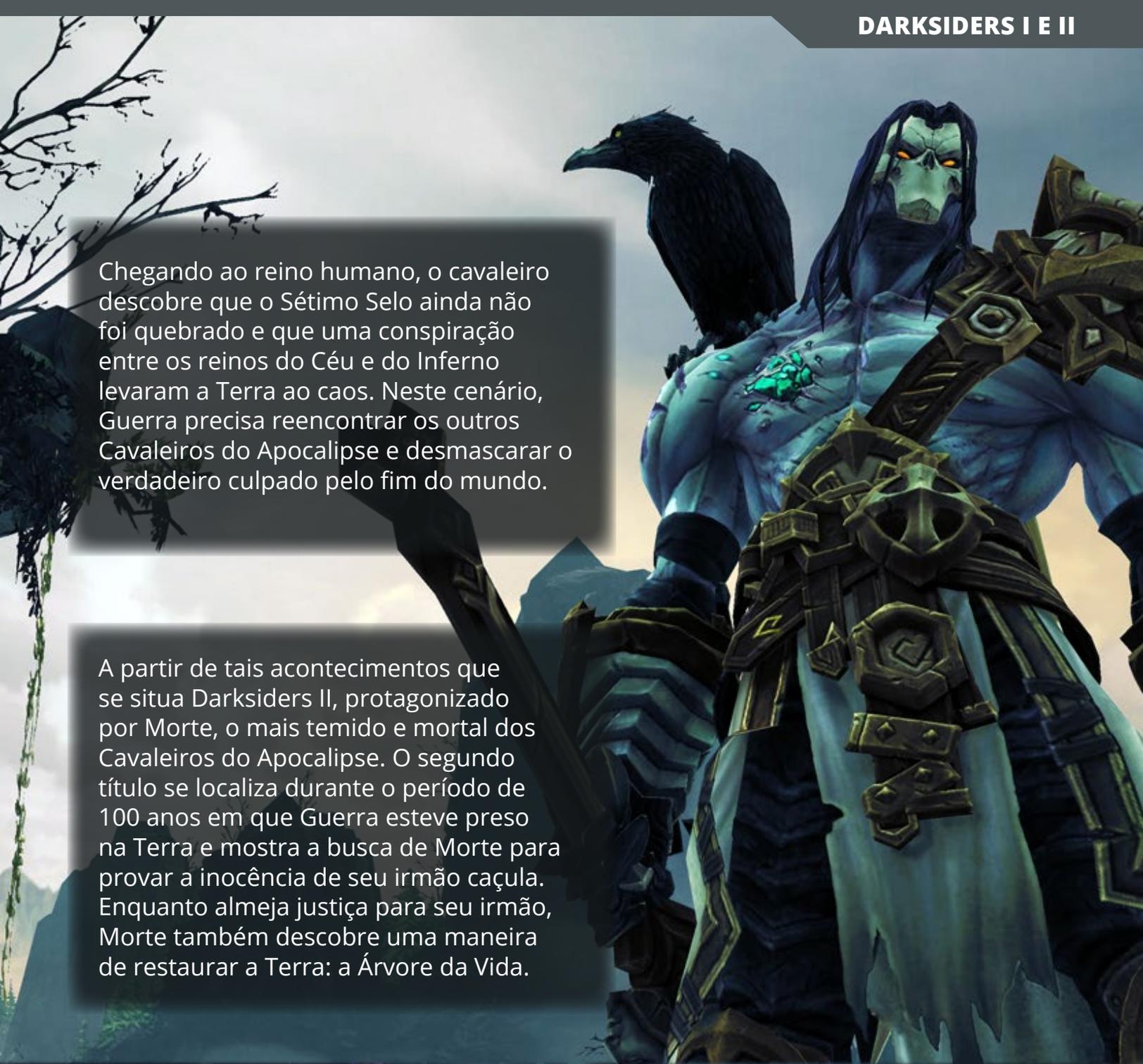


Segundo a Bíblia, os Sete Selos são selos divinos que serão quebrados durante o período conhecido como Tribulação. Em Darksiders a concepção é a mesma, porém interpretados de maneira literal, em que selos físicos devem ser destruídos para a chegada definitiva do fim do mundo.

O desequilíbrio da balança

Em Darksiders, o jogador comanda Guerra, Cavaleiro do Apocalipse considerado culpado pela destruição prematura do mundo. O Charred Council ordena a execução de Guerra, mas o cavaleiro os convence a enviá-lo de volta à Terra para descobrir o motivo da extinção do mundo. Pego no meio da batalha entre anjos e demônios, Guerra percorre a Terra por 100 anos sem parte de seus poderes e vigiado por The Watcher, cuja função é matá-lo caso ele desvie de sua missão.





Chegando ao reino humano, o cavaleiro descobre que o Sétimo Selo ainda não foi quebrado e que uma conspiração entre os reinos do Céu e do Inferno levaram a Terra ao caos. Neste cenário, Guerra precisa reencontrar os outros Cavaleiros do Apocalipse e desmascarar o verdadeiro culpado pelo fim do mundo.

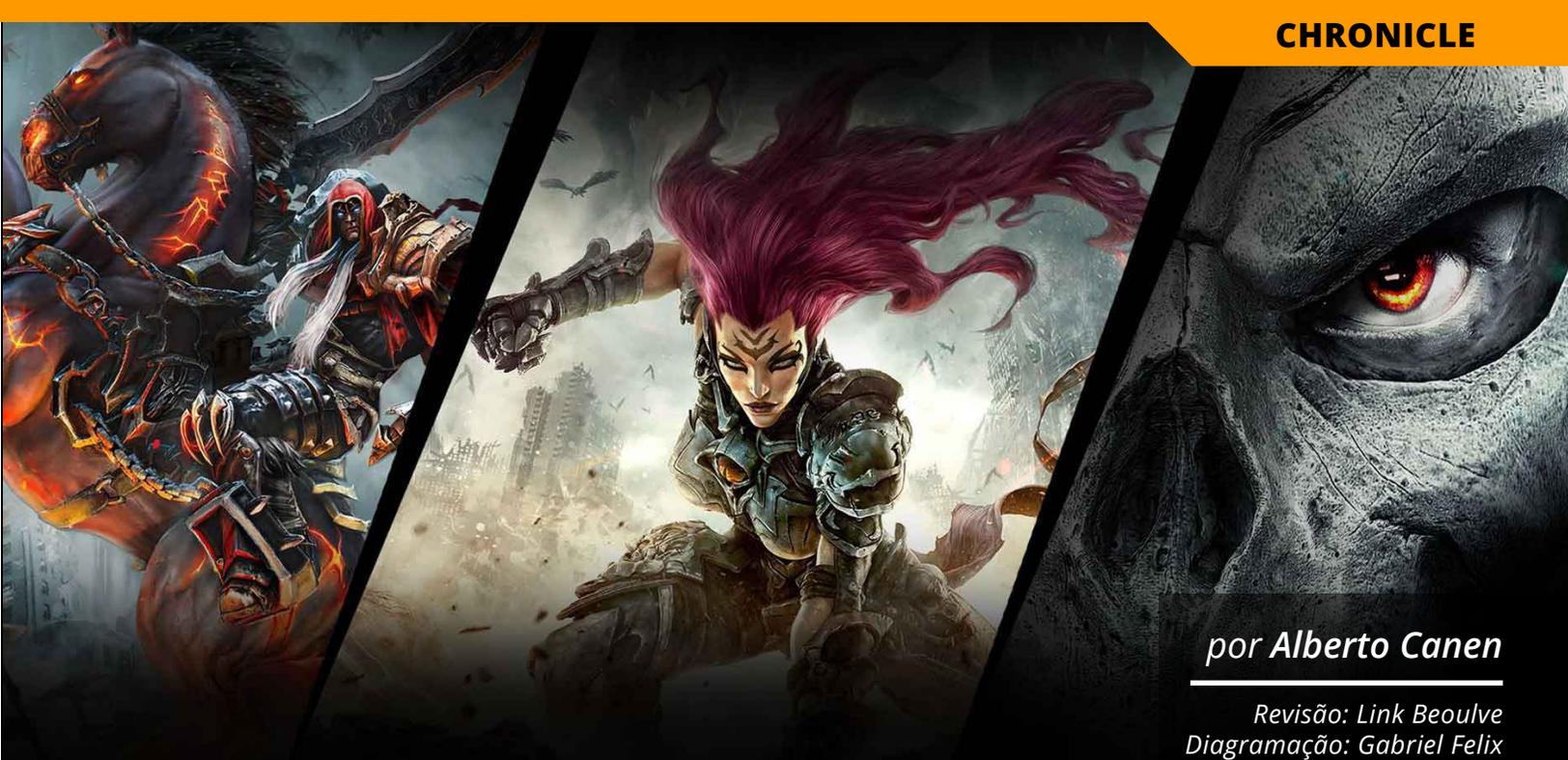
A partir de tais acontecimentos que se situa Darksiders II, protagonizado por Morte, o mais temido e mortal dos Cavaleiros do Apocalipse. O segundo título se localiza durante o período de 100 anos em que Guerra esteve preso na Terra e mostra a busca de Morte para provar a inocência de seu irmão caçula. Enquanto almeja justiça para seu irmão, Morte também descobre uma maneira de restaurar a Terra: a Árvore da Vida.



Fim do mundo

Munido de uma jogabilidade em terceira pessoa, Darksiders e Darksiders II mesclam o combate frenético de hack and slash com elementos de RPG e resolução de puzzles. Os jogos contêm diferentes armas e ataques de magia em conjunto com um sistema de progressão baseado em experiência e personalização dos atributos dos personagens.

O jogo original chegou a ser comparado as franquias **God of War** e **Devil May Cry** devido ao grande número de combos possíveis de serem realizados. E Darksiders II manteve a herança do antecessor ao ser bem avaliado por jogadores e especialistas. Para o terceiro jogo da trilogia, as expectativas são altas para Fúria, a Cavaleira do Apocalipse que é irmã de Guerra e Morte, cuja missão será erradicar os Setes Pecados Capitais da face da Terra. 



por *Alberto Canen*

Revisão: *Link Beolve*
Diagramação: *Gabriel Felix*

Da Falência da THQ ao desenvolvimento de Darksiders III, conheça a Gunfire Games

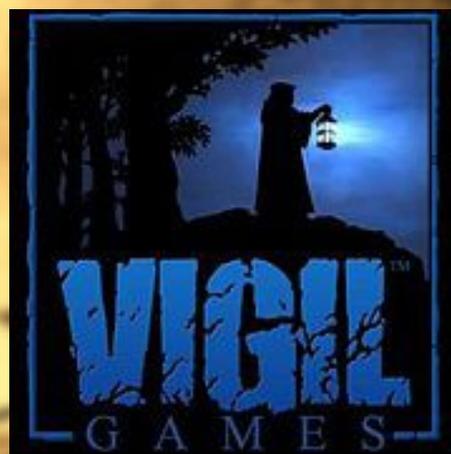
O primeiro jogo da franquia Darksiders foi desenvolvido pela Vigil Games e lançado em 2010. Sua sequência, com o segundo dos quatro Cavaleiros do Apocalipse, chegou ao mercado em 2012. Então por que apenas agora, em 2018, o terceiro título da série será publicado? O que houve durante esse hiato de seis anos? E o que a Gunfire Games tem a ver com isso tudo? Essas são algumas questões que merecem ser respondidas antes do lançamento de Darksiders III.



Problemas financeiros, sempre eles...

Em 2010, Darksiders (PS3/X360/PC) foi desenvolvido pela Vigil Games e publicado pela THQ. O título trazia um dos quatro Cavaleiros do Apocalipse, Guerra (War), como protagonista e fez um sucesso razoável de vendas, sendo bem recebido pela crítica especializada, que curtiu muito essa mistura de Zelda com God of War. Nascia, assim, uma nova franquia de peso.

Diante do sucesso do primeiro jogo, uma sequência era questão de tempo, já que são quatro os Cavaleiros do Apocalipse e só fomos apresentados a um. Darksiders II (PS3/X360/PC) foi lançada em 2012, também sob a direção da Vigil Games, e dessa vez trazia Morte (Death) como personagem principal. Mais uma vez os críticos e jogadores curtiram muito o jogo, mas, apesar de as vendas terem passado de 1,5 milhões de cópias, a THQ considerou o resultado abaixo das expectativas. A crise já estava tomando conta da publicadora.



No final de 2012, devido a consideráveis problemas financeiros, o inevitável aconteceu e a THQ se viu obrigada a declarar falência e leiloar seus ativos, dentre os quais estavam a franquia Darksiders, que foi adquirida pela Nordic Games, e a própria Vigil Games. Mesmo se tratando de uma desenvolvedora de talento, infelizmente, ninguém se interessou em adquirir o estúdio, que acabou fechando as portas pouco tempo depois.



Com isso, os profissionais se espalharam por outras empresas do ramo, mas boa parte deles acabou sendo contratada pela Crytek, que foi assumida pelo ex-CEO da Vigil, David Adams. Assim surgiu a Crytek USA. Acontece que a própria Crytek passava por problemas financeiros semelhantes aos da THQ, o que afetava muito o trabalho da equipe. Diante, mais uma vez, do fantasma da falência, Adams resolveu que era o momento de eles tomarem conta do seu próprio destino, para não dependerem mais de eventuais questões financeiras fora do seu controle, e fundaram o seu próprio estúdio em 2014, batizado de Gunfire Games, tendo o próprio Adams como CEO. Inicialmente, apenas sete profissionais participaram da nova empresa, mas hoje já estão com mais de 60 membros e boa parte provenientes da extinta Vigil Games.





Trazendo Darksiders de volta para casa

A Gunfire Games começou com pequenos passos, apostando em projetos menores envolvendo realidade virtual para Oculus Rift e Samsung Gear VR. Mesmo assim, não foi um grande desafio para eles quando a atual detentora da série Darksiders, a Nordic Games — que viria a ser renomeada para THQ Nordic —, buscou a Gunfire para preparar a versão remasterizada de Darksiders II. A verdade é que o título não poderia estar em melhores mãos, já que diversos membros da equipe participaram do desenvolvimento dos dois títulos da franquia. Darksiders 2: Deathinitive Edition (PS4/XBO/PC), lançado em 2015, foi bem recebido novamente pela crítica e a parceria foi mantida para, finalmente, Darksiders III (PS4/XBO/PC) ser lançado e nós conhecermos o terceiro cavaleiro do apocalipse, que também é a primeira protagonista feminina da franquia: Fúria (Fury).





John Pearl, diretor de Darksiders, compara cada cavaleiro com uma classe: Guerra é o tanque; Morte é o necromancer; e Fúria é uma maga.

Atualmente, a Gunfire Games conta com sete jogos lançados e mais dois novos devem chegar em breve. O próprio Darksiders III, ainda em novembro, e Remnant: From the Ashes (PS4/XBO/PC), um jogo de tiro em terceira pessoa para quatro jogadores, cheio de criaturas bizarras para serem eliminadas, previsto para 2019. O estúdio também tem interesse em desenvolver o quarto e, provavelmente último jogo da franquia Darksiders, cujo protagonista deve ser Conflito (Strife). Talvez nesse último título, inclusive, tenhamos a reunião dos demais cavaleiros. Seja como for, esperamos que Darksiders III seja um grande sucesso de vendas e que não precisemos esperar mais seis anos para jogarmos o próximo título da série. **B**

ALTO'S ODYSSEY

por *Alberto Canen*

Revisão: *Link Beoulve*

Diagramação: *Roberta Borssatti Giorgi*

ANDROID

iOS

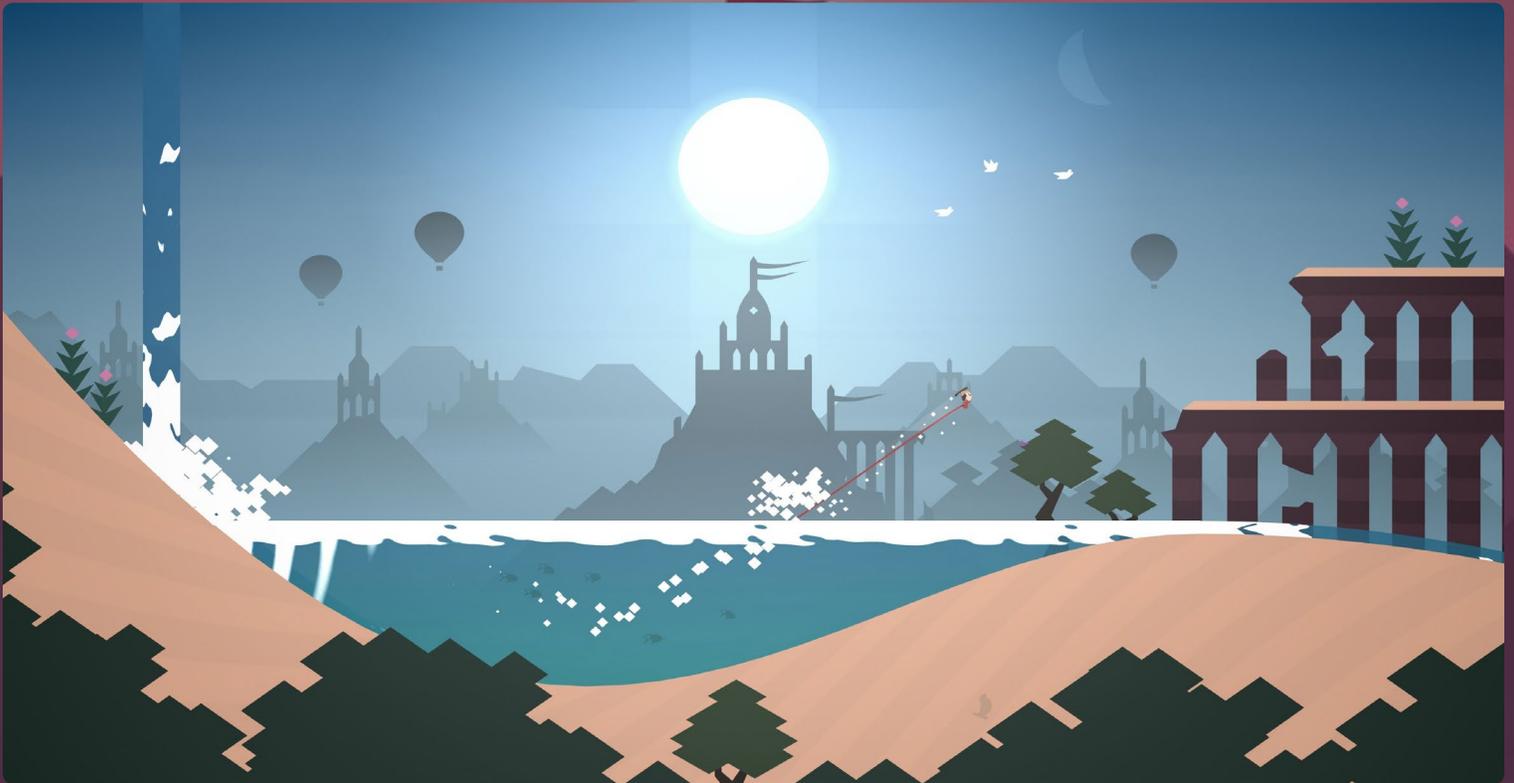
Deslize de sandboard pelo deserto em Alto's Odyssey

O pessoal da Team Alto fez muito sucesso com o premiado Alto's Adventure e já apresentou o seu mais novo título: *Alto's Odyssey*. Dessa vez, o jogo de corrida infinita troca a neve pela areia e leva o jogador para um vasto e inexplorado deserto, no qual o jovem Alto e seus amigos devem percorrer por diversos cenários áridos enquanto desviam de obstáculos e realizam manobras radicais.



Da aventura para a odisseia

A pesar de ser o segundo jogo da franquia de Alto, não se trata exatamente de uma sequência. Ambos são jogos de corrida infinita, ou seja, aquele tipo em que o personagem se move sem parar e o jogador, enquanto puder, só precisa desviar dos percalços que aparecem pelo caminho. Perdendo, a partida começa novamente. O mais correto seria dizer que são jogos que se passam no mesmo mundo, mas que trazem experiências diferentes graças às mudanças de cenário e música, e alguns elementos novos.



No mais, os dois jogos são muito parecidos, inclusive em relação às manobras e obstáculos, mas Odyssey conta com mais interação com o cenário, adicionando paredes em que a prancha pode deslizar, pequenos tornados que jogam o personagem para o alto, balões de ar que funcionam como propulsão para atingir maiores alturas e fazer manobras radicais, e um danado de um lêmure que aparece para derrubar o personagem.



Deslizando infinitamente

Como todo típico jogo de corrida infinita, o personagem se move sozinho. Pressione uma vez com o dedo e o Alto salta; segure por mais tempo e ele continuará girando até dar um mortal completo ou dois, caso dê tempo. Pronto. Isso é tudo que você precisa saber para jogar. O resto é escolher o momento correto e a quantidade de tempo necessária para realizar as manobras com perfeição. Uma mecânica simples, mas que precisa ser dominada, pois um salto um pouco antes ou um instante depois significa não alcançar o outro lado de um desfiladeiro, e um giro a mais pode acabar em uma queda com o pescoço apontando para o lado errado.



Em Alto's Odyssey, você deve levar o seu personagem o mais longe possível, mas também precisa realizar três objetivos durante uma mesma descida para passar

de nível, como pular pedras duas vezes, atingir determinada distância e dar um salto mortal. É uma pena que, após concluir esses três desafios estabelecidos, não aparecem novas metas, sendo necessário perder para passar de nível e receber novas missões. Ao



chegar em níveis determinados, novos personagens são desbloqueados, cada um com suas qualidades e desvantagens, como a Maya, que demora a ganhar velocidade, mas salta mais rápido, sendo mais fácil de dar mortais com ela, ou o Paz, que tem um impulso melhor e consegue atravessar distâncias maiores sem problemas.

Cada partida é única, já que o terreno é gerado proceduralmente, o que é perfeito para esse tipo de jogo. Durante o caminho, moedas devem ser coletadas, pois elas servem para comprar melhorias, como aumentar a duração do Temporizador magnético (que atrai as moedas) ou adquirir uma prancha capaz de subir pelas paredes.

Se você for do tipo que não gosta desses desafios ou quer apenas treinar, Odyssey trouxe como novidade o modo Zen, que tem sua própria trilha sonora mais tranquila e não tem placares, moedas, conquistas ou derrotas. É só deslizar pelas belas paisagens minimalistas do jogo e curtir as manobras sem preocupações. Esse modo é bem relaxante, fazendo mesmo valer o seu nome.



Alto's Odyssey é um ótimo título para se ter no smartphone. As partidas são relativamente curtas, os controles são todos bem adaptados para a tela de toque, além de serem bem simples, o visual é minimalista e as músicas são contagiantes. Ele não difere muito de seu antecessor, mas sim adiciona diversos elementos que tornam o jogo ainda mais divertido e viciante. **B**

Alto's Odyssey (Android/iOS)

Desenvolvedor: Snowman e Team Alto

Gênero: Endless Runner

Lançamento: 26 de julho de 2018

Onde
pode ser
encontrado:



por *Farley Santos*

Revisão: *Alberto Canen*
Diagramação: *Juliana Valle*

INDIE BLAST

Recomendações de Jogos

Conforme o fim do ano se aproxima, os lançamentos de títulos indie diminuem por causa da temporada de grandes blockbusters do mundo dos jogos. Mesmo assim, ainda há muitas experiências interessantes a serem conferidas. Nesta edição, temos um roguelike brasileiro, um multiplayer cooperativo de tripulação espacial, um metroidvania com manipulação de tempo, um simulador de administração de cemitérios, uma investigação sobrenatural e mais.

LUNA NIGHTS



Touhou Luna Nights

Plataformas: PC,
Gêneros: Ação, Plataforma, Metroidvania

O que é?

Touhou Luna Nights transforma em metroidvania 2D a prolífica série de shoot'em ups. No controle da empregada Sakuya, exploramos um universo paralelo inspirado no mundo de Gensokyo. O principal diferencial do jogo é o uso da manipulação do tempo para derrotar inimigos e resolver puzzles: paralisar a ação permite andar por cima da água, desacelerar o tempo torna inofensivas armadilhas mortais e mais. O jogo foi lançado no programa Acesso Antecipado do Steam, porém já apresenta alto grau de polimento.

Por que você deveria jogá-lo?

Controlar o tempo faz com que Touhou Luna Nights seja um metroidvania ímpar. Os puzzles de navegação que envolvem manipulação temporal são bem criativos e exigem utilizar as habilidades da heroína de maneira criativa. Além disso, o combate conta com mecânicas que incentivam a agressividade — só recuperamos MP, medida necessária para atacar, ao nos aproximarmos de inimigos e projéteis. Por fim, o jogo conta com belíssimo pixel art e ótima trilha sonora. A versão final tem previsão de ser lançada ainda em 2018.



◊ B A D ◊
N O R T H

Bad North

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch

Gêneros: Estratégia, Roguelike

O que é?

Em Bad North controlamos um grupo de exilados que está fugindo de investidas constantes de vikings. A jornada é dividida em ilhas em que precisamos sobreviver a várias ondas de inimigos por meio de tática, afinal, os protagonistas estão em menor número. O jogo simplifica mecânicas do gênero estratégia em tempo real resultando em um sistema fácil de entender, porém com dificuldade intensa e brutal. Aspectos de roguelike fazem com que cada partida seja distinta uma da outra.



Por que você deveria jogá-lo?

Cada um dos confrontos de Bad North traz a sensação de que pode ser o último e é justamente isso que faz o jogo interessante. É muito recompensador conseguir derrotar todos os inimigos e sobreviver, por mais que a tensão seja constante. Os controles simples são fáceis de aprender, no entanto, é necessária muita estratégia e pensamento rápido para sair vitorioso. O visual minimalista, com ilhas que lembram pequenas maquetes, confere identidade ao jogo.



Graveyard Keeper

Plataformas: PC e XBO
Gêneros: Simulação, RPG

O que é?

Como seria administrar um cemitério medieval? A resposta está em Graveyard Keeper, curioso jogo que mistura simulação e RPG. Na pele de um coveiro, precisamos cuidar e expandir um cemitério ao mesmo tempo em que exploramos catacumbas repletas de perigos. Trabalhar com os mortos não é fácil: a história é repleta de dilemas morais, sendo possível agir de maneiras bem questionáveis.



Por que você deveria jogá-lo?

Graveyard Keeper oferece muitas atividades variadas: exploração de calabouços, missões paralelas, inúmeras opções de construção de itens e melhorias, interações com personagens e mais. A quantidade de conteúdo vai fazer você ficar muito tempo no cemitério. E, bem, para aqueles mais propensos a atitudes nada corretas, o jogo oferece algumas escolhas bem sombrias, como vender carne de cadáveres para fazer hamburger ou então envenenar a população para aumentar os lucros do cemitério.

CATASTRONAUTS



Catastronauts

Plataformas: PC, PS4 e XBO

Gêneros: Ação, Multiplayer, Puzzle

O que é?

Em Catastronauts até quatro jogadores precisam trabalhar em conjunto para sobreviver a bordo de uma nave espacial. Pela viagem no espaço, o grupo de astronautas precisará resolver problemas na fuselagem, armar torpedos para enfrentar ameaças, evitar obstáculos espaciais e mais enquanto enfrentam uma nave inimiga. Cada uma das fases apresenta uma nave de organização diferente, sendo necessário trabalho em equipe para se dar bem.



Por que você deveria jogá-lo?

Catastronauts pode ser resumido como uma mistura entre as cozinhas caóticas de Overcooked! e os combates espaciais do estratégico FTL. É mais um daqueles jogos multiplayer perfeitos para passar uma tarde com os amigos — as partidas são imprevisíveis e repletas de mecânicas legais.

MANA SPARK

O que é?

Mana Spark é um RPG de ação com elementos de roguelike produzido pelo estúdio brasileiro Behemutt. No papel de um guerreiro, precisamos explorar catacumbas em que os inimigos aprendem e colaboram entre si. O foco do combate está na habilidade, e erros podem ser fatais por causa da dificuldade acentuada.

Mana Spark

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, RPG, Roguelike



Por que você deveria jogá-lo?

Mana Spark é mais um daqueles roguelikes no estilo “vou jogar mais uma partida” — a diversão está em conseguir chegar mais longe em cada tentativa. O combate cadenciado e brutal é o maior destaque, sendo que existem várias habilidades, armadilhas e itens para modificar os heróis. Aventuras geradas proceduralmente e muitos desbloqueáveis fazem com que a experiência seja sempre distinta e variada.

SUPER PILOT

Super Pilot

Plataformas: PC
Gêneros: Corrida

O que é?

Super Pilot é um jogo de corrida futurista fortemente inspirado em F-Zero, ou seja, é um título com foco em altas velocidades e jogabilidade precisa. O grande diferencial é a presença de um editor de pistas fácil de usar, sendo possível enviar e baixar circuitos pela internet.



Por que você deveria jogá-lo?

Este título resgata mecânicas de corrida em altíssimas velocidades de títulos como F-Zero e Wipeout, contando com multiplayer local com tela dividida. A presença de fases criadas por outros jogadores faz com que a sensação de algo novo seja uma constante nesse título.



O que é?

Lethal League Blaze é um misto de luta e esporte bem único. O objetivo é acertar o adversário com uma bola que vai ficando cada vez mais rápida conforme é acertada. Sendo assim, cada confronto é marcado por golpes e habilidades desferidos com precisão ao mesmo tempo em que os lutadores tentam escapar da bola que rebate loucamente pelos cenários. A temática urbana com muita cor e música eletrônica também é destaque.

Lethal League Blaze

Plataformas: PC, PS4 e XBO

Gêneros: Ação, Luta, Esporte



Por que você deveria jogá-lo?

As partidas de Lethal League Blaze são rápidas e intensas, além de apresentarem um conceito bem distinto. É mais um daqueles títulos com mecânicas acessíveis, porém com várias camadas de complexidade para jogadores mais experientes. O jogo conta com multiplayer local e online para até quatro jogadores e várias modalidades distintas.

Return of the Obra Dinn



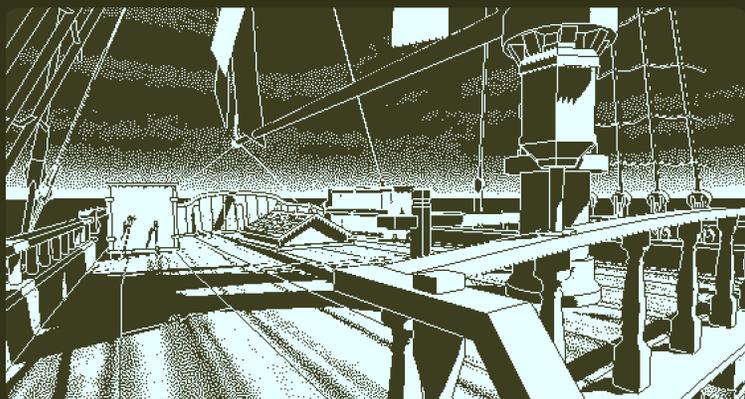
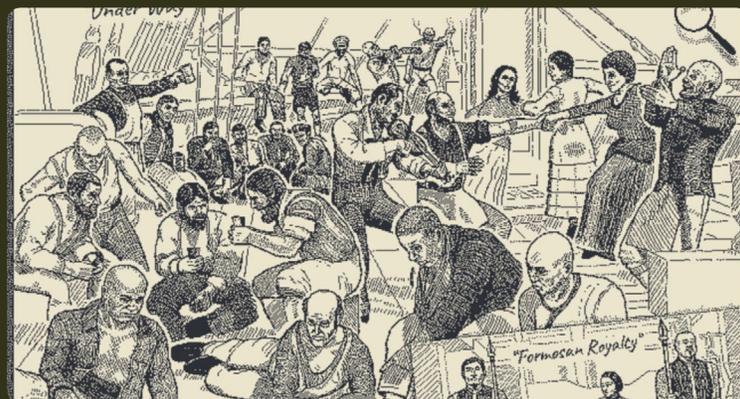
Return of the Obra Dinn

Plataformas: PC, PS4 e XBO

Gêneros: Ação, Luta, Esporte

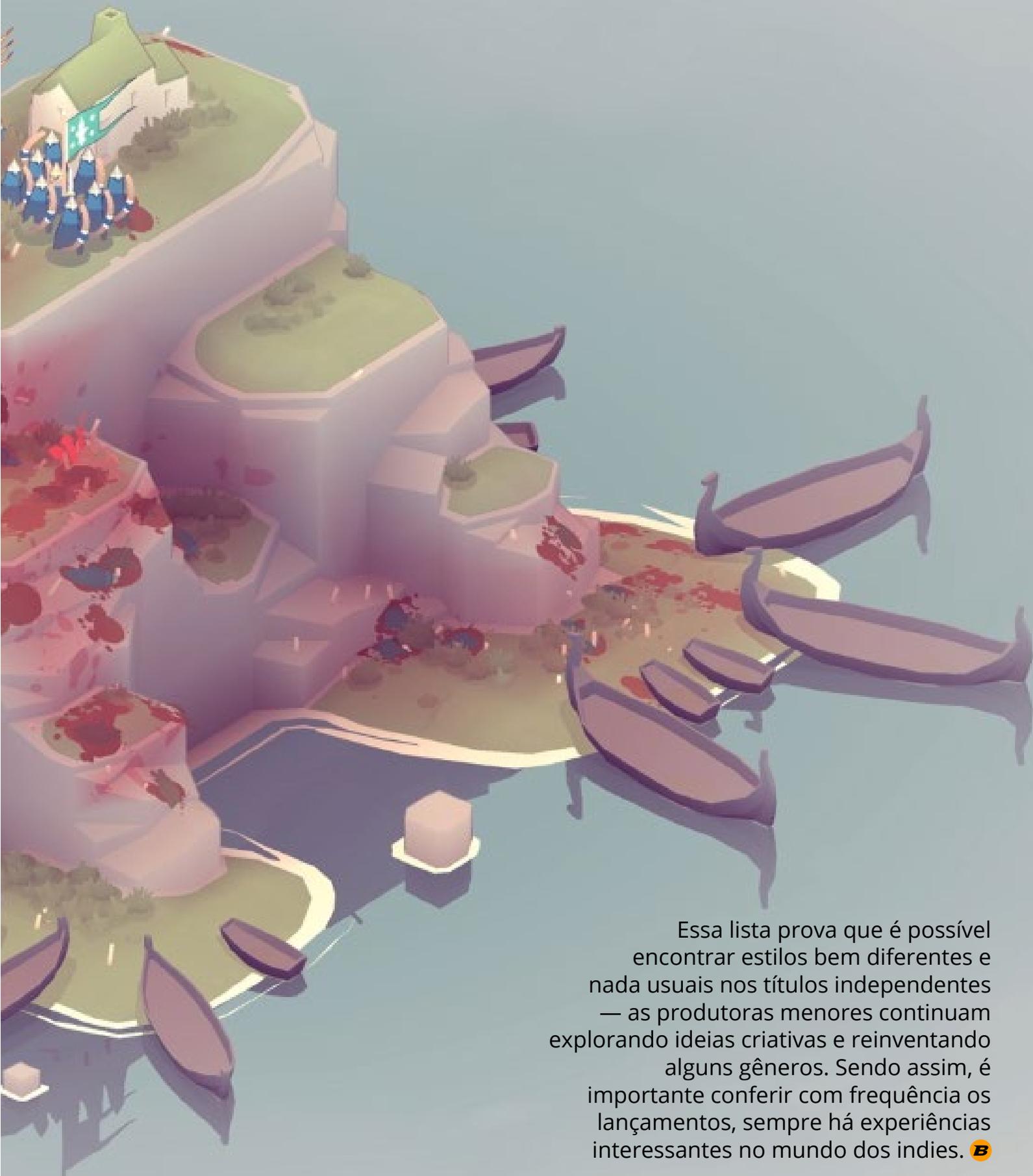
O que é?

Em 1802, o navio mercante Obra Dinn partiu de Londres carregado de mercadorias, porém nunca chegou no ponto de destino. Em 1807, o navio aparece em um porto do Reino Unido sem a tripulação. No papel de um investigador, o jogador precisa descobrir o que aconteceu no Obra Dinn e para isso ele conta com a ajuda de um relógio capaz de reviver os últimos momentos de vida dos membros da tripulação.



Por que você deveria jogá-lo?

Return of the Obra Dinn é um puzzle criativo e complicado, pois só vemos fragmentos dos acontecimentos — o interessante é justamente conseguir juntar todas as peças do mistério. É um jogo que demanda capacidade analítica, dedução e muita atenção aos detalhes. Além disso, os gráficos estilizados conferem uma atmosfera ímpar à aventura.



Essa lista prova que é possível encontrar estilos bem diferentes e nada usuais nos títulos independentes — as produtoras menores continuam explorando ideias criativas e reinventando alguns gêneros. Sendo assim, é importante conferir com frequência os lançamentos, sempre há experiências interessantes no mundo dos indies. **B**

Revista Nintendo Blast 109

Final do ano está chegando e junto com ele o lançamento do esperadíssimo Super Smash Bros. Ultimate, confira!



Ainda nessa edição, dicas e truques de Mega Man 11 e um especial de 20 anos do precioso Ocarina of Time!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

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