



TOP 10:

ELEGEMOS OS 10 MUNDOS MAIS MARCANTES DE KINGDOM HEARTS

BATTLEFIELD V:

ANALISAMOS E TRAZEMOS TUDO SOBRE ESTE NOVO CAPÍTULO

MOBILE BLAST:

REIGNS: GAME OF THRONES É TÃO BOM QUANTO A SÉRIE?

Os mundos da Disney se preparam para uma grande aventura

Depois de muita espera, inalmente **Kingdom Hearts III** está para ser lançado e trazemos várias matérias especiais para deixar você por dentro da franquia e ainda te preparar para essa próxima aventura, com Sora, Donald, Pateta e diversos outros personagens da Disney e da Pixar. Aproveitamos para analisar **Battle ed V** e a trilogia **Spyro**, que chegou para aproveitar a onda de retornos dos games retrôs. Ainda no clima de nostalgia, nós comemoramos os **20 anos da Rockstar Games** e contamos sua história e importância para o mundo dos videogames. Boa leitura! - **Alberto Canen**



PRÉVIA

Kingdom Hearts III (Multi) **03**

ANÁLISE

Battlefield V (Multi) **12**

ANÁLISE

Spyro Trilogy (Multi) **20**

TOP 10

Melhores mundos em Kingdom Hearts **30**

KINGDOM HEARTS

A complexa história da franquia **42**

CHRONICLE

20 anos da Rockstar Games **49**

MOBILE BLAST

Reigns Game of Thrones **59**

INDIE BLAST

Recomendação de jogos indies **65**

GAME BLAST

**DIRETOR GERAL/
PROJETO GRÁFICO**

Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS

Francisco Camilo
Gilson Peres
Vinícius Veloso
Vitor Tibério

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Juliana Valle

REDAÇÃO

Farley Santos
Francisco Camilo
Gilson Peres
Karen K Kremer
Matheus Bigai
Renan Rossi

REVISÃO

Alberto Canen
Marília Carvalho
Link Beoulve

DIAGRAMAÇÃO

Gabriel Felix
Joao Pedro Souza
Juliana Valle
Luca Giacaglia
Lucas Gallego
Marilia Carvalho

CAPA

Leandro Alves

por Gilson Peres

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: João Pedro Souza

PS4

XBO



Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III

FECHANDO A TRILOGIA DE FORMA EMOCIONANTE

Surgida no PS2, a franquia Kingdom Hearts ganhou o coração de muitos fãs ao redor do mundo ao longo desses 16 anos de existência. Porém, mesmo após tanto tempo, a tão esperada continuação dos dois jogos originais de KH parecia nunca chegar até nós. Felizmente a espera está acabando! Nas promessas de **Kingdom Hearts III** (PS4/XBO) temos uma enxurrada de mundos inéditos, reformulações gráficas, novas funcionalidades para as Keyblade e, claro, a conclusão do épico embate contra o maior vilão da franquia.

A tão esperada conclusão de uma jornada

Kingdom Hearts III continuará a jornada de Sora iniciada lá no primeiro jogo, o qual deu o nome da franquia. Porém, para sermos mais específicos, KH3 acompanhará a conclusão dos eventos de **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance** (3DS), expandindo a aventura daí e dando as devidas conclusões para tantos arcos abertos ao longo desses 16 anos de história.

Lançado no já distante ano de 2002, o primeiro Kingdom Hearts fez história, arrebatando inúmeros fãs ao longo dos anos, principalmente pela peculiaridade de juntar numa mesma história inúmeros mundos de franquias conhecidas da Disney, desde Mickey até Tron, passando por animações clássicas como Hércules, Branca de Neve, Cinderela e outras.



A informação do fechamento do arco de Sora não vem apenas do icônico numeral 3 no título do novo jogo. Na verdade, o próprio criador da franquia, **Tetsuya Nomura**, afirmou que KH3 dará a devida conclusão ao arco de 16 anos de histórias, prelúdios, histórias paralelas e até remasterizações. Um dos marcos disso é o retorno do icônico vilão **Xehanort**, surgido em **Kingdom Hearts Birth by Sleep** (PSP), mas que também fez uma ótima aparição no jogo de 3DS da franquia.

Na premissa de Kingdom Hearts III, Sora e os outros precisarão impedir o antagonista de finalmente alcançar o Kingdom Hearts, mas para isso terão que buscar novos aliados e conhecer novos horizontes para conseguir as habilidades necessárias para dar o devido fim ao vilão. Assim, indo na direção oposta do primeiro jogo da franquia, nossos heróis precisarão abrir o coração dos mundos, não mais trancá-los. Inclusive, vale lembrar que esse será o fim do arco de Xehanort em Kingdom Hearts. Não necessariamente um fim de toda a franquia.



Visual totalmente reformulado

Um dos pontos mais marcantes desse novo capítulo da jornada de Sora e seus amigos é a mudança visual que tivemos em comparação aos últimos jogos da franquia. Um primeiro gostinho desse novo visual foi visto em **Kingdom Hearts 0.2 Birth By Sleep — A Fragmentary Passage** (PS4), aventura curtíssima que mostrava a jornada de Aqua após os acontecimentos de Birth by Sleep.

Essa nova identidade visual pode parecer inicialmente com o que já víamos na franquia até então. Porém, agora a aparência tanto das ambientações como dos personagens lembram muito mais o estilo de novas animações da Disney como Frozen e Moana do que os antigos traços mais cartunescos dos jogos clássicos da franquia. Ao utilizar o Unreal Engine 4 como motor gráfico dos novos jogos, a Square Enix trouxe um nível de qualidade sem igual para o novo título.

Assim, como podemos ver em todo o material divulgado nos últimos meses, Kingdom Hearts III trará um show de luzes e efeitos visuais que fazem ele se assemelhar às melhores animações da Disney e da Pixar. Até uma versão mais realista dos personagens estará presente em um dos mundos inéditos do jogo. Mas falaremos mais sobre isso já, já.



As Keyblades mais fortes do que nunca

As icônicas armas que permitem aos nossos heróis viajarem entre os inúmeros mundos pertencentes ao universo da Disney terão modificações consideráveis em Kingdom Hearts III. O novo jogo trará espadas que estarão muito mais relacionadas ao ambiente do qual se originaram do que ao seu usuário em específico. Como já vimos em algumas divulgações, as espadas terão habilidades especiais de acordo com os mundos, como os universos de "Enrolados" e "Monstros S.A".



Isso tudo graças a uma nova habilidade de Sora que faz retornar a mecânica de mudança de forma de sua espada, originada lá no já citado Birth by Sleep, game que tinha Ventus, Terra e Aqua como protagonistas. Assim, além da tradicional forma de chave, as espadas terão as mais variadas funções e formas, indo de pistolas a ioiôs, o que pode tornar a jogabilidade muito mais dinâmica e variada do que antes.

Mais mundos, maiores e melhores



A tendência do mundo nos games já há alguns anos é expandir seus cenários nos jogos, ou seja, aumentar consideravelmente os mundos nos quais vivemos nossas aventuras digitais, sejam eles abertos ou lineares. Kingdom Hearts III não vai contra essa maré e, mudando outra característica já antiga na franquia, trará mundos com espaços consideravelmente maiores a serem percorridos, mesmo que ainda com uma ou outra cena de transição entre cenários.

Essas transições também estarão mais variadas em KH3, como paredes para serem escaladas, *puzzles* e minigames em locais específicos que abrem passagem para novos ambientes e o retorno da função flowmotion, como visto também no spin-off de Aqua em 2017. Mas além dessa expansão dos cenários, temos a maior coletânea de mundos diversificados já vista na franquia, sejam eles antigos ou estreados.



O Olimpus Coliseum de Hércules retornará, assim como dois cenários de **Kingdom Hearts II** (PS2): *Mysterious Tower* e *Twilight Town*; e *Destiny Island*, do primeiro jogo. Além disso, novos mundos incríveis darão as caras e são os maiores destaques do novo jogo. Entre as novas franquias que servirão de cenário para a conclusão da saga de Sora contra Xehanort estão Enrolados, Toy Story, Monstros S.A., Operação Big Hero, Frozen e até Piratas do Caribe! Ainda teremos o chamado *Classic Kingdom*, com referências incríveis aos anos 70 e 80.


O interessante desses novos mundos é a estreia das animações da Pixar como ambientações e também o uso de uma franquia live action com gráficos mais realistas na história. Lembrando que Tron já fez parte da coletânea de mundos, mas a ele foi dado um traço todo cartunesco, bem como os demais mundos antes dele. Agora, pela primeira vez na franquia, **veremos um Sora (e até Donald e Pateta) mais realista**, ao menos temporariamente.





“May your heart be your guiding key”

Kingdom Hearts III promete ser um show de emoções para a franquia que tanto já cativou jogadores de várias idades. Seja pela emocionante história de Sora e seus amigos, pelo carisma e profundidade de personagens secundários ou pela união de várias aventuras em uma única linha temporal, Kingdom Hearts ganhou o coração de muitos jogadores durante esses 16 anos de existência.

Agora, teremos finalmente o maior clímax da franquia até então. Com a possível conclusão da história de Aqua, a reunião de todos os principais personagens da franquia e, obviamente, o tão esperado embate final contra Xehanort. Seja você fã dos jogos da Square Enix, fã da Disney ou fã de Kingdom Hearts desde o PlayStation 2, Kingdom Hearts III sem dúvidas te marcará de alguma forma. Agora é segurar a ansiedade pelo jogo, que abrirá com chave de ouro (ou seria de coração?) 2019 para o mundo dos games. 

Kingdom Hearts III (PS4/XBO)

Desenvolvedor: Square Enix

Gênero: RPG de Ação

Lançamento: 29 de janeiro de 2019

Expectativa

 5

Guia G-Blast

The Witcher 3: Wild Hunt. (Multi)

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



EDIÇÃO COMUM
GRÁTIS



EDIÇÃO DE
COLECCIONADOR
R\$2,90



INCLUI
CONTEÚDO
ADICIONAL



BAIXAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play

PC

PS4

XBO

*por Francisco Camilo**Revisão: Link Beoulve**Diagramação: Marília Carvalho*

Battlefield V é uma experiência viciante e incompleta

Battlefield V (Multi) é o novo capítulo da franquia de guerra em primeira pessoa da EA DICE. Trazendo pequenos ajustes em sua jogabilidade e deixando de trazer conteúdos previamente anunciados, o jogo mais parece um aquecimento de qualidade para o futuro do que uma experiência verdadeiramente completa.

Heróis perdidos na história

War Stories é o modo campanha de Battlefield V, que retorna do título anterior e traz três histórias curtas e independentes que exploram as ações e as incertezas vividos por pessoas que não estão nos livros de história. A ideia da DICE é mostrar aos jogadores que muitos dos soldados da Segunda Guerra Mundial se tornaram heróis de alguma forma, graças às suas ações individuais

na busca pela paz. Seres humanos capazes de forjar coragem no calor da batalha e seguir em frente com o objetivo por um bem maior, mesmo arriscando a própria vida.

Por Conta Própria, Nordlys e Tirailleur possuem protagonistas e histórias distintos, e seus eventos ocorrem em diferentes localidades do mundo. Pouco tempo é gasto com os protagonistas, mas suas histórias são impactantes graças ao retrato verdadeiro e crível destes seres humanos. São falíveis e questionáveis, mas carregam uma responsabilidade maior do que si mesmos sobre os ombros.



A maior, ou talvez única falha de War Stories, fica por conta do desenvolvimento da jogabilidade dentro das missões. Em algumas seções, é possível avançar em confronto direto ou em modo furtivo. Para quem quiser evitar problemas maiores, furtividade é a melhor opção, mas esse é um processo lento e tedioso e que não funciona muito bem em Battlefield, especialmente se comparado com o caos divertido de seus confrontos abertos. E qual a recompensa para quem decide ir de peito aberto? Nenhuma, além do desafio extra.

O caos do campo de batalha

Battlefield V traz o característico multiplayer caótico e viciante da franquia, com alguns ajustes aqui e acolá. Há uma gama de modos à disposição, como os clássicos como Conquista e Cada Equipe por Si (mata-mata tradicional). O mais chamativo e divertido, porém, é Operações Grandiosas.



Uma evolução de Operações, presente em **Battlefield 1**, Operações Grandiosas consiste em uma guerra entre times que dura um certo número de dias dentro do jogo. Cada dia é vivido em uma batalha diferente, sendo no mesmo mapa ou em mapas diversos, mas conectados na pequena narrativa. Atacantes e defensores buscam concluir objetivos para que consigam bônus de tropas para o dia seguinte, o que pode facilitar ou dificultar o andamento da batalha posterior conforme o resultado. Misturando modalidades como a já citada Conquista, e também Ruptura e Linhas de Frente, Operações Grandiosas se destaca por sua variedade de modos e mapas implementados e conectados em uma única partida.



Pilotar veículos de locomoção rápida, tanques de guerra e aviões é inerente à Battlefield. Veículos leves, como jipes alemães e caminhões de transporte estão presentes nas bases e em outros pontos dos mapas. Tanques e aviões, por outro lado, precisam ser selecionados como ponto de renascimento para serem usados.



Os tanques são bem balanceados, excelentes para ataques pesados, mas não invulneráveis a ponto de serem uma dor de cabeça para quem os enfrenta. Agora, é preciso ir a pontos de reabastecimento para pegar munição e capacidades defensivas, o que evita jogadores estacionados em apenas uma posição de vantagem. O mesmo vale para aviões. Ainda assim, armas antiaéreas parecem demasiadamente ineficazes contra frotas inimigas. Muitos disparos são gastos para que quase nenhum dano seja efetivamente causado.



Funções de Combate

Quatro classes estão disponíveis para escolha dos jogadores: Assalto, especialista em demolição e combate a veículos. Médico, voltada para a cura e auxílio médico em campo; Suporte, com metralhadoras leves e bolsas de munição para os aliados; e Batedor, os snipers do jogo e a única classe capaz de usar função de localizar a posição inimiga exata (todas as outras apenas indicam uma área de perigo).



Cada classe possui equipamentos e armas próprios, que são desbloqueados ao subir seus níveis durante a jogatina. As armas agora possuem bônus para seus atributos que podem ser comprados com créditos ganhos em jogo. Elas possuem uma árvore de habilidades com dois caminhos possíveis, mesclando as opções de bônus e dando aos jogadores a chance de adequarem a arma ao seu estilo de jogo e necessidade em campo de batalha.

Funções de Combate é uma novidade que complementa a personalização das classes. São duas funções por classe, e oferecem bônus passivos de acordo com o papel que o jogador deseja desempenhar em campo. Médicos podem escolher ter maior velocidade ao correr até um aliado caído ou quando se está gravemente ferido, por exemplo.

O nível geral do soldado é medido em patentes e desbloqueia créditos para uso no jogo. Tais créditos também podem ser ganhos ao completar tarefas diárias e Designações, que são pequenas “missões especiais” voltadas para classes ou armas específicas, como causar um valor de dano determinado ao usar uma MP40.



As Designações também desbloqueiam opções de personalização cosmética para armas, soldados e veículos. Tais opções são bem-vindas e oferecem um toque pessoal a esses elementos, mas parecem ser também apenas uma forma de monetizar um jogo que terá seus futuros pacotes de expansão e DLCs gratuitos.

Pequenos ajustes para uma melhor experiência

Battlefield V traz algumas pequenas mudanças em certos aspectos de sua jogabilidade. Estações médicas e de munição estão presentes pelo campo de batalha. O que pode parecer algo que force o jogador a desviar de seu caminho para se curar ou reabastecer, na verdade se torna um alento para quem se aventurar sozinho pelos palcos da Segunda Guerra. A presença das estações retira a exigência de se ter um aliado por perto provendo kits médicos e munição. Ainda que isso seja o ideal, não é incomum ter soldados das classes Médico e Suporte que não desempenham sua função corretamente. Não depender deles é uma das melhores coisas para lobos solitários.

Apenas médicos podem reviver qualquer membro do time. Dentro de um esquadrão de quatro jogadores, qualquer classe pode reviver seus companheiros, porém de forma mais lenta. Essa possibilidade enfatiza a importância de andarem juntos. E para dar ainda mais importância às ações em equipe, líderes de esquadrões podem chamar suportes especiais, como um ataque de míssil JB2. Esses apoios custam pontos, que são gerados por todas as ações dos membros do esquadrão, e podem virar o jogo em momentos cruciais da batalha.



Fortificar áreas é uma das novidades de Battlefield V. Construir barreiras usando sacos de areia, cavar trincheiras e criar bloqueios de arame são algumas das fortificações disponíveis. Qualquer classe pode criá-las, mas a Suporte tem maior velocidade de criação. É uma adição bem-vinda, que modifica os cenários de maneiras únicas e podem causar confusão e deixar os inimigos perdidos e sem

muitas opções de ação, mas também é algo fútil em certos momentos, com bloqueios extremamente frágeis e sendo apenas uma fonte de pontos para quem os constrói.

Em termos visuais, Battlefield V é um jogo padrão DICE: cenários amplos e detalhados, com alto nível de destruição e mudanças climáticas que alteram os perfis dos combates; personagens bem modelados e armas fidedignas; atenção a detalhes minuciosos, como lama e sangue nas armas. O conjunto da obra é maravilhoso, embora contenha certos problemas visuais eventuais, como o sumiço de pentes de munição das armas e texturas que demoram a carregar. Nada frequente em minhas sessões de jogo, mas é válido mencionar.

Muito do conteúdo de Battlefield V virá pós-lançamento, englobando não apenas o restante de 2018, mas também 2019. Um dos principais sucessos atuais, o modo battle royale, não estará presente antes de 2019, o que pode ser um duro golpe aos fãs que aguardavam uma resposta ao Blackout, de **Call of Duty: Black Ops 4 (Multi)**.



Combined Arms, cooperativo para quatro jogadores com missões procedurais também não está disponível e sequer possui data de lançamento, apesar de já anunciado.

Battlefield V (Multi) é tratado como um serviço vivo e em constante evolução. O prospecto para o futuro do jogo é animador, com novos eventos, modos e mapas chegando de forma gratuita. Conta com uma jogabilidade caoticamente divertida, principalmente em seu multiplayer e no modo Operações Grandiosas mas em seu momento atual, parece apenas um aperitivo para o que está por vir. **B**

✓ Prós

- War Stories conta com protagonistas humanos bem representados;
- Multiplayer viciante;
- Funções de Combate ampliam os papéis dos jogadores e classes em campo;
- Pequenos ajustes de gameplay beneficiam jogadores solo e de grupo;
- Boa variedade de modos de jogo;
- Operações Grandiosas;
- Visual primoroso.

✗ Contras

- Jogabilidade de War Stories não aproveita o caos característico de Battlefield;
- Fortificações são demasiadamente frágeis;
- Ausência de modos já anunciados, como Combined Arms e battle royale.

Battlefield V (PS4/XBO/PC)

Desenvolvedor: EA DICE

Gênero: Tiro em primeira pessoa

Lançamento: 20 de novembro de 2018

Nota **8.5**

PS4

XBO

*por Gilson Peres**Revisão: Link Beoulve
Diagramação: Juliana Valle*

SPYRO

REIGNITED TRILOGY

Um excelente retorno às aventuras dos anos 90

Que os anos 80 e 90 foram dos mascotes dos videogames, isso todos lembram. Alguns deles ainda sobrevivem firmes e fortes com jogos inéditos até hoje, como é o caso de Mario. Outros, como Sonic e Megaman, tem seus altos e baixos. Já alguns, acabaram entrando num nicho pouco conhecido de games, como foram os casos de Crash Bandicoot e Spyro The Dragon. Porém, uma onda de remakes começou a surgir com o intuito de visitar esses clássicos da década de 1990, reimaginados para os consoles atuais. Assim, chega até nós agora **Spyro Reignited Trilogy** (PS4/XBO).

Três robustas aventuras

Um dos pontos mais positivos de Spyro Reignited Trilogy é sem dúvidas o retorno dos três melhores jogos de Spyro em uma nova roupagem. Claro que Spyro nunca deixou de ter aventuras, porém, com a expansão de sua marca com os Skylanders, a Toy for Bob acabou deixando as aventuras do dragãozinho roxo de lado por bastante tempo.

Assim, num formato idêntico ao remake de Crash Bandicoot, Spyro retorna com um compilado de três jogos em um, o que por si só já é uma excelente qualidade, por conta da extensão de conteúdos que os três jogos combinados possuem. Ao todo são mais de 100 fases diferentes, com aventuras em todos os biomas e paisagens que você possa imaginar.

3 Games In One!



Spyro™ the Dragon



Spyro™ 2: Ripto's Rage!



Spyro™ Year of the Dragon

Isso faz da experiência de jogar Reignited Trilogy algo bem completo, garantindo boas horas de diversão. Junte a isso a facilidade com a qual o sistema do jogo permite você transitar entre os três títulos, voltando para a tela inicial rapidamente e podendo também acompanhar sua porcentagem de completude de cada um de forma bem facilitada. Tudo deixando a aventura da trilogia bem dinâmica e com uma ótima sensação de continuidade.

Spyro na nova geração



A reformulação de mecânicas e atualização de sistemas de jogo para os moldes atuais não passa simplesmente por uma atualização gráfica superficial, como acontece na maioria dos casos em games remasterizados. Na verdade, como estamos falando aqui de um remake, a trilogia original de Spyro foi refeita do zero e, com isso, possibilitou algumas melhoras consideráveis no que tange a experiência de jogo.



Para início de conversa, os terrenos estão visivelmente maiores e mais deslumbrantes. Mesmo que isso possa causar certo desconforto inicial nos jogadores que experimentaram a aventura do dragão lá no final dos anos 1990, rapidamente nos acostumamos com a nova escala de tamanho entre as construções, plataformas e proximidades.

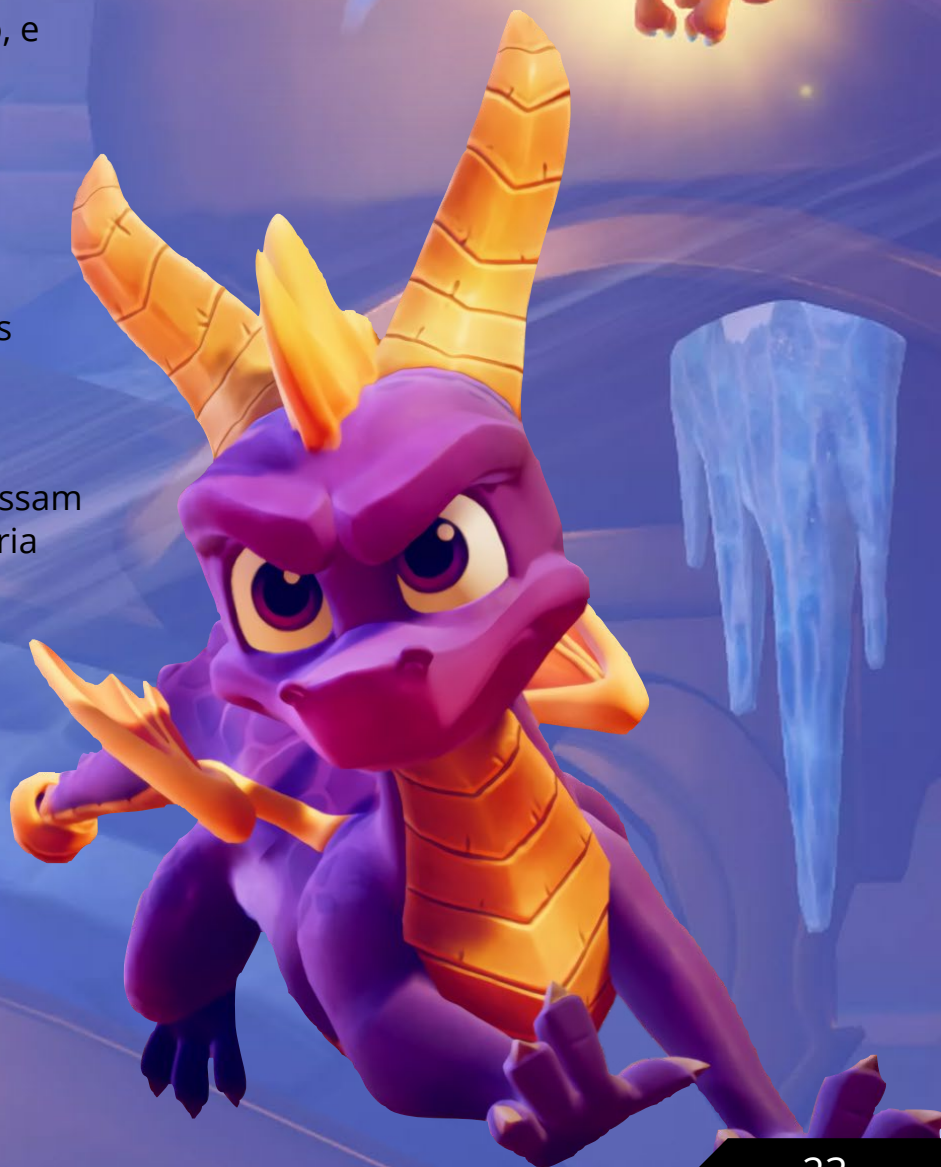
Esse costume se dá principalmente pela reformulação do sistema de física do jogo. Saltos estão mais realistas, a corrida dá mais sensação de velocidade e a altura faz mais diferença do que outrora na hora de voar. Tudo isso são excelentes acréscimos à jogatina que alcançam um equilíbrio ímpar entre a experiência dos jogos originais e as adequações à nova geração.

Dublagem de primeira

Outro ponto de extrema diferença entre a trilogia refeita e os jogos originais são as dublagens em português brasileiro. Se antes, muitos de nós não entendíamos o que os personagens falavam por conta da barreira de língua, agora temos uma dublagem sensacional com excelentes adequações ao nosso idioma.

Isso aumenta ainda mais a interação entre o jogador e o jogo. Revisitar os mundos de Spyro com o excelente visual que a Activision e a Toys for Bob garantiram pro jogo, e ainda por cima com uma dublagem de qualidade toda na nossa língua, faz da experiência algo muito próximo a assistir a uma animação da Disney ou Dreamworks.

Impossível não comparar com outros excelentes trabalhos desse nível como a própria franquia Skylanders ou então **Ratchet & Clank** (PS4). As dublagens além de cativantes, expressam muito bem a personalidade da maioria dos personagens, deixando os diálogos mais interessantes de serem assistidos. Mesmo que o primeiro jogo praticamente não tenha muito desenvolvimento de personagens, o segundo e terceiro já lidam bem melhor com isso, complexificando a experiência um pouco.



O dragãozinho através dos anos



Falando na relação entre os três jogos, Reignited Trilogy conseguiu algo fantástico: uniformizou a estética dos três capítulos de Spyro de forma a parecerem realmente um único jogo. Visualmente não há diferenças entre o primeiro e o terceiro, por exemplo. Algo muito bom para os novos jogadores, que não encontrarão barreiras na hora de experimentar todos os títulos.

Porém, a experiência mais interessante é jogar os três games em ordem cronológica. Assim fica clara a evolução de cada título, não por gráficos, mas sim por mecânicas de jogo. Em seu game original, Spyro não conseguia nadar e o enredo da aventura girava apenas em libertar os dragões de seu reino, transformados em estátua por um inimigo que teve seu ego ferido. Nada muito estupendo, mas cumpre o objetivo de divertir.



Já no segundo jogo, temos algumas melhorias em mecânicas, mundos maiores e a construção, pela primeira vez, de personagens coadjuvantes que ajudam ao longo da história, dando realmente uma missão mais dramática para Spyro, que precisa salvar uma terra que há muito tempo não via um dragão.



Por sua vez, o terceiro jogo já permite outras evoluções como mergulhar (o que traz fases completamente aquáticas) e até a possibilidade de jogar com outros personagens, deixando a aventura ainda mais dinâmica e variada. Tudo isso faz de Reignited Trilogy uma viagem no tempo através da evolução das mecânicas dos primeiros jogos de Spyro, mas sem os problemas graves de controle e resolução das fases que tínhamos lá no primeiro console da Sony.

As barreiras do tempo

Mesmo que o trabalho de reconstrução dos três jogos tenha sido primoroso, algumas barreiras temporais não conseguiram ser totalmente vencidas no remake, apenas enfraquecidas. Entre elas temos a mais incômoda de todas: a câmera. Ao contrário da trilogia de Crash que era terminantemente linear, as aventuras de Spyro sempre foram conhecidas por suas fases exploratórias, muito voltadas para uma movimentação circular.



Isso gera um problema que conseguiu ser somente diminuído em Reignited Trilogy: a dificuldade de mover a câmera na direção certa enquanto se move pela fase. Existem dois tipos de configuração deste recurso no jogo: um modo manual e um automático. Eles se diferenciam pelo fato do primeiro não acompanhar os movimentos do dragãozinho, necessitando assim de um controle mais ativo do jogador. Enquanto o segundo permite um ritmo mais tranquilo de jogo, sem se preocupar muito com a câmera, já que ela segue o movimento do avatar.

Porém, ambas as opções ainda possuem problemas, principalmente por obstruir a visão do jogador em alguns momentos e até criar armadilhas, ocultando inimigos ou atrapalhando o ato de mirar em plataformas para alcançá-las. Claro que não é nada muito próximo dos problemas que tínhamos nos anos 90 com a câmera, mas ainda não está exatamente boa.

Outro ponto que pode incomodar é a física afiada “demais”. Isso afeta principalmente os antigos jogadores que estavam mais acostumados com um tempo maior de voo em fases terrestres. Agora é preciso ser bem mais minucioso para acertar determinados locais, fazendo com que cada centímetro de altura importe ao máximo.

Uma excelente viagem no tempo

Independente das diferenças, erros e acertos, Spyro Reignited Trilogy (PS4/XBO) é uma aventura fantástica e uma excelente oportunidade de revisitar três jogos clássicos dos anos 90. Spyro está em sua melhor forma em anos e consegue conquistar tanto os jogadores mais antigos como os mais novos, em uma tríplice de títulos que traz de sua origem muito carisma e diversão.



O compilado refeito das aventuras de Spyro tem mais cor, mais brilho, mais música, dublagens excelentes, reformulações válidas de mecânicas e controles e, mesmo que ainda enfrente alguns probleminhas pela idade, é uma opção e tanto para diversos públicos diferentes. Seja você um jogador nostálgico ou alguém que nunca viu Spyro antes, seja você fã de Skylanders ou então amante de jogos cheios de colecionáveis, Spyro Reignited Trilogy é um jogo fantástico que vale a pena ser jogado uma, duas, três ou ainda mais vezes! **B**



Prós

- Visual belíssimo com cores mais vivas e melhor iluminação;
- Física do jogo totalmente reformulada melhora a experiência;
- Riqueza de detalhes impressiona;
- Dublagem em português de excelente qualidade e carisma;
- Quantidade de conteúdo faz o jogo valer muito a pena;
- Mesmo com diferenças, ainda tem ótima sensação de nostalgia;
- Equilíbrio entre o novo e o clássico.



Contras

- Alguns incômodos no controle da câmera;
- Saltos em fases terrestres estão dificultados.

Spyro Reignited Trilogy (PS4/XBO)

Desenvolvedora: Activision

Gênero: Ação/aventura

Lançamento: 13 de novembro 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



MUNDOS DA **Disney** MAIS MARCANTES EM



A franquia **Kingdom Hearts** é um RPG de ação composto por um universo que une diversos mundos fictícios da **Walt Disney**. Produzido pela desenvolvedora japonesa **Square Enix**, a série de jogos coloca o jogador em cenários icônicos enquanto atua ao lado de personagens clássicos da multinacional estadunidense de entretenimento. Entre as diversas figuras e espaços baseados na Disney, elencamos 10 mundos mais marcantes de Kingdom Hearts.

10 TIMELESS RIVER

Um mundo do passado, o Timeless River é uma terra baseada nas primeiras animações em cartoon da Disney. Completamente em preto e branco e inspirado no curta-metragem animado **Willie do Barco a Vapor** (Walt Disney, 1928), estrelado pelo lendário Mickey Mouse, Timeless River é uma viagem pelas memórias da história da Disney. Jogos: **Kingdom Hearts II (PS2)** e **Kingdom Hearts II Final Mix (PS2)**.



09 ATLÂNTIDA (A Pequena Sereia)

Reino aquático localizado sob o Oceano Atlântico, Atlântida é um mundo baseado no filme **A Pequena Sereia** (Ron Clements, John Musker, 1989). O universo da sereia Ariel e seus amigos é um dos que mais sofre mudanças de gameplay ao longo da franquia, sendo possuidor de diferentes jogabilidades em cada título incluído. Jogos: **Kingdom Hearts (PS2/PS3)**, **Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)** e Kingdom Hearts II.



08 HALLOWEEN TOWN (O Estranho mundo de Jack)

Seguindo uma temática de Dias das Bruxas, feriado norte-americano também conhecido como Halloween. O mundo Halloween Town é inspirado no filme de stop motion **O Estranho Mundo de Jack** (Henry Selick, 1993), uma fantasia sombria produzida nos moldes do cineasta **Tim Burton**. Seu protagonista é Jack Esqueleto, um ser imortal que representa os espírito do Halloween. Halloween Town é secretamente ligado ao mundo expandido de Christmas Town, uma terra especial que representa o Natal e é comandada pelo Papai Noel. Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts: Chain of Memories, Kingdom Hearts II e **Kingdom Hearts 358/2 Days (DS)**.



07 OLYMPUS COLISEUM (Hércules)

O menor universo de Kingdom Hearts, o mundo Olympus Coliseum possui três áreas baseadas no filme animado **Hércules** (Ron Clements, John Musker, 1997). O longa-metragem segue a história mitológica grega do herói Hércules, filho de Zeus, que precisa combater Hades, o deus do Submundo.

Olympus Coliseum é o mundo que mais aparece em toda franquia, faltando unicamente em **Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)** e é a única terra que possui personagens da série japonesa de RPG, **Final Fantasy**.

Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts: Chain of Memories, Kingdom Hearts II, Kingdom Hearts 358/2 Days, **Kingdom Hearts Coded (Mobile)** e **Kingdom Hearts Birth by Sleep (PSP)**.



OLYMPUS
COLISEUM

06 BOSQUE DOS 100 ACRES (As Aventuras do Ursinho Pooh)

Bosque dos 100 Acres é o mundo do filme animado **As Aventuras do Ursinho Pooh** (Wolfgang Reitherman, John Lounsbery, 1977) e representa o universo do urso amante de mel e seus amigos na pacífica floresta visitada pelo pequeno menino Christopher Robin. A terra é acessada via as páginas de um livro presente em Traverse Town, Hollow Bastion e Radiant Garden, referência direta a obra literária do britânico **A. A. Milne** e ao formato no qual as histórias de Pooh e seus amigos são narradas nos filmes e animações da Disney. Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts II, Kingdom Hearts: Chain of Memories e Kingdom Hearts Birth by Sleep.



05 AGRABAH (Aladdin)

Reino central da trilogia de filmes em *cartoon* protagonizados pelo ladrão de rua de bom coração Aladdin, o Gênio da Lâmpada e seus amigos. O mundo de Agrabah é inspirado nas produções cinematográficas **Aladdin** (Ron Clements, John Musker, 1992), **O Retorno de Jafar** (Toby Shelton, Tad Stones, Alan Zaslove, 1994) e **Aladdin e os 40 Ladrões** (Tad Stones, 1996).

A princesa Jasmine é uma das Sete Princesas do Coração, donzelas cujo coração é formado por pura luz e rejeitam as trevas, elas têm o poder de invocar o Final Keyhole e dar acesso ao universo de Kingdom Hearts.

Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts: Chain of Memories, Kingdom Hearts II, Kingdom Hearts 358/2 Days e Kingdom Hearts Coded.



04 TERRA DO NUNCA (As Aventuras de Peter Pan)

Terra idealizada originalmente no longa-metragem animado **As Aventuras de Peter Pan** (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Jack Kinney, 1953), a Terra do Nunca integra também, mais recentemente, as matrizes do universo das animações da fada Tinker Bell, série de filmes televisivos iniciada com **Tinker Bell: Uma Aventura no Mundo das Fadas** (Bradley Raymond, 2008).

A Terra do Nunca possui áreas exploráveis como o navio do Capitão Gancho e a torre do relógio Big Ben em Londres, na Inglaterra. O mundo mágico também é o único de Kingdom Hearts que possui três temáticas diferentes e músicas de batalha. Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts Final Mix, Kingdom Hearts: Chain of Memories, **Kingdom Hearts Re: Chain of Memories** (PS2/PS3), Kingdom Hearts 358/2 Days, Kingdom Hearts Birth by Sleep e **Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix** (PSP).



03 PAÍS DAS MARAVILHAS (Alice no País das Maravilhas)

Ela não é uma princesa da Disney original, mas é presença recorrente no universo encantado do estúdio, inclusive sendo uma das Sete Princesas do Coração, por isso não podemos deixar de fora o mundo de Alice: o País das Maravilhas.

Adaptação do livro homônimo do britânico **Lewis Carroll**, o País das Maravilhas é baseado no filme animado clássico **Alice no País das Maravilhas** (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1951). Seguidor da proposta original, o mundo de Alice é uma terra bizarra e aterrorizante, formada por construções ilógicas, flora gigante e habitantes peculiares.

Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts: Chain of Memories, Kingdom Hearts 358/2 Days e Kingdom Hearts Coded.



02 MYSTERIOUS TOWER (Fantasia)

Antigamente chamada de Symphony of Sorcery, a terra de Mysterious Tower é baseada num dos maiores clássicos musicais da Disney: o filme animado **Fantasia** (James Algar et al., 1940). O mundo mescla a ambientação e arte da antologia de animações, como: **O Aprendiz de Feiticeiro**, **Suíte Quebra-Nozes** e **Dança das Horas**. A Mysterious Tower é o lar de Yen Sid, o lendário Keyblade Master e também serve como um arquivo de todo conhecimento adquirido pelo feiticeiro. Jogos: Kingdom Hearts II, Kingdom Hearts II Final Mix, Kingdom Hearts Birth by Sleep, Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix, Kingdom Hearts Coded, Kingdom Hearts Re:coded e Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance.



01 DISNEY CASTLE


Previamente conhecido como Disney Town, o mundo de Disney Castle é o centro de todo o universo da Walt Disney. Governado pelo rei Mickey Mouse e a rainha Minnie, o lugar é uma representação do icônico Castelo da Cinderela, coração do Magic Kingdom, no Walt Disney World Resort nos Estados Unidos e logomarca da multinacional.

O mundo de Disney Castle reúne personagens clássicos como Donald, Pateta, Margarida, Pluto, Grilo Falante, Tico, Teco, entre outros. Além disso, o Disney Castle contém os mundos de Disney Town e Timeless River ao redor de si mesmo, sendo formado por mais de uma terra mágica.

Jogos: Kingdom Hearts, Kingdom Hearts Final Mix, Kingdom Hearts II, Kingdom Hearts II Final Mix, Kingdom Hearts Birth by Sleep, Kingdom Hearts Birth by Sleep Final Mix, Kingdom Hearts coded, Kingdom Hearts Re:coded e Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance.



Disney Castle

Muitos mundos foram selecionados para este Top 10 e temos plena consciência de que diversas terras mágicas da Walt Disney foram deixadas de fora, como Beast's Castle, de **A Bela e a Fera** (Gary Trousdale, Kirk Wise, 1991); Prankster's Paradise, de **Pinóquio** (Norman Ferguson et al., 1940); Castle of Dreams, de **Cinderela** (Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1950); Dwarf Woodlands, de **Branca de Neve e os Sete Anões** (William Cottrell et al., 1937), entre outros. Assim, quais são os seus mundos da Disney favoritos em Kingdom Hearts? 



por Matheus Bigai

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Luca Giacaglia

A complexa história de

KINGDOM HEARTS



Em 2002 a Squaresoft, junto à Disney, lançou o resultado de uma parceria pouco provável. Unindo os contos mágicos da Disney com o sentimento de aventura dos RPGs de Final Fantasy, deu-se origem a um novo universo chamado **Kingdom Hearts**. Com sete jogos nas mais diversas plataformas e com uma ordem cronologia confusa, fica difícil entender esse complexo mundo. Mas tentaremos ajudá-los mostrando os games na ordem correta da história, começando então pelo Unchained χ [Chi].

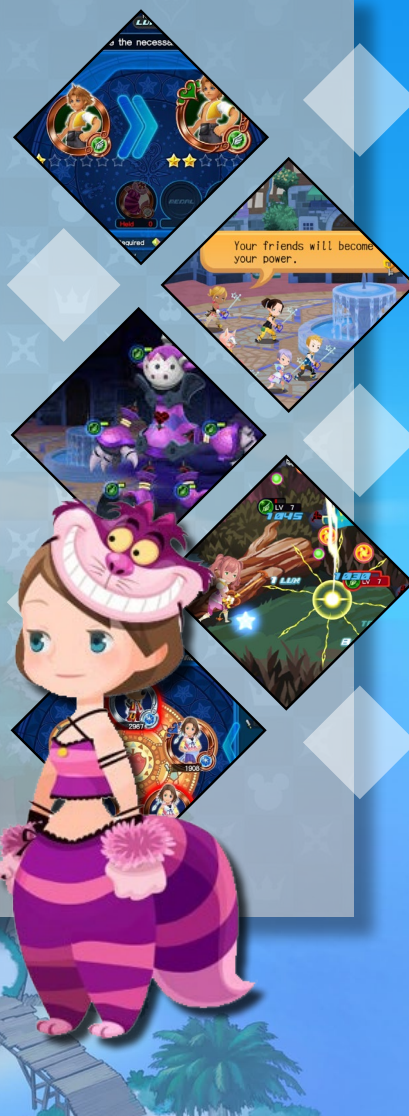
O início da Guerra das Keyblades



Kingdom Hearts Unchained χ [Chi] (Mobile)

Lançado em 2015 para Android e iOS, narra que em uma era de contos de fadas, onde a luz e o poder do Kingdom Hearts unia os mundos, o Mestre dos mestres profetizou um enorme conflito que afundaria tudo em trevas. Ele escreveu todo o futuro em cinco livros e os entregou para cada um de seus aprendizes, os *Foretellers*, além de lhes dar tarefas específicas até a chegada do fatídico dia. Cada um deles juntou pessoas capazes de usar uma Keyblade. Esse na verdade é um porte de **Kingdom Hearts χ**, lançado em 2013 para browsers japoneses.

Cria-se um personagem, masculino ou feminino, personalizando roupa e cabelo. Você agora é membro de uma facção responsável por enfrentar as trevas — representada pelos Heartless. Por se tratar de um RPG para celulares, os comandos não são complicados, mas ainda existem muitos sistemas que o jogador deve ficar atento, como o modo que segue as batalhas. Aqui você possui um leque de medalhas, cada uma representando uma habilidade (magias ou ataque especiais), como as cartas de Chain of Memories que veremos mais adiante.

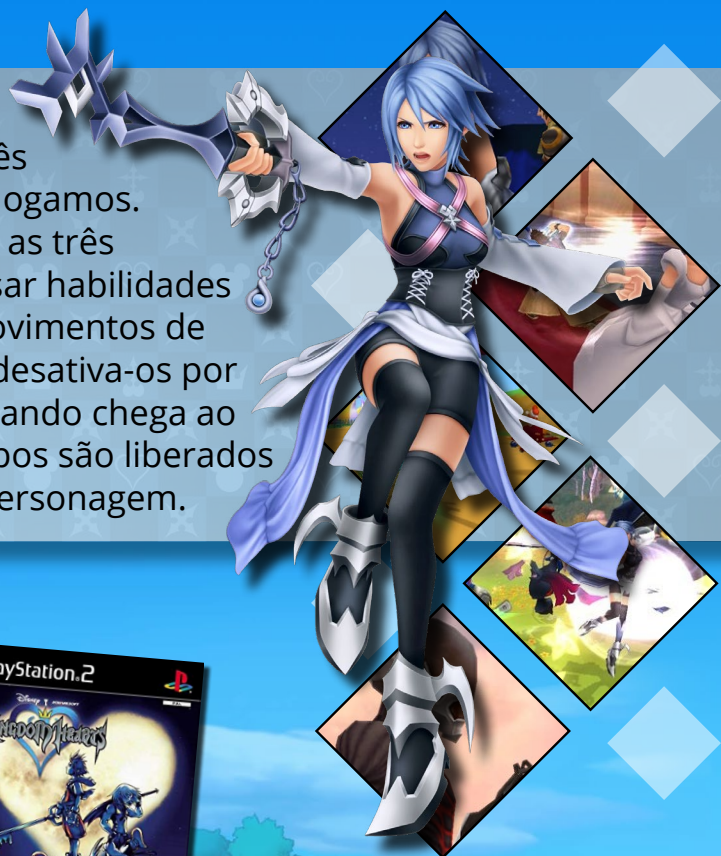


E se tudo ruísse novamente

Kingdom Hearts: Birth by Sleep (PSP)

Em 2010 foi lançado Kingdom Hearts: Birth by Sleep, para PSP, tendo o seguinte enredo: anos após a Guerra das Keyblades, um explorador, chamado Xehanort, quer descobrir o que aconteceria se o universo ruísse novamente. Para isso ele precisa da χ-blade, a chave responsável por abrir o Kingdom Hearts. Ventus, um antigo pupilo, junto a Terra e Aqua, precisa usar sua Keyblade e poderes para impedir que ele alcance esse objetivo.

Para esse jogo os desenvolvedores prepararam três campanhas distintas onde assumimos os três aprendizes, podendo escolher a ordem em que jogamos. Preenche bem as lacunas da história ao finalizar as três aventuras. Para suas mecânicas, optaram por usar habilidades equipáveis, criando deck delas para usarmos movimentos de batalha ou mesmo magias. Usar esses poderes desativa-os por um tempo, enquanto outra barra aumenta e, quando chega ao final, o personagem se transforma e novos combos são liberados temporariamente, sendo diferentes para cada personagem.



O início da esperança



Kingdom Hearts (PS2)



Aqui, começamos a presenciar a história de Sora e seus amigos em um jogo lançado em 2002 para o PS2. Ansiosos para explorar o mundo fora da ilha onde moravam, Sora, Riku e Kairi armam um plano para fugir, mas quando ela é consumida pelas trevas e pelos Heartless, os três se separam, Riku segue para a escuridão e Kairi desaparece. Agora em Traverse Town, Sora se junta a Pato Donald e Pateta para trancar o coração dos mundos e encontrar seus amigos.

Foi com esse jogo que a Square provou que a junção de dois universos tão distintos poderia dar certo. Os personagens carismáticos como Sora, Donald, ou o Pateta, uma arma misteriosa como a Keyblade, mundos baseados nos desenhos que tanto conhecemos e batalhas cheia de combos e magias fizeram os muitos fãs que a série possui hoje.



Não perca suas memórias



Kingdom Hearts: Chain of Memories (GBA)



Depois de salvar os mundos destruídos pela escuridão, nossos heróis continuam sua jornada, que os leva a Castle Oblivion, um lugar guardado pela Organização XIII, os novos inimigos que enfrentaremos durante a saga. Cada um dos membros é um Nobody's, criaturas vindas dos corpos e mentes que sobraram de pessoas que se tornaram Heartless. Riku também está nesse lugar, com o objetivo de se livrar das trevas de seu coração.

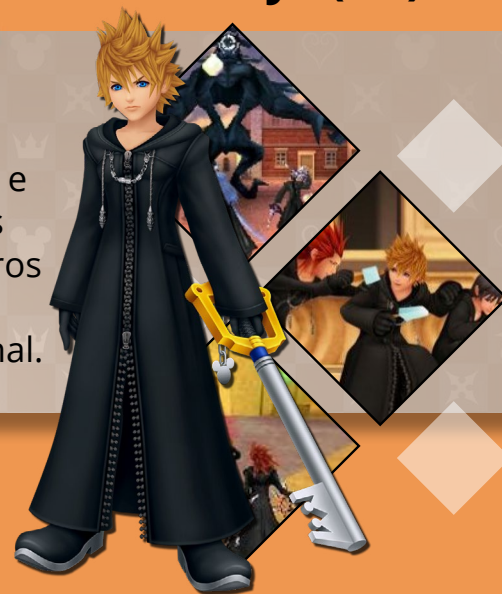
Lançado em 2004 para o Gameboy Advance, ele é a ponte que liga os enredos do jogo original com o segundo título, que seria lançado posteriormente. Isso não se aplica à sua jogabilidade, que, mesmo sendo um RPG de ação, utiliza mecânicas de movimentos baseadas em cartas, parecido com o que acontece em Unchained χ — você monta seu deck de ações e magias, e as usam na ordem que preferir.



É preciso dizer adeus

Kingdom Hearts 358/2 Days (DS)

Em 2012, a Square lança mais uma ponte entre os enredos do jogo original com a sua sequência para o Nintendo DS. Agora acompanhamos algumas missões da Organização XIII, e conhecemos mais a fundo as relações do personagem Roxas com seus amigos Axel e Xion, além de interagirmos com outros membros, como Marluxia e Larxene. A ação na jogabilidade ainda é o foco, trazendo muita semelhança com o jogo original.



Deixe-me ajudá-lo



Kingdom Hearts 2 (PS2)



O segundo título numerado chegou em 2006 para PlayStation 2, dando continuidade ao enredo dos dois jogos anteriores, Chain of Memories e 358/2 Days. Roxas está em Twilight Town vivendo sua vida tranquilamente com seus amigos, até acontecimentos estranhos rondarem a cidade. A tentativa de resolver o problema o leva a descobrir mais sobre si e então chegar a Sora, adormecido. Ao aceitar seu destino, ele se sacrifica para acordar o menino, Donald e Pateta. Acordados, os três partem em uma jornada para impedir os planos da Organização XIII de abrir o Kingdom Hearts novamente.

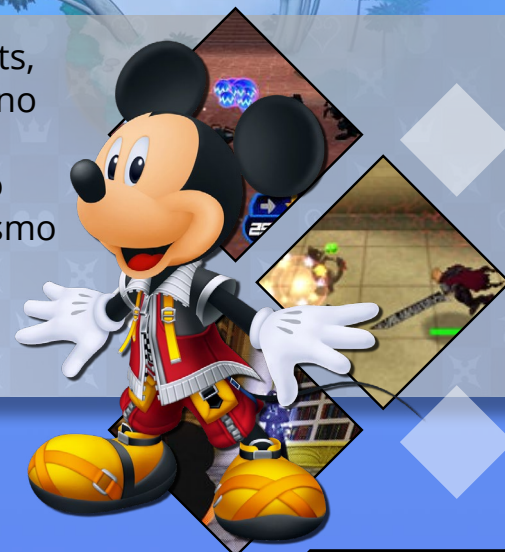
Essa sem dúvida foi a maior evolução que a saga já teve até então, graficamente, mecanicamente e narrativamente falando. Temos novos mundos, Keyblades e personagens para interagir, além de segredos escondidos pelos mundos, dando acesso a novas batalhas, como a clássica com Sephiroth, de Final Fantasy VII, ou itens especiais.



O mistério do grilo

Kingdom Hearts Coded (Mobile)

Em 2008 é lançado o primeiro jogo mobile de Kingdom Hearts, onde Mickey quer descobrir quem escreveu uma passagem no diário do Grilo Falante sobre a jornada de Sora. Para isso ele virtualiza o livro e envia um data-Sora para investigar. O jogo não foi muito bem recebido pela crítica, por ser mais do mesmo e confundir mais os jogadores, mas mesmo assim ganhou uma versão para o DS chamada RE:Coded em 2011, usando mecânicas similares às que foram usadas em Birth by Sleep.



Seremos mestres



Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance (3DS)



Agora começa o teste para Sora e Riku para se tornarem mestres da Keyblade. Observado por Yan Sid, mestre do Mickey, e para vencerem o desafio, eles precisam cair nos mundos dos sonhos e despertá-los, um por um. Esse é um dos jogos que liga Kingdom Hearts II com III, mostrando os verdadeiros planos de Xehanort e sua trupe de 13 membros. Esse é um título que agradou ao público, trazendo novidades na jogabilidade, como novas formas de navegar os mapas e a possibilidade de trocar de personagem em alguns momentos, além das respostas para o enredo confuso da saga.



Perdidos na escuridão

Kingdom Hearts 0.2 Birth by Sleep — A Fragmentary Passage (PS4)

Para completar a ponte entre os jogos, temos 0.2 Birth by Sleep, que conta o que Aqua fez nas trevas depois de Birth by Sleep, durante o jogo original, até ficar completamente perdida no segundo título numerado, com uma promessa de resgate no terceiro game. Esse não é um jogo muito longo, mas traz algumas respostas bem interessantes para o enredo geral da saga, além de belos visuais para a atual geração de consoles.



A história até agora



São muitos títulos para jogar, não? Mas a Square tem a resposta para ajudar a experimentar quase todos. Primeiramente ela lançou as coletâneas Kingdom Hearts I.5 HD Remix, com a melhor versão do jogo original, Chain of Memories remasterizado do PS2 e as cinemáticas atualizadas do 358/2 Days para o PS3. Depois ela lançou a II.5 HD Remix contendo a versão mais completa do segundo jogo numerado, Birth by Sleep também na sua versão mais completa e as cinemáticas de Re:Coded. Para o PS4 ela lançou a edição HD 2.8 Final Chapter Prologue, contendo 0.2 Birth by Sleep — A Fragmentary Passage, Dream Drop Distance e um filme do Unchained χ chamado Back Cover. Mas hoje você não precisa ter esses três títulos para experimentar toda a saga, a desenvolvedora lançou um pacote mais completo chamado The Story so Far, contendo tudo que foi citado acima. Infelizmente todos esses jogos remasterizados são exclusivos do PS4.

Agora estamos todos prontos para aproveitar Kingdom Hearts III, que será lançado no dia 29 de janeiro do ano que vem para PS4 e Xbox One. A espera de cinco anos finalmente está acabando. **B**



*por Renan Rossi**Revisão: Marília Carvalho
Diagramação: João Pedro Souza*

Rockstar Games

20 anos indo além da criação de grandes jogos

Adoradas por gerações de fãs, as estrelas do rock compartilham vários elementos que as definem como tal: talento, irreverência, questionamentos sociais, além de demonstrar muita coragem em assumir o papel de tirar as pessoas da zona de conforto. No mundo dos games não foi diferente, assim como nada foi o mesmo após a fundação do estúdio que subverteu a lógica e trouxe uma visão totalmente inovadora em seus jogos. Pois é, a música não tem idade e a melodia da **Rockstar Games** nem parece já ecoar por vinte anos.

Um caminho sem volta

Ao voltar no tempo percebemos o valor inestimável que essas duas décadas significaram para a Rockstar. Principalmente os anos 1990, marcados por terem sido uma época de transição no modo de vida das pessoas. Foi a partir dali que passamos a interagir cada vez mais com os dispositivos eletrônicos e as desenvolvedoras alimentavam seu caldeirão de ideias efervescentes, muitas vezes mesclando os aspectos mais impensáveis para os resultados mais imprevisíveis. Sorte a nossa!

Foi nesse universo que despontaram os dois nomes por trás da Rockstar Games, fundada em dezembro de 1998: os irmãos **Sam e Dan Houser**. Obcecados por rap, hip-hop e cinema desde a infância (a mãe deles, Geraldine

Moffat, era atriz e participou no filme policial *Get Carter*, 1971, estrelado por Michael Caine) não é difícil relacionar a bagagem cultural da dupla ao analisar títulos como **Grand Theft Auto** (Multi, 1997) e **Red Dead Redemption** (Multi, 2010), que usaram e abusaram de conceitos da música e da sétima arte em cenas, enredo e ambientação.

O que realmente transformou os irmãos, inicialmente contratados pela BMG Interactive, foi justamente a irreverência e criatividade aguçadas ao ponto de levar aos games os reflexos da vida real, bem como nos conceder liberdade para a tomada de decisões. O primeiro GTA, desenvolvido em cima do projeto intitulado Race N' Chase, da BMG em parceria com a DMA Design, foi apenas um esboço do que estava por vir.

Quebrando regras

É notório que tudo que é diferente gera questionamentos. Foi assim com **Doom**, **Duke Nukem** e **Mortal Kombat**, rotulados como jogos violentos. Inclusive, este último, foi o responsável pela criação do sistema de classificação etária nos videogames. Desde antes de seu nascimento, a Rockstar aos poucos apimentou mais ainda essa história.

Praticamente pronto, o desenvolvimento de GTA foi atrasado em alguns meses para incorporar as ideias de Sam e Dan Houser. Eles adicionaram conceitos de subversão de valores, como uma mecânica focada no bandido procurado pela polícia em missões baseadas no transporte de drogas de um ponto a outro da cidade. Também era possível atropelar os pedestres e fugir das viaturas, bem como praticar inúmeras atividades ilegais para conseguir dinheiro.

A ideia de tornar o jogo livre para exploração melhorou o projeto como um todo, além de utilizar uma quantidade menor de códigos de programação. O resultado foi a transformação de um título de corrida e perseguição, aos moldes de vários outros jogos da época, naquele que se tornaria a referência mundial num estilo de jogabilidade que mudou para sempre o público e a crítica.



Quem viu com bons olhos o sucesso de GTA foi a Take-Two Interactive, que adquiriu a subsidiária de jogos da BMG e abriu espaço para que Sam Houser se mudasse de Londres para Nova York. Foi nessa cidade onde fundaram, em dezembro de 1998, a Rockstar Games, conhecida na época como Rockstar NYC. Sam fechou parceria com David Jones, o líder da DMA Design, para trabalhar conceitos de jogabilidade, enquanto seu irmão Dan, cofundador da Rockstar, era o responsável pelos roteiros. Foi esse trio que desenvolveu **GTA II** (Multi, 1999).



O título focou num enredo atrelado às gangues de rua e num protagonista único, **Claude Speed**. A jogabilidade garantiu mais liberdade de exploração e consequências pelos atos praticados. Ao favorecer uma das gangues da cidade (Anywhere City), completando missões e tarefas para seus líderes, as demais agiam de forma contrária, utilizando todos os meios possíveis para dificultar a vida do jogador. Além disso, ações ilegais acarretavam a interceptação da polícia, que possuía diferentes níveis para barrar seu progresso, desde membros do FBI e SWAT até a intervenção do exército.



Liberdade é o limite

Com tantos elementos polêmicos, a série GTA repercutiu até mesmo fora dos videogames, causando a intervenção da própria Justiça Americana. Sob o argumento dos jogos violentos, inúmeros foram os processos envolvendo o estúdio, principalmente após o lançamento de **GTA III** (Multi, 2001). O caso mais emblemático talvez tenha sido a ação judicial movida por dois jovens que alegaram terem sido influenciados por GTA III a matarem dois outros jovens americanos. Processados em 246 milhões de dólares, Dan e Sam ganharam a causa argumentando que tanto nos filmes como nos jogos há espaço para a liberdade de expressão. Outros processos nos anos seguintes acabaram da mesma forma.

O terceiro título da franquia alçou a Rockstar ao pleno sucesso, pois foi o primeiro game da série publicado unicamente pela empresa, sem as amarras de investidores, além de ser o título que iniciou as mudanças mais profundas no modo como o estúdio passou a enxergar os videogames.

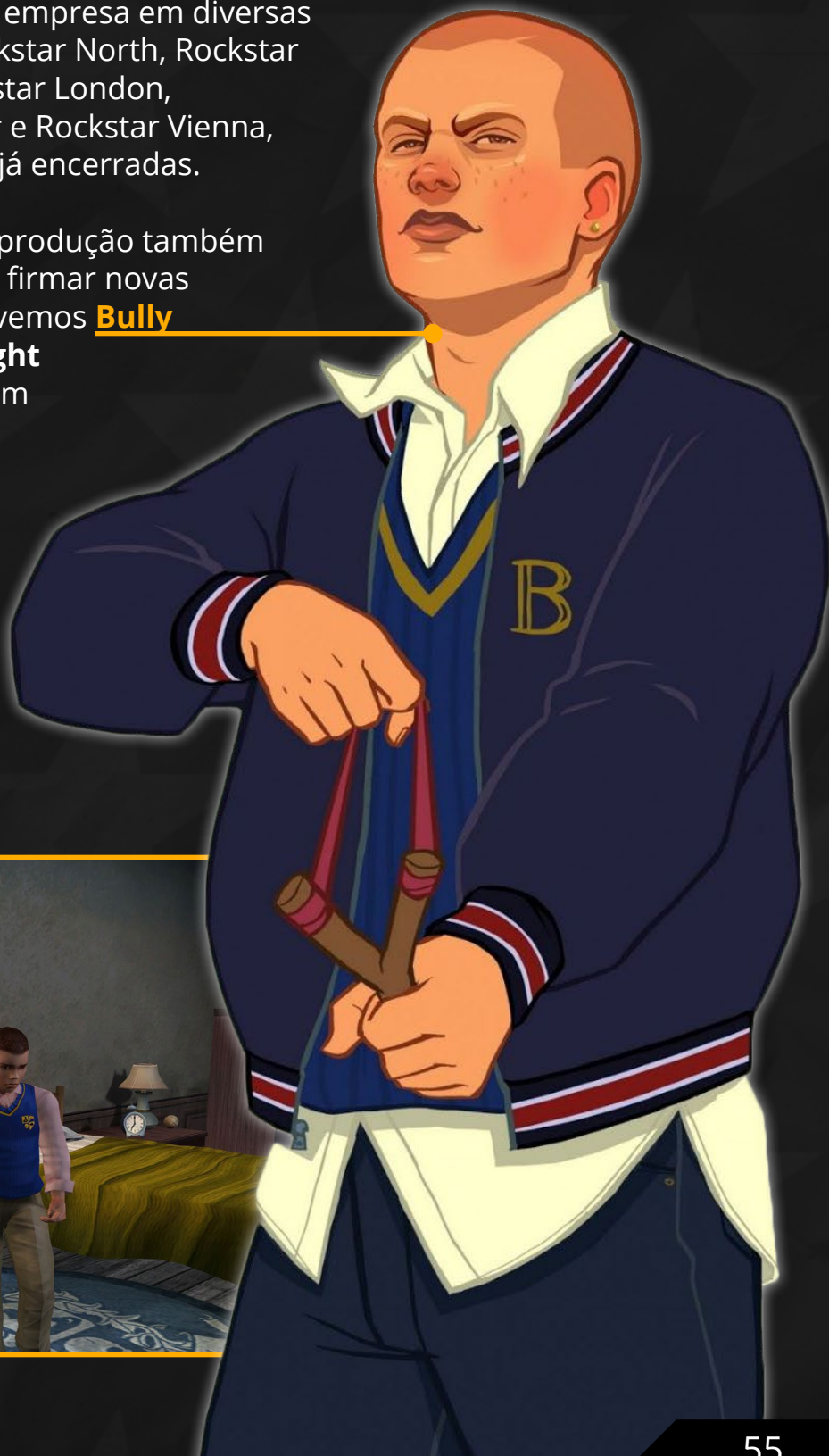
Com ambientação em 3D, GTA III aprimorou enredo da série com as já populares cutscenes para ilustrar o desenvolvimento da história, assim como ampliou a exploração e a possibilidade de utilizar diversos veículos, desde barcos até aviões. A base criada para a jogabilidade, que trouxe novos patamares ao conceito de mundo aberto, ainda rendeu outros dois títulos: **GTA: Vice City** (Multi, 2002) e **GTA: San Andreas** (Multi, 2004), até hoje considerados os mais populares e marcantes de toda a franquia.



Muito além de GTA

Apesar de ser a série mais importante na trajetória da Rockstar Games, o sucesso de GTA abriu as portas para que o estúdio expandisse suas operações para novos projetos. A década de 2000 marcou a presença dos irmãos Houser em **Oni** (2001), **Smuggler's Run 2: Hostile Territory** (2001), **Max Payne** (2002), junto a expansão da empresa em diversas filiais espalhadas pelo mundo: Rockstar North, Rockstar San Diego, Rockstar Toronto, Rockstar London, Rockstar India, Rockstar Vancouver e Rockstar Vienna, estas duas últimas com atividades já encerradas.

Com mais cabeças funcionando, a produção também aumentou e permitiu à companhia firmar novas parcerias. Foi nesse período que tivemos **Bully** (2006), **Manhunt 2** (2007) e **Midnight Club: Los Angeles** (2008), todos com roteiro a cargo de Dan Houser. Em 2009, uma aproximação inédita com a Nintendo trouxe **GTA: Chinatown Wars** ao DS. No mesmo ano Sam e Dan estiveram entre os 100 homens mais influentes do mundo pela revista americana *Time*.

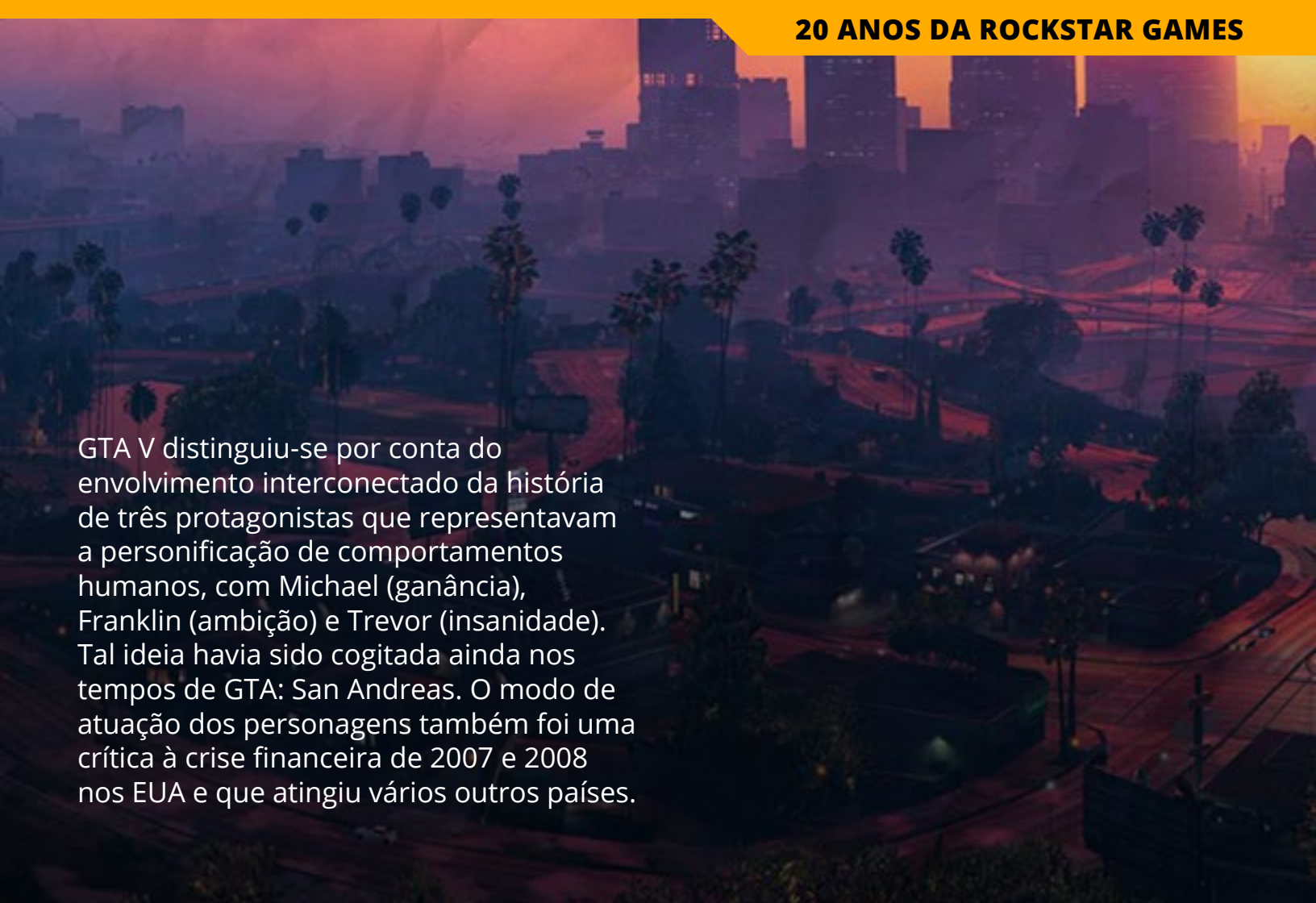




Em meio a tanto prestígio, **GTA IV** (Multi, 2008) apenas consolidou o sucesso da Rockstar. Um ponto chave no desenvolvimento criativo do game foi o enredo totalmente inédito e sem interferências culturais e cinematográficas, que até então definiam os estereótipos encarnados pelos personagens nos títulos anteriores. Inúmeras pesquisas de campo foram realizadas em Nova York para obter o máximo de realismo social. Aos poucos, os títulos do estúdio se tornavam experiências mais profundas.

Em 2010, um dos títulos mais expressivos da Rockstar nasceu: **Red Dead Redemption**, aventura de mundo aberto com temática de faroeste, projeto encabeçado por Dan Houser do começo ao fim e extremamente aclamado. No ano seguinte, também com o apoio de Dan, houve a produção de **L.A. Noire** (2011), que inovou a mecânica dos jogos de detetive. Na sequência vieram **Max Payne 3** (2012) e o tão esperado **GTA V** (2013), título que entrou para a história ao quebrar todos os recordes de vendas da indústria e redefinir a estrutura dos jogos de mundo aberto. A própria expressão “jogo de videogame” ficou pequena. Para a Rockstar, o objetivo agora eram “experiências de videogame”.





GTA V distinguiu-se por conta do envolvimento interconectado da história de três protagonistas que representavam a personificação de comportamentos humanos, com Michael (ganância), Franklin (ambição) e Trevor (insanidade). Tal ideia havia sido cogitada ainda nos tempos de GTA: San Andreas. O modo de atuação dos personagens também foi uma crítica à crise financeira de 2007 e 2008 nos EUA e que atingiu vários outros países.

Mais que um jogo

Percebe-se que o objetivo da Rockstar não é apenas entregar grandes jogos de videogame, mas sim algo maior. Sua trajetória está intimamente relacionada à personalidade dos irmãos Houser, que romperam as mais diversas barreiras técnicas e sociais para transformar suas ideias em jogos, mentalidade também levada aos funcionários da empresa. No livro *Jacked: The Outlaw Story of Grand Theft Auto*, o autor e jornalista David Kushner retrata alguns momentos fora do expediente da Rockstar, como disputas entre as equipes para ver quem come mais bolas de queijo. O vencedor recebia o generoso prêmio de 2 mil euros.

Tais eventos, segundo o jornalista, contribuem para gerar a atmosfera necessária para o desenvolvimento da criatividade extrema na programação de novos títulos, ou, como os executivos gostam de falar, “pensar fora da caixa”. É justamente esse tipo de incentivo que torna a Rockstar tão distinta no campo das ideias que se transformam em jogos incríveis.

A imersividade e liberdade extremas, frutos desse trabalho, é o que vemos ao longo da biblioteca de jogos da Rockstar, evoluindo mais a cada novo título. Hoje, podemos afirmar que existe um mundo de possibilidades dentro de um mundo que supostamente já desejávamos que existisse. **Red Dead Redemption II** (Multi, 2018) é um exemplo cristalino dessa forma de pensar os jogos. Uma realidade virtual que nos conecta ao Velho-Oeste de modo extremamente íntimo. Possivelmente veremos esse mesmo tipo de conceito no futuro **GTA VI**, o próximo grande título que certamente quebrará novos paradigmas.

Se os planos da Rockstar para os próximos vinte anos pautarem-se em oferecer novos patamares a esses conceitos e experiências que nos marquem, sua contribuição à décima arte (os próprios videogames) serão dignas dos livros de história. Uma estrela do rock que ficará (se já não ficou) marcada por gerações. **B**

por Karen K. Kramer

Revisão: Link Beoulve
Diagramação: Gabriel Felix

ANDROID

iOS

MACOS

PC

Reigns: Game of Thrones te desafia a sobreviver no Trono de Ferro

Se você está sofrendo com o hiatus da série Game of Thrones (David Benioff, D.B. Weiss, 2011), cuja oitava e última temporada irá ao ar em 2019, o card game de estratégia Reigns: Game of Thrones (Multi) suprirá sua necessidade por teorias da conspiração sobre quem se sentará derradeiramente no Trono de Ferro.



Reinando sobre os Sete Reinos

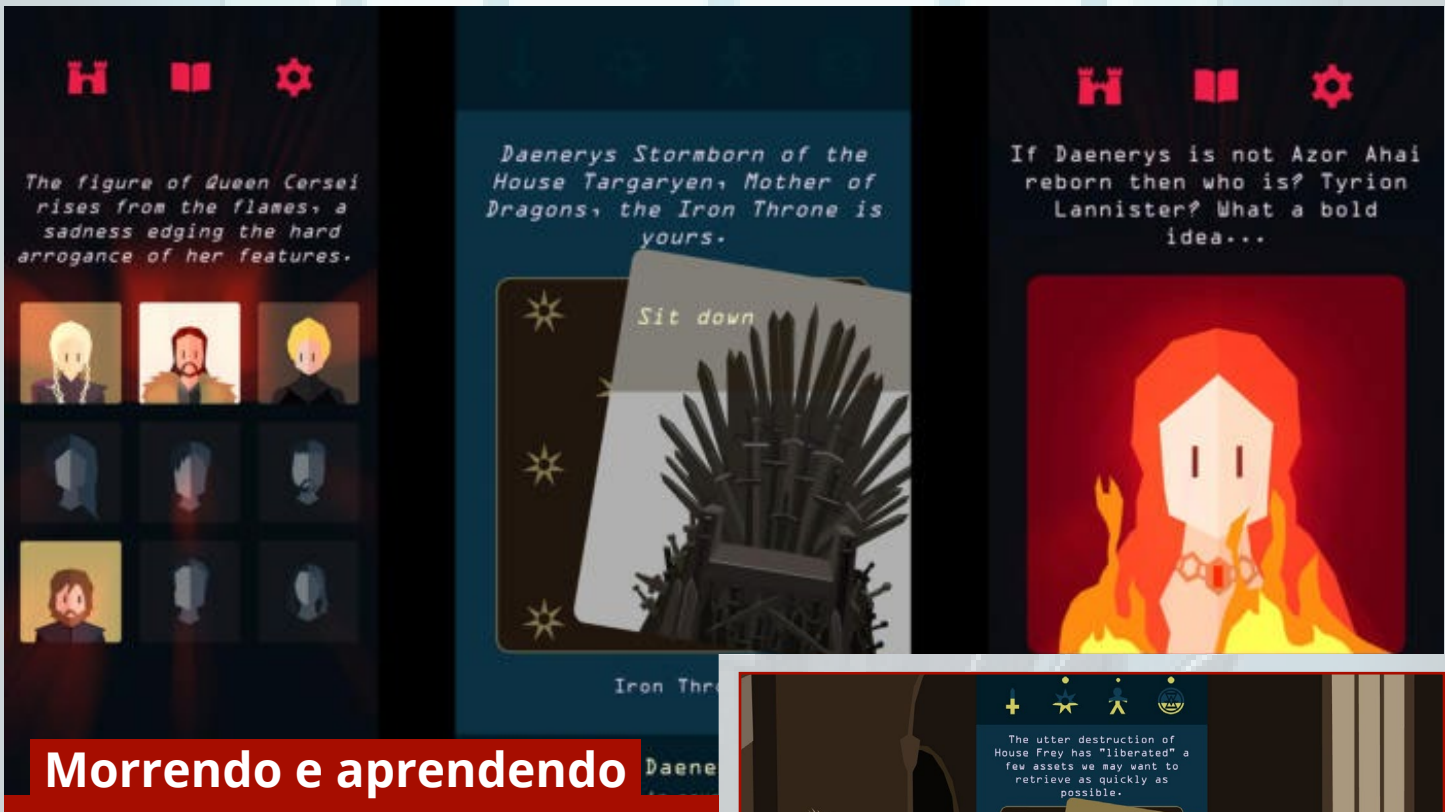
Desenvolvido pela produtora britânica Nerial, a série Reigns é mais conhecida no cenário mobile de jogos eletrônicos, onde foi lançada originalmente em 2016. Franquia caracterizada por colocar o jogador no comando de um monarca medieval cujas decisões afetarão seu reino, o objetivo é se manter como rei o maior período de tempo possível.

Após o sucesso dos jogos anteriores, a série de estratégia ganhou uma edição baseada na série de fantasia medieval da HBO, Game of Thrones, adaptação da saga de livros do escritor estadunidense George R.R. Martin. Nesta versão especial, o jogo segue o mesmo estilo do original, mas ambientado no Mundo Conhecido de Martin.

Em Reigns: Game of Thrones o jogador pode sentar no Trono de Ferro na pessoa



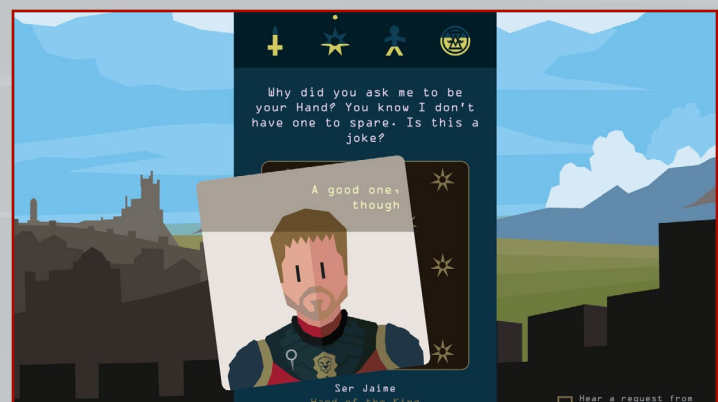
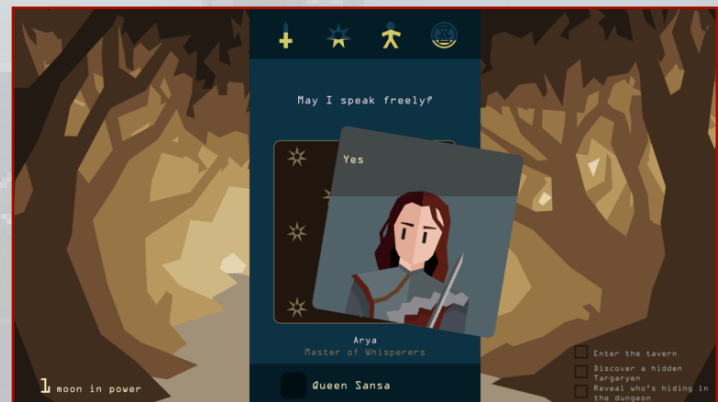
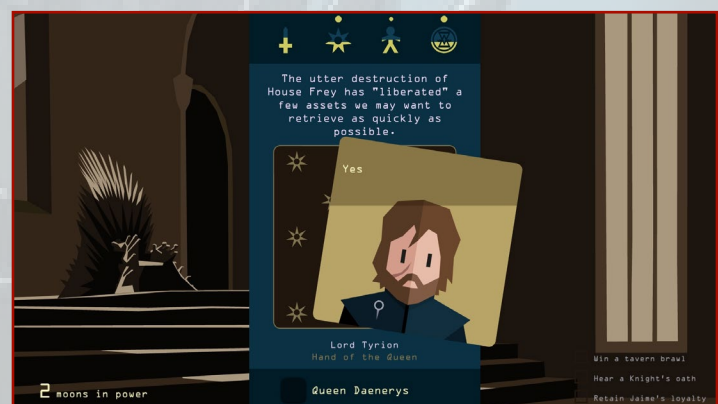
de Daenerys Targaryen, Jon Snow, Tyrion Lannister, Sansa Stark, Jaime Lannister, Arya Stark, Cersei Lannister e Gendry. Além dos personagens padrão para reinar, o título ainda tem um modo Corvo de Três Olhos que permite tomar decisões através do ponto de vista de outros personagens da história.



Morrendo e aprendendo

A jogabilidade de Reigns: Game of Thrones segue o formato de card game, porém possui características de estratégia aliado ao sistema de escolhas e consequências. De acordo com as cartas selecionadas, as decisões irão interferir positiva ou negativamente em todo o reino de Westeros e no futuro daquele que está sentado no Trono de Ferro.

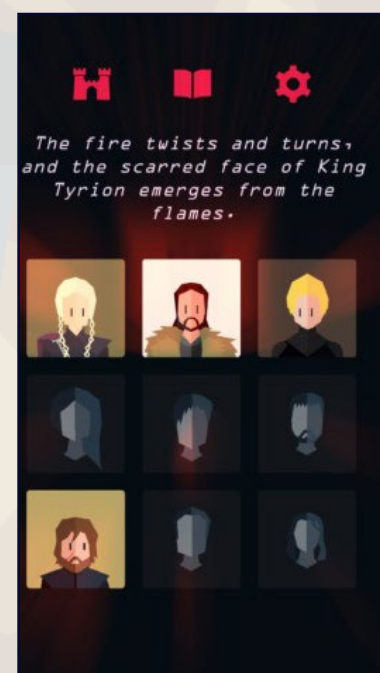
O gameplay é composto por cartas que apresentam os eventos da história, na qual o jogador tem poder para interagir e optar por distintos caminhos da narrativa. Começamos jogando com Daenerys no Trono de Ferro, a partir dessa premissa, o game gera acontecimentos ligados a ascensão da Rainha dos Dragões como soberana de Westeros. Nesse cenário, cada candidato ao trono está geograficamente localizado em Porto Real e deve lidar com inúmeras questões governamentais com o objetivo de se manter no poder, resultando em inúmeros finais diferentes.





Reigns: Game of Thrones apresenta quatro pilares centrais para estabilizar Westeros: política (conspirações), religião, povo e o tesouro real. Ao jogador cabe o papel de tentar equilibrar esse quarteto ou favorecer determinados lados. Contudo, cada atitude tomada irá refletir em outras áreas e pessoas de Westeros, resultando em inúmeros finais diferentes.

O jogo segue a cronologia da série televisiva, portanto traz os principais candidatos ao Trono de Ferro, sobreviventes da sétima temporada de Game of Thrones. Contudo o título também traça um paralelo com os livros ao narrar eventos e personagens inéditos que fornecem mais informações ao jogador.





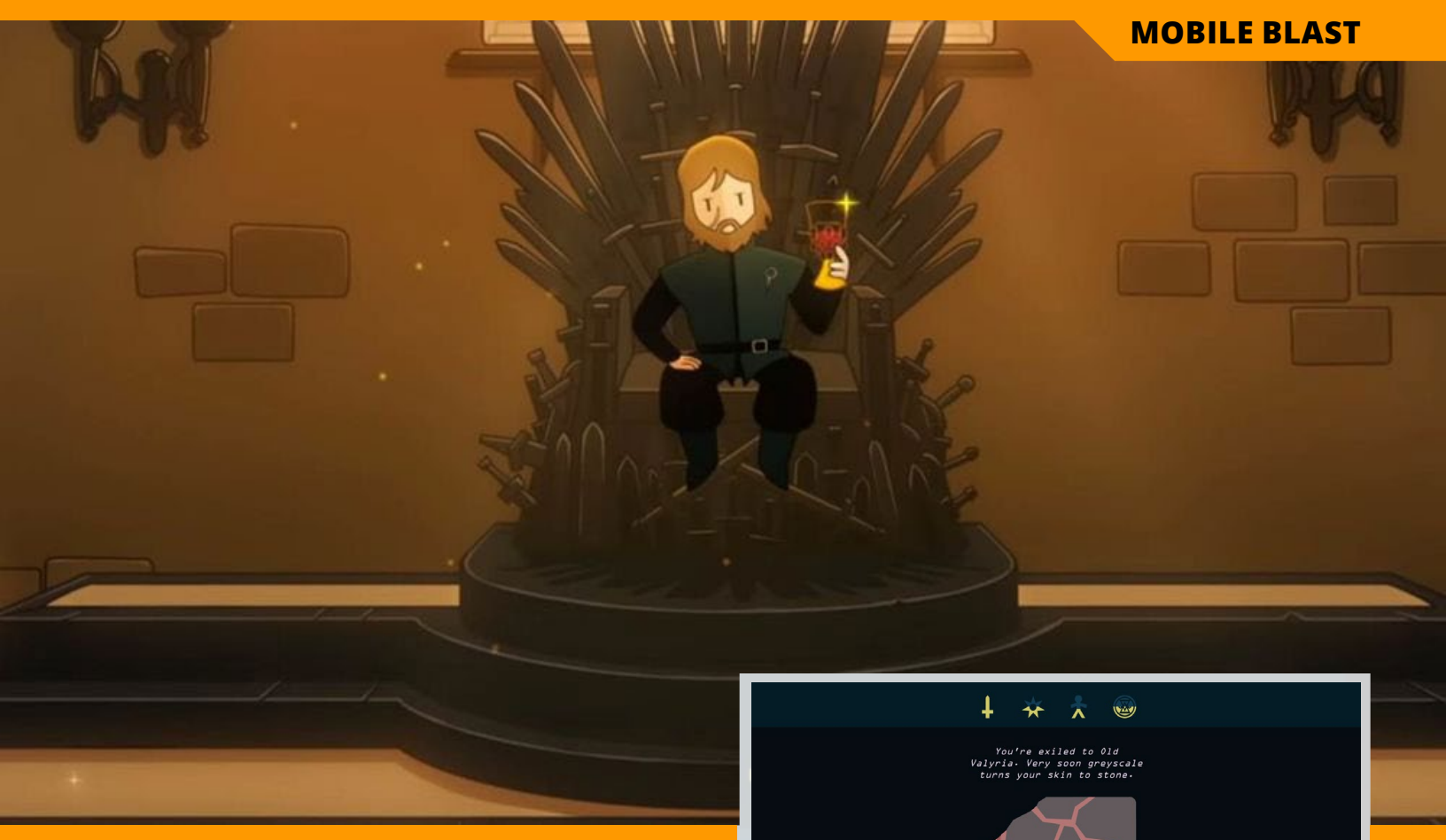
Game of Thrones versão fofa

O gameplay é fácil, rápido e instigante. A mecânica de simplesmente escolher o card com as decisões a serem tomadas é simples e divertida, bem como possui um retorno gratificante em ações e consequências que possuem relevância total na história. Devido à variedade de conclusões da narrativa, o fator replay é elevado e estimulado pelo próprio jogo.

O nível de desafio é alto e oferece uma gama de finais e acontecimentos distintos para cada candidato ao Trono de Ferro. Algo que incentiva o jogador a pensar bem antes de aceitar ou recusar ideias e projetos; analisar aliados e inimigos; e optar pela melhor maneira de governar e se manter vivo, ao mesmo tempo, em Westeros.

É simplesmente impossível falar de Reigns: Game of Thrones sem mencionar sua arte única. A série Reigns é famosa pelos gráficos minimalistas em formato poligonal. Porém isso não exime a versão dedicada à obra de George R.R. Martin de ser incrivelmente bela e adorável.





Em um primeiro momento, pode ser meio difícil imaginar o mundo violento e conspiratório de Game of Thrones em uma versão meiga, porém a Nerial conseguiu transmitir perfeitamente todo o poder dos Sete Reinos de um jeito que o jogador quer abraçar apertado cada personagem do jogo. É muita fofura para pouco coração!

Além da beleza na parte artística, o jogo também possui uma trilha sonora fenomenal. As composições icônicas de Ramin Djawadi dão o tom do gameplay ao tornar os personagens e o mundo de Game of Thrones perfeitamente reconhecíveis para os fãs.



Reigns: Game of Thrones chega em um momento perfeito para suprir a lacuna da série e aliviar a saudade dos fãs. O jogo é uma celebração a obra-prima da HBO e de George R.R. Martin num formato leve que transborda de fofura e coloca o jogador no centro das intrigas de Westeros. Se você procura muita conspiração ou imagina como seria seus personagens favoritos de Game of Throne sentados no Trono de Ferro, esse jogo é pra você. **B**

Reigns: Game of Thrones (Android/IOS/PC/MACOS)

Desenvolvedor: Nerial

Gênero: Estratégia

Lançamento: 18/10/2018

Onde
pode ser
encontrado

*por Farley Santos**Revisão: Marília Carvalho
Diagramação: João Pedro Souza*

INDIE BLAST

Recomendações de Jogos

Chegamos ao último mês de 2018 com um saldo extremamente positivo para as produtoras independentes: uma quantidade recorde de ótimos jogos indie foram lançados no decorrer do ano. Dezembro não é diferente e traz com ele alguns títulos curiosos, assim como lançamentos muito esperados.

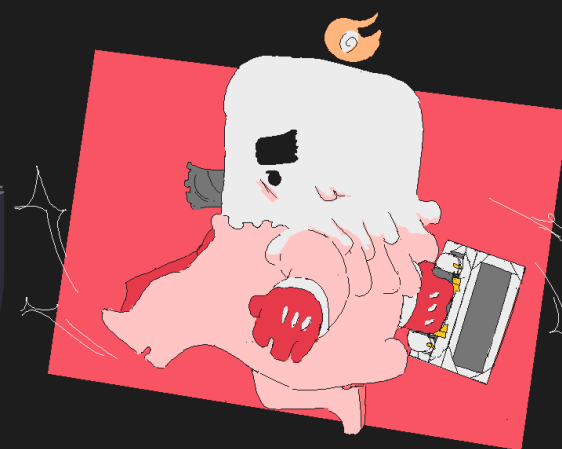
Nesta edição, temos um jogo de plataforma com visual artístico, uma aventura retrô estrelada por um polvo simpático, um título estratégico que se passa em duas dimensões, uma mistura entre corrida e combate, e mais.

NOWHERE PATROL

Nowhere Patrol

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, Plataforma, Shoot 'em up

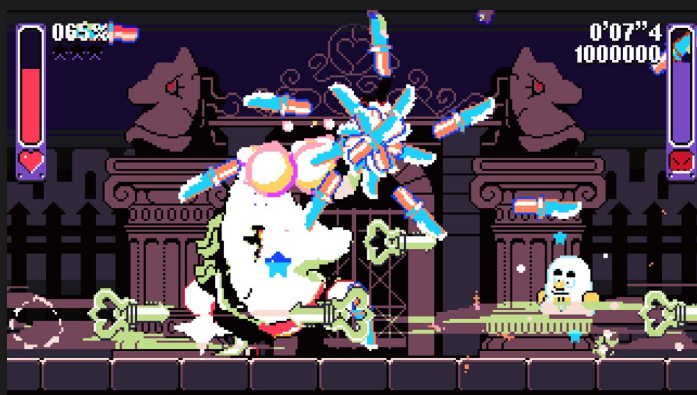


O que é?

Em Nowhere Patrol os membros de uma patrulha inusitada precisam adentrar um castelo e exterminar todos os monstros invocados por uma força maligna. Para isso, os heróis enfrentarão vários perigos em uma aventura que mistura plataforma e tiro na pegada de shoot'em ups tradicionais — o jogo apresenta somente batalhas contra chefes. O diferencial é a presença do conceito “chuva de balas” (ou bullet hell), o que resulta em batalhas frenéticas.

Por que você deveria jogá-lo?

Aqueles que gostam de um bom desafio não devem deixar de conferir Nowhere Patrol. As batalhas contra os vários chefes do jogo são bem difíceis, exigindo reflexos rápidos e muita habilidade para sobreviver — a tela está constantemente infestada de projéteis e obstáculos. Muitos desbloqueáveis, como armas e confrontos adicionais, incentivam revisitar as fases o jogo. Por fim, a ambientação remete a títulos da era 16-bits com os gráficos em pixel art e música com pegada retrô.



STEEL RATS

Steel Rats

Plataformas: PC e PS4
Gêneros: Ação, Plataforma, Corrida

O que é?

Destruição sobre duas rodas é o foco de Steel Rats, um título que combina plataforma e corrida de forma inusitada. Como membro de uma gangue, dirigimos uma moto repleta de armas por estágios de progressão lateral que apresentam trechos de velocidade com física realista e combate contra inimigos. É um jogo sobre dominar movimento acrobáticos e destruir tudo de forma estilosa.

Por que você deveria jogá-lo?

O conceito nada usual já é um bom incentivo para conferir Steel Rats — é uma mistura das corridas de física precisa de Trials com combate rápido. Além disso, o jogo oferece mecânicas de plataforma e batalhas variadas por meio de várias armas e acrobacias. Personagens com diferentes habilidades especiais, muitos segredos pelas fases e ambientação simultaneamente futurista e retrô também são destaques





O que é?

Uma tempestade assola uma taverna nos confins esquecidos do universo dos videogames e um dos clientes, supostamente, está planejando um assassinato. Para descobrir o possível criminoso, é necessário explorar as memórias de seis suspeitos: protagonistas de outros jogos que preferem esquecer seus passados. The Hex utiliza esse conceito inusitado para apresentar uma aventura que explora diferentes tipos de gêneros do mundo dos games.

Por que você deveria jogá-lo?

The Hex oferece uma experiência metalinguística: um jogo sobre visitar as memórias de protagonistas de jogos, com cada sessão sendo um pequeno jogo. É um título que quebra convenções e brinca com as nossas expectativas, desconstruindo conceitos e trazendo muitas surpresas.

The Hex

Plataformas: PC
Gêneros: Aventura





Furwind

Plataformas: PC

Gêneros: Ação, Plataforma

O que é?

Quando uma criatura nefasta ameaça cobrir o mundo de escuridão, uma raposa chamada Furwind sai em uma jornada pelo mundo para impedi-la. Claramente inspirado em clássicos da era 16-bits, esse título é uma clássica aventura de plataforma e ação 2D. O colorido visual em pixel art é um de seus maiores chamativos.



Por que você deveria jogá-lo?

Furwind explora a essência de jogos de plataforma, ou seja, a pequena raposa pula e ataca inimigos por inúmeros estágios. O visual agradável e colorido esconde uma aventura que apresenta momentos bem complicados e desafiadores, como salas especiais repletas de armadilhas e chefes perigosos. O título resgata mecânicas clássicas e adiciona algumas camadas de modernidade, como habilidades para o protagonista e um sistema diferenciado de checkpoints, resultando em uma experiência nostálgica e moderna ao mesmo tempo.

SWORDS & SOLDIERS 2 SHAWARMAGEDDON

Swords and Soldiers 2 Shawarmageddon

Plataformas: PC, PS4 e Switch
Gêneros: Ação, Estratégia



O que é?

Swords and Soldiers 2 Shawarmageddon é um título de estratégia que se passa inteiramente em um plano 2D. No controle de uma facção, precisamos expandir aos poucos nossos domínios a fim de derrotar o grupo inimigo. Para conseguir essa façanha, será necessário construir estruturas, obter recursos e recrutar heróis. O jogo oferece multiplayer local e online.

Por que você deveria jogá-lo?

Toda a ação do jogo acontece em um plano 2D, o que traz uma dinâmica diferenciada ao gênero de estratégia: confrontos são frequentes, posicionamento é muito importante e conseguir acompanhar tudo é mais complicado. Isso faz com que as partidas de Swords and Soldiers 2 sejam ágeis e intensas, se diferenciando de outros títulos de estratégia similares. O jogo conta com mais de 50 opções de feitiços, estruturas e heróis, o que garante variedade entre as partidas.





GRIS

Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Plataforma

O que é?

Uma garota chamada Gris passou por um evento emocionalmente traumático e por isso acabou presa em seu próprio mundo interno, um lugar exótico e surreal. Para superar sua tristeza, ela precisará explorar esse universo que apresenta desafios e puzzles. GRIS é uma aventura que tem como foco as sensações, em uma experiência serena e visualmente marcante.

Por que você deveria jogá-lo?

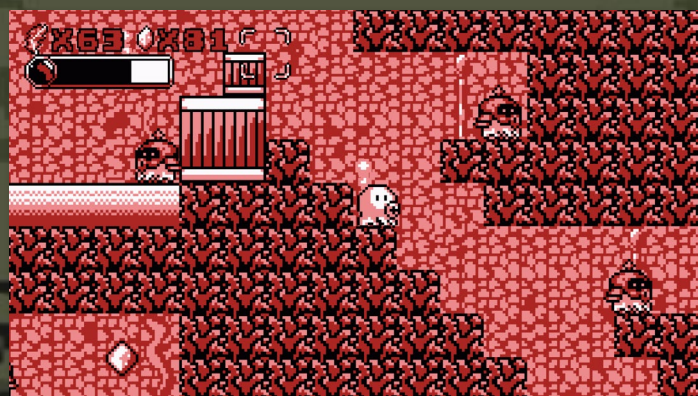
O belíssimo visual de GRIS é seu maior chamativo: a garota explora um mundo desenhado à mão repleto de localidades impressionantes. A ausência de inimigos e de morte faz com que a jornada seja contemplativa, sendo a intenção justamente aproveitar o passeio pelos cenários. É, também, uma história sobre amadurecimento e superação.





Save me Mr Tako!

Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Plataforma, Aventura



O que é?

Os humanos e os polvos estão em guerra, e a solução para o conflito pode ser Mr Tako, um corajoso e gentil polvo. O inusitado protagonista desafia seus iguais e parte em uma jornada repleta de puzzles, sessões de plataforma e batalhas. Com visual inspirado em títulos de Game Boy, Save me Mr. Tako! resgata aventuras clássicas da era 8-bits.

Por que você deveria jogá-lo?

Save me Mr Tako! traz uma sensação de nostalgia com sua ambientação retrô, no entanto ele aborda temas bem modernos, como tolerância e preconceito. Mecanicamente, o jogo tem grande foco em exploração e plataforma, com muitos personagens para conhecer e ajudar. Chapéus especiais conferem habilidades a Mr Tako e trazem variedade à jornada.



MONSTER BOY

AND THE CURSED KINGDOM



Monster Boy and the Cursed Kingdom

Plataformas: PS4, XBO e Switch
Gêneros: Ação, Plataforma, Metroidvania

O que é?

Monster Boy and the Cursed Kingdom é o grande retorno da série Monster Boy em uma aventura inédita. No novo jogo, um guerreiro chamado Jin precisa explorar o reino de Monster World a fim de impedir um mal ancestral. Para isso, o rapaz contará com seis diferentes transformações, cada qual com habilidades e poderes exclusivos. Gráficos desenhados à mão e trilha sonora produzida por compositores de renome são alguns dos destaques do jogo.



Por que você deveria jogá-lo?

Explorar o grande mundo interconectado de Monster Boy and the Cursed Kingdom é bem divertido por causa da presença dos vários tipos de transformações: voe pelos céus na forma de dragão, use a língua da transformação de sapo para alcançar locais distantes, fareje armadilhas e segredos na forma de porco e mais. Será necessário trocar de forma constantemente, já que muitas partes do mapa só podem ser acessadas por animais específicos. O combate ágil e o extenso mapa completam o pacote de incentivos.

No ano de 2018 os jogos indie surpreenderam com experiências criativas e de qualidade, decerto vários deles serão lembrados nas listas dos melhores do período.

Por causa da grande quantidade de lançamentos, é difícil conferir tudo — e mesmo em Dezembro inúmeros jogos significativos apareceram. Sendo assim, é uma boa ideia revisitar os jogos indie lançados em 2018, é alta a possibilidade de encontrar algo que te agrade. **B**



Revista Nintendo Blast 110

E chegamos à última edição do ano com tudo! Trazendo a opinião da equipe falando sobre o Nintendo Blast Awards 2018!



E ainda cinco games mais impactantes deste ano, duas análises bem bacanas, o perfil do novo integrante de Super Smash Bros. Ultimate, Ridley (Metroid), e muito mais.

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista