GAMEBLAST

WWW.GAMEBLAST.COM.BR

MORTAL KOMBAT 11™



PRÉVIA:

DAYS GONE SERÁ MAIS UM JOGO DE ZUMBIS OU PODE SURPREENDER?

ANÁLISE:

KINGDOM HEARTS III TRAZ A CONCLUSÃO DA SAGA DE XEHANORT

#48
MAR
2019

CC
BY NC ND

Entre brutalidades e finalizações

Seguindo o cronograma de lançar um novo **Mortal Kombat** a cada 4 anos, finalmente teremos o 11º jogo da franquia, e contamos tudo de mais relevante sobre este lançamento. Aproveitamos para relembrar como foi o reboot da série com o **MK9** e conhecermos um pouco sobre a personalidade responsável pela saga, Ed Boon. Aproveitando a temática, desbravamos o gênero de luta desde o seu início até os dias atuais. Ainda analisamos **Kingdom Hearts III,** recomendamos diversos jogos indies e apresentamos **Revolve8**, o novo jogo da Sega para mobile, inspirado em **Clash Royale**. Boa leitura!- ***Alberto Canen***





BLAST FROM THE PAST
Mortal Kombat **03**



PERFIL
Ed Boom **09**



PRÉVIA
Mortal Kombat 11 (Multi) **16**



PRÉVIA
Days Gone (PS4) **26**



ANÁLISE
Kingdom Hearts III (Multi) **34**



GÊNERO LUTA
O gênero para esmagar botões e inimigos **44**



MOBILE BLAST
Revolver 8 **53**



INDIE BLAST
Recomendação de jogos indies **58**

GAME BLAST

DIRETOR GERAL/ PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Flávio Augusto Priori
Francisco Camilo
Marcelo Vieira
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Sérgio Estrella

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
Juliana Valle

REDAÇÃO
Alberto Canen
Carlos França jr
Farley Santos
Matheus Bigai
Renan Rossi

REVISÃO
André Luís Carvalho
Alberto Canen
Raphael Barbosa
Link Beaulve

DIAGRAMAÇÃO
Diego Ilson
João Pedro Souza
Roberta Borssatti
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves



por ***Carlos França Jr .***
Revisão: Raphael Barbosa
Diagramação: Yury Trindade

O REINÍCIO ARRISCADO E NECESSÁRIO

Por mais que **Mortal Kombat** fosse uma franquia consolidada e tivesse espaço garantido no coração dos fãs, ela passava por maus bocados. Após uma entrada ousada no mundo dos jogos de luta em 3D com **Mortal Kombat 4 (Multi)**, os seguintes tentaram construir uma história um tanto confusa e de qualidade questionável até pelo mais fervoroso adorador da série. Após o divertido e curioso **Mortal Kombat x DC (Multi)**, a única saída era óbvia: recomeçar o trajeto iniciado no primeiro título.

REINVENÇÃO GERAL

Antes de falarmos do jogo, temos que falar da produtora. A série desde o seu começo era produzida pela **Midway Games**. Ela entrou em uma crise financeira, vindo a fechar as portas em 2009. A **WB Games** adquiriu as propriedades da agora falida Midway e abriu sua divisão na mesma cidade, Chicago. Um ano depois, ela viria se tornar a NetherRealm Studios, liderada por ninguém menos que **Ed Boon**, um dos criadores de Mortal Kombat.



Nada mais justo que o primeiro título desenvolvido pelo novo estúdio fosse justamente o reboot da consagrada franquia de luta. A questão era “por onde começar?”, e a resposta mais sensata era “do começo”. A reformulação já começou logo no nome, pois mesmo sendo o nono jogo da franquia ele foi chamado apenas de **Mortal Kombat** (Apesar de muitos se referirem a ele como Mortal Kombat 9).

PASSADO E FUTURO PRESENTES

A ideia era recontar toda a linha temporal que seguia os três primeiros jogos. Logo, foram trazidos os personagens mais marcantes de cada um. Além dos já aclamados Scorpion, Sub-Zero, Liu Kang, Raiden e Sonya Blade, algumas caras mais corriqueiras, como Cyrax, Sektor, Sheeva, Striker e Quan Chi também foram incluídos.

A história se passa durante o primeiro torneio Mortal Kombat, mas com algumas alterações na narrativa que os fãs já conheciam. A batalha do Armageddon havia se encerrado com Shao Kahn consumindo o poder de Blaze. Apenas Raiden, Deus Ancião do Trovão e protetor da Terra, tinha restado para combater o agora imperador de todos os reinos.

As habilidades de Raiden não foram o bastante para subjugar o tirano, dono de um poder absurdo. Prestes a ser assassinado por Shao Kahn, Raiden usa as últimas forças do seu amuleto danificado para enviar sua essência para o seu eu do passado, a fim de salvar o reino terrestre.



Agora com a ciência do que o futuro guardava, o Deus do Trovão do passado tomou as medidas necessárias para que a Terra saísse vencedora do primeiro torneio contra as forças da Exoterra (Outworld). O problema é que essa intervenção temporal causou graves consequências e fez emergir um mal muito maior, todo orquestrado por Shinnok, que viria a ser o vilão do game seguinte.

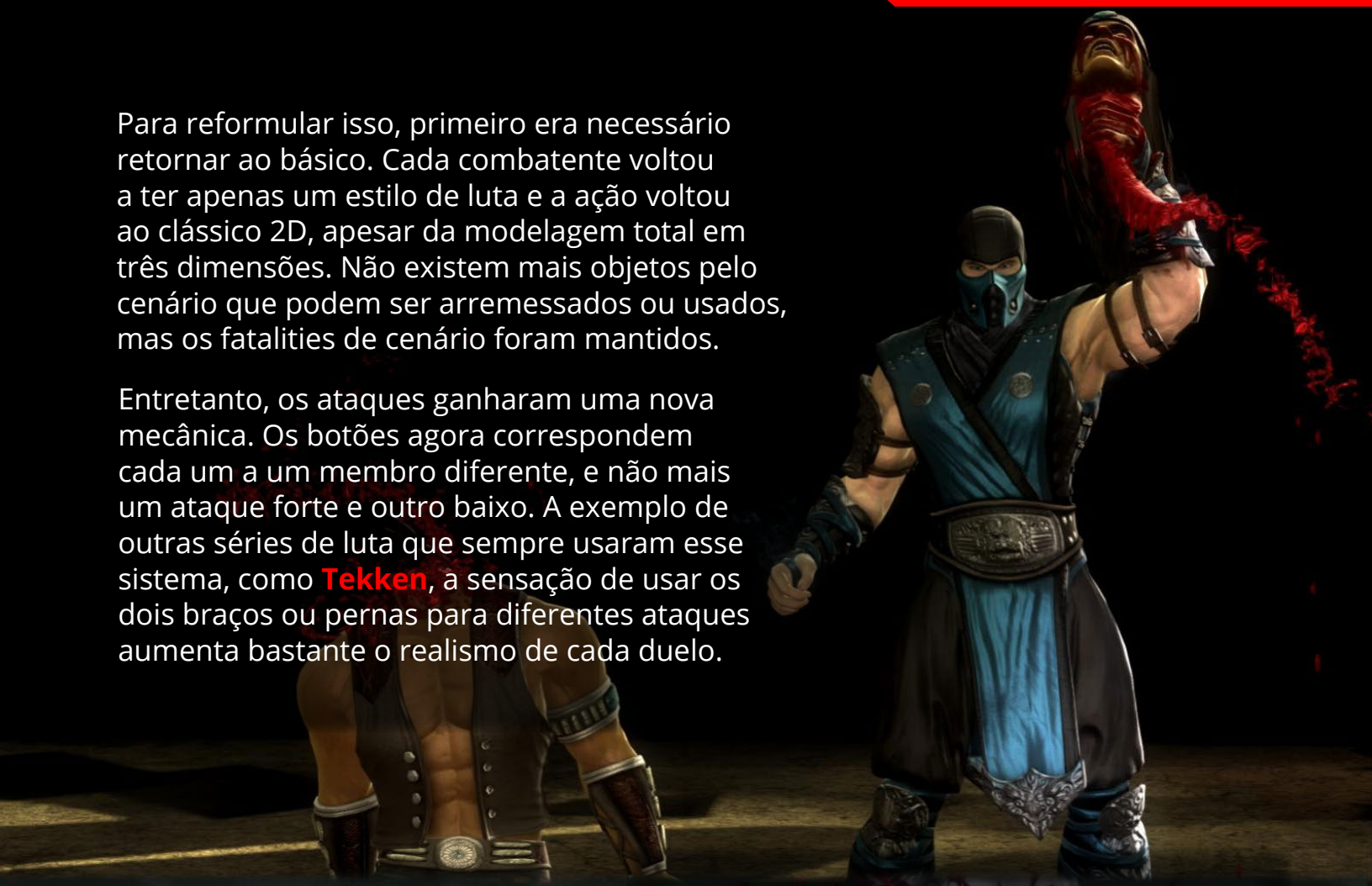
O pretexto da viagem no tempo pode parecer clichê e desgastado, mas encaixou como uma luva para justificar o reboot. Assim a história pode ser recontada, sem descartar tudo que já havia acontecido nos outros títulos.

KOMBATE REPAGINADO

Os duelos de Mortal Kombat sempre foram conhecidos por serem brutais. Por mais que os últimos títulos tivessem tentado inovar com inclusão de armas e estilos de luta diferentes para cada personagem, parecia que algo ainda faltava: a violência.

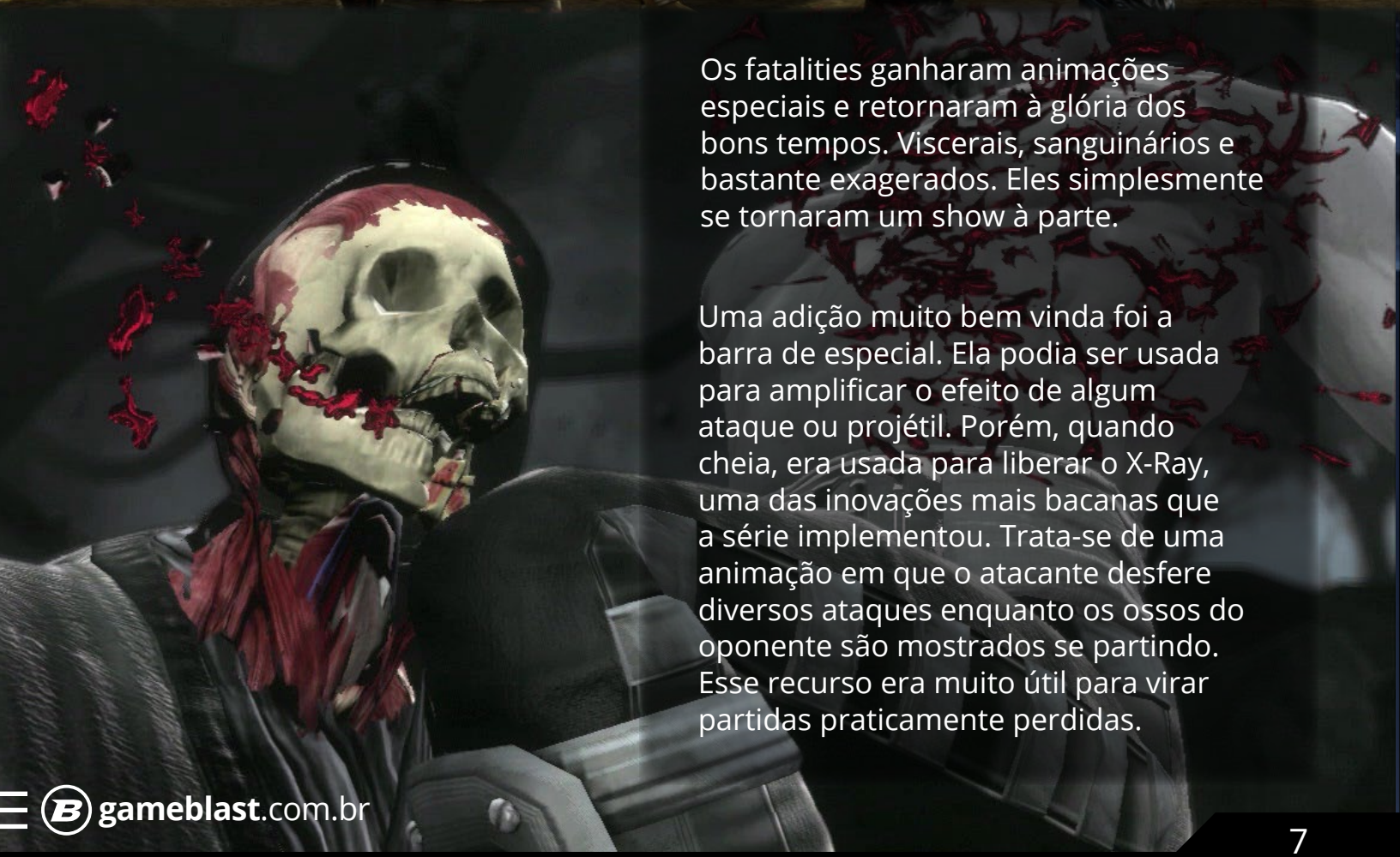
Na era 16-bits, a franquia ficou conhecida pelos desmembramentos, ossos explodindo e sangue jorrando pela tela. Com a evolução da tecnologia e a chegada da tendência 3D, tudo isso foi ficando cada vez mais caricato e sem personalidade. Os adorados fatalities se tornaram sem graça e alguns estilos de luta simplesmente não faziam sentido. Um exemplo disso era o bizarro estilo carangueijo (crab) usado por Reptile em **Mortal Kombat V: Deadly Alliance (PS2/GC)**.





Para reformular isso, primeiro era necessário retornar ao básico. Cada combatente voltou a ter apenas um estilo de luta e a ação voltou ao clássico 2D, apesar da modelagem total em três dimensões. Não existem mais objetos pelo cenário que podem ser arremessados ou usados, mas os fatalities de cenário foram mantidos.

Entretanto, os ataques ganharam uma nova mecânica. Os botões agora correspondem cada um a um membro diferente, e não mais um ataque forte e outro baixo. A exemplo de outras séries de luta que sempre usaram esse sistema, como **Tekken**, a sensação de usar os dois braços ou pernas para diferentes ataques aumenta bastante o realismo de cada duelo.



Os fatalities ganharam animações especiais e retornaram à glória dos bons tempos. Viscerais, sanguinários e bastante exagerados. Eles simplesmente se tornaram um show à parte.

Uma adição muito bem vinda foi a barra de especial. Ela podia ser usada para amplificar o efeito de algum ataque ou projétil. Porém, quando cheia, era usada para liberar o X-Ray, uma das inovações mais bacanas que a série implementou. Trata-se de uma animação em que o atacante desfere diversos ataques enquanto os ossos do oponente são mostrados se partindo. Esse recurso era muito útil para virar partidas praticamente perdidas.

SAINDO DA KRIPTA

Muito cuidado foi investido para que a franquia retornasse ao lugar que sempre mereceu. Desde a reformulação da história, contada por capítulos e com cutscenes bem trabalhadas para a época, a inclusão de convidados especiais em seu elenco. Adicionar Freddy Krueger foi um chamariz perfeito e os donos da versão para **PlayStation 3** ainda contaram com a adição de Kratos, o espartano sempre disposto a chutar alguém.

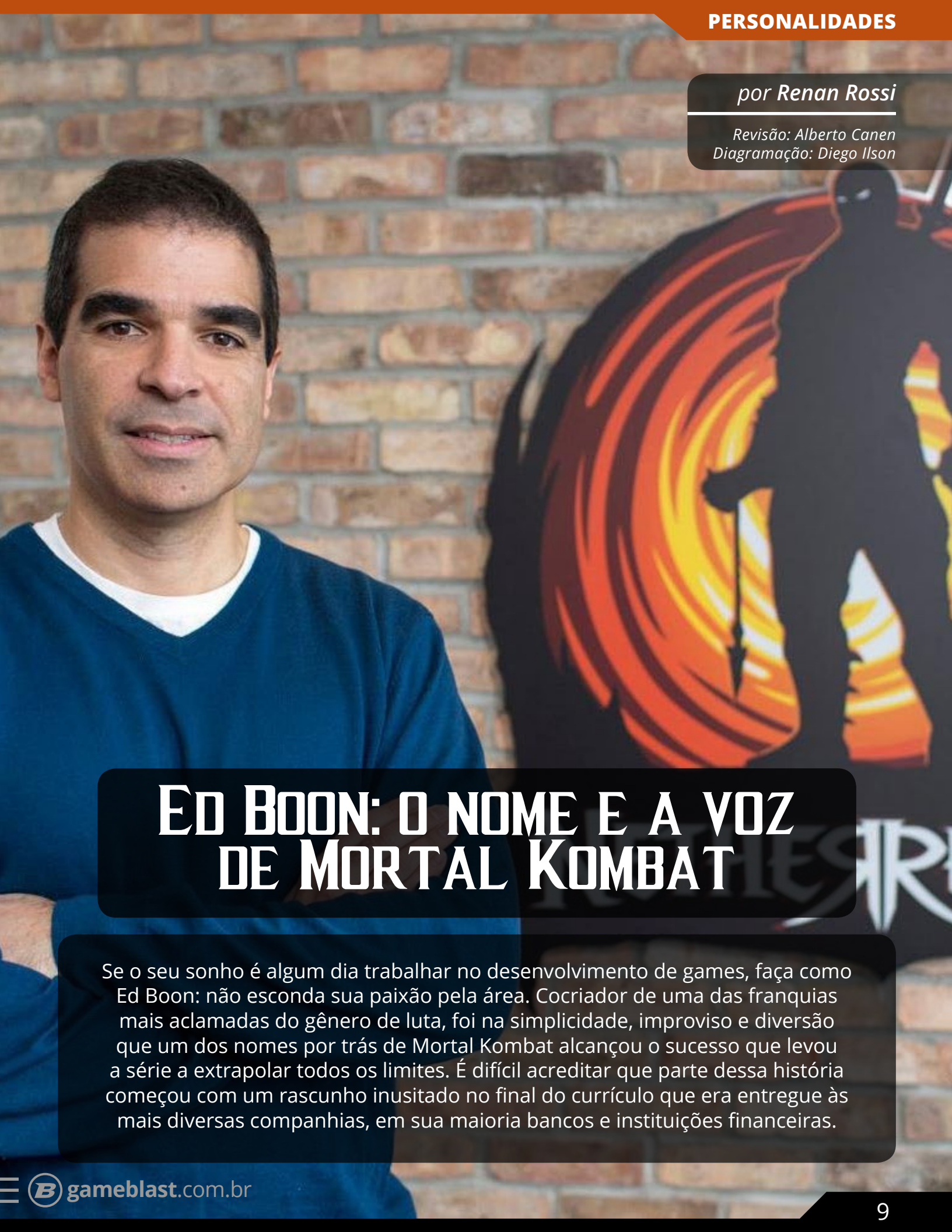
Cada detalhe foi pensado para balancear o novo e o clássico. As torres ao estilo arcade estão lá, assim como os desafios do tipo 'Test Your Might'. Também foi incluído um detalhe sutil que ajudou bastante a aumentar a nostalgia: não era possível jogar com os chefes Goro, Kintaro e Shao Kahn, apenas enfrentá-los.

A série Mortal Kombat pode ter passado por um caminho bastante nebuloso, a ponto de quase ter caído no limbo virtual. Demorou bastante, porém, finalmente conseguiu achar o equilíbrio entre inovar e manter-se fiel às suas raízes.



por ***Renan Rossi***

Revisão: Alberto Canen
Diagramação: Diego Ilson



Ed Boon: o nome e a voz de Mortal Kombat

Se o seu sonho é algum dia trabalhar no desenvolvimento de games, faça como Ed Boon: não esconda sua paixão pela área. Cocriador de uma das franquias mais aclamadas do gênero de luta, foi na simplicidade, improviso e diversão que um dos nomes por trás de Mortal Kombat alcançou o sucesso que levou a série a extrapolar todos os limites. É difícil acreditar que parte dessa história começou com um rascunho inusitado no final do currículo que era entregue às mais diversas companhias, em sua maioria bancos e instituições financeiras.

Videogames interessam

Figura já conhecida dos brasileiros por suas passagens na Brasil Game Show (BGS), Edward John Boon (1964) fez com que gerações de jogadores crescessem aplicando fatalities desde o primeiro título em 1992 na tela dos arcades, passando por adaptações e sequências nos consoles, livros e cinema, em quase três décadas de combates mortais.

Recém-formado em Ciências da Computação com pouco mais de vinte anos de idade, a imaginação de Boon fervilhava na década de 1980. Porém, o plano era conseguir um emprego estável em uma instituição renomada. Entre uma visita e outra a instituições financeiras para a entrega de currículos, frequentava também estabelecimentos de arcade para jogar Defender (1981) e Joust (1982), seus preferidos.

Os currículos continham referências no final da página a um hobby peculiar: "interesse pessoal em videogames". Foi assim que a Willians Electronics manifestou interesse e o contratou como programador de máquinas de pinball. "Eu fui acreditando que seria uma entrevista para programador de videogames, mas então eles me disseram: 'não, isso é para máquinas de pinball'", declarou Boon ao portal The Gameological Society em 2012 durante as comemorações dos 20 anos de Mortal Kombat.



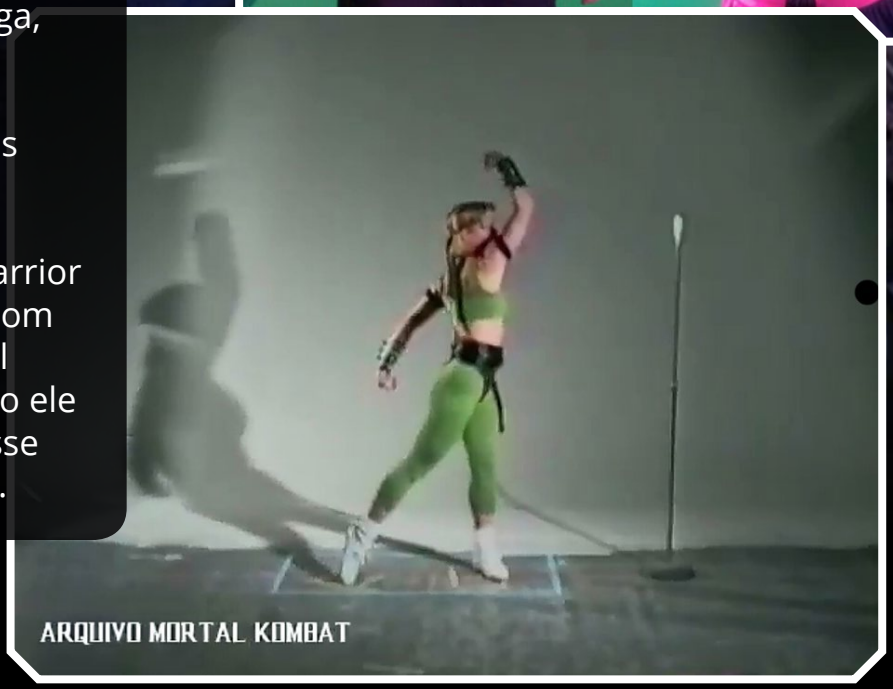
Nos três anos em que trabalhou com máquinas de pinball, conheceu outros programadores da empresa responsáveis pelo desenvolvimento de games. Não demorou muito para envolver-se na subsidiária Midway Games e na produção de High Impact Football (1985) e Super High Impact Football (1991), títulos de futebol americano que utilizavam gráficos digitalizados.

A arte do improviso

A virada de chave na carreira de Ed Boon ocorreu por um feliz infortúnio. Acreditem ou não, Mortal Kombat deveria ser estrelado por Jean-Claude Van Damme, um dos maiores astros dos filmes de ação da época. A ideia de Boon e seu parceiro John Tobias, alimentada desde o final da década de 1980, era produzir um título de luta com visual realista baseado na captação de movimento de atores reais, uma técnica gráfica ainda pouco utilizada.



Na época, Van Damme possuía um acordo informal com a Sega, o que inviabilizou o projeto. A solução foi criar personagens fictícios como ninjas, feiticeiros e guerreiros brutais. Segundo Boon, o lançamento de Super Street Fighter II: The World Warrior (1991), título da Capcom, fez com que o planejamento de Mortal Kombat fosse retomado. Tanto ele como Tobias já sabiam que esse tipo de jogo daria muito certo.



O maior mérito de Boon como programador na criação de Mortal Kombat foi tornar a experiência de jogo fácil de ser aprendida, porém difícil de ser dominada. Jogadores mais casuais podiam divertir-se em partidas rápidas executando ações simples, enquanto aqueles que buscavam as técnicas mais avançadas encontravam um desafio à altura.

Os famosos fatalities também vieram por intermédio do programador. Ao analisar Street Fighter, Boon notou que havia momentos em que era possível atordoar o adversário para conseguir vantagem durante a luta. Em vez de copiar a mecânica, ele a transferiu para o final do combate, abrindo uma oportunidade para o jogador "humilhar" seu oponente com finalizações especiais.

Cenas violentas e brutais foram acrescentadas nesses momentos e tinham como inspiração os filmes clássicos de terror dos anos 1980, que eram horripilantes e divertidos ao mesmo tempo. Tal conceito não fazia parte do planejamento de Mortal Kombat, mas a equipe se empolgou tanto com a ideia que resolveram adicioná-la ao game.









O time original era formado por apenas quatro membros (Boon, Tobias, John Vogel e Dan Forden), situação que os levou a improvisar muitos elementos. Sem dinheiro para contratar novos funcionários, coube a Boon ser a voz do narrador durante as partidas do título original entoando expressões icônicas como “Round One, Fight!” e “Finish Him”. Isso sem contar a dublagem de Scorpion, que perdura até hoje na série e atravessou gerações de jogadores com seu incrível “Get Over Here!”. O Guinness Book inclusive o premiou com o recorde de ator de voz mais longevo da história dos videogames.



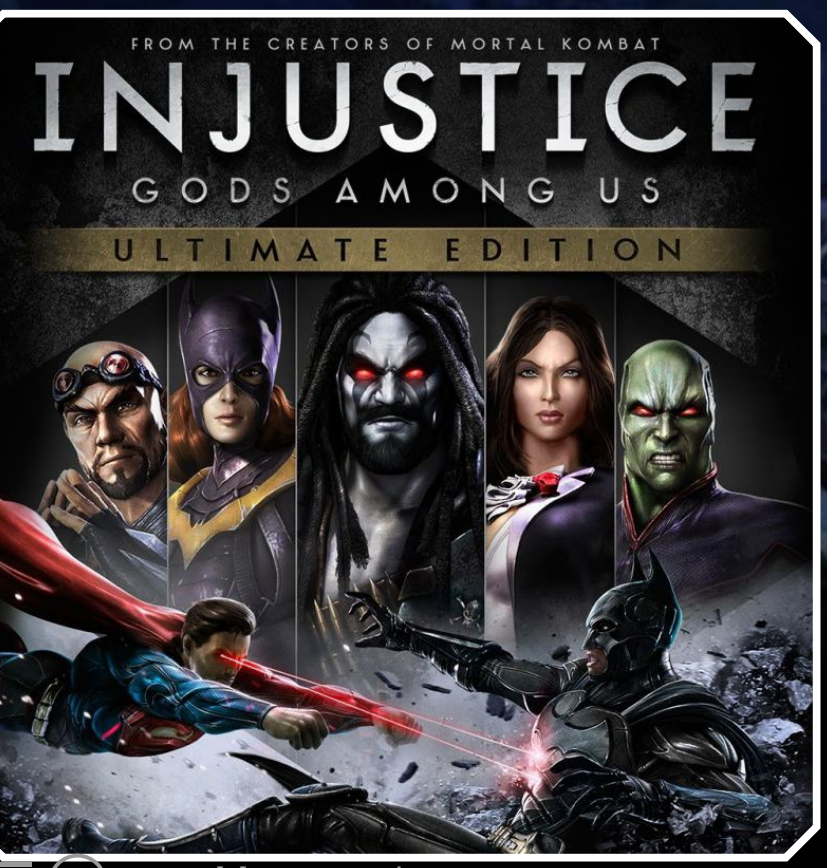


O próprio Van Damme, mesmo fora do jogo, foi a inspiração para o personagem Johnny Cage, enquanto as lutadoras Sonya Blade e Tanya eram uma homenagem de Boon às suas duas irmãs. Noob Saibot é nada menos que os nomes de Boon e Tobias invertidos. Ermac e Reptile surgiram como personagens jogáveis por decisão de Boon após uma série de boatos ganhar força alegando supostos segredos escondidos no game original. Antenado, Boon sempre fica de olho nos rumores da comunidade. A onda da vez foi a suposta participação de Salsicha, personagem do desenho Scooby Doo, no rol de lutadores em Mortal Kombat 11. Apesar de muita torcida da comunidade, com direito a abaixo assinado online, a NetherRealm Studios já se pronunciou afirmando que não ocorrerá. Quem sabe ela não volta atrás em um futuro DLC?

Além dos limites

Hoje trabalhando como diretor criativo da série através do NetherRealm Studios, pertencente à Warner Bros., Ed Boon supervisiona todos os títulos lançados desde então e recorda-se dos tempos de sucesso do primeiro game e da controvérsia gerada. O diretor queria que as pessoas vissem Mortal Kombat como um game divertido e que os fatalities fossem compreendidos como alusões aos filmes "pastelões" dos anos 1980.

O fato, contudo, resultou na discussão sobre a violência nos videogames: "Eu definitivamente entendi, apreciei e concordei com a necessidade de algum tipo de classificação para as pessoas saberem qual tipo de conteúdo estava no jogo", revelou na entrevista de 2012. Após a polêmica da época, foi criado o sistema ESRB para classificação indicativa.



Sua visão inovadora contribuiu ainda para o avanço da série na era PS2 com a trilogia Deadly Alliance, Deception e Armageddon, incorporando a jogabilidade em 3D, bem como foi fundamental na parceria com a Warner Bros. para o lançamento de Mortal Kombat vs DC Universe (2008) e no retorno às origens com Mortal Kombat (2011). Seu trabalho seguinte foi o também bem-sucedido Injustice: Gods Among Us (2013), título que absorveu muito dos conceitos que Boon já havia aplicado antes, dessa vez dentro de uma narrativa de super-heróis.

“Todo jogo que criamos é a culminação de tudo que aprendemos nos games anteriores, em que tentamos ao mesmo tempo manter em camadas com algo novo. Sempre buscamos responder à pergunta: ‘o que há de novo e legal nesse jogo?’ com uma resposta realmente simples. Essa é a nossa filosofia com o design de games”, explicou Boon em 2017 em entrevista ao portal Gamespot.

Apesar dos jogos de luta atuais possuírem elementos de jogabilidade inimagináveis nos anos 1990, a simplicidade destacada por Boon ainda permanece, fato que mantém até hoje a relevância de Mortal Kombat na cultura gamer. Seja em Injustice 2 (2017) ou no aguardado Mortal Kombat 11, com lançamento em 23 de abril, a união entre diversão e competitividade ainda é o motor que direciona a carreira de Boon sempre ao próximo round.



por ***Carlos França Jr.***
Revisão: Raphael Barbosa
Diagramação: Yury Trindade

PC
PS4
Switch
XBO



Após muita espera e mistério, finalmente o próximo título da franquia sanguinária chegará. Novos personagens, deuses enfurecidos, combate reestruturado e brutalidade renovada. **Mortal Kombat 11** com certeza vai fazer de tudo para mostrar aos fãs que valeu a espera.

Nas areias do tempo

O recurso de viagem temporal sempre é usado para ressuscitar aquele personagem favorito ou trazer algum vilão de volta quando acabam as ideias mais originais. Entretanto, em MK 11 esse tópico não será apenas o pano de fundo, mas sim a causa principal de todo o caos. O próprio Ed Boon, um dos criadores da série, já afirmou que será totalmente plausível personagens mais velhos encontrarem suas versões jovens.



Kronika é provavelmente uma integrante do panteão dos deuses anciãos (Elder Gods), entidades que regem o equilíbrio entre o universo e os reinos. Ela é a Guardiã do Tempo e criadora de toda a existência. Ao final de **Mortal Kombat X (Multi)**, Raiden se enfurece, mata Shinnok e toma para si o seu medalhão.

A fúria do Deus dos Trovões acabou destruindo o equilíbrio do universo e agora Kronika fará o que estiver ao seu alcance para restabelecer a ordem e colocar tudo em seu devido lugar. Ela será a primeira chefe mulher em toda a história da saga, entretanto não seria de se surpreender um plot twist em que Raiden, corrompido pelo poder, fosse o vilão a ser combatido de fato.

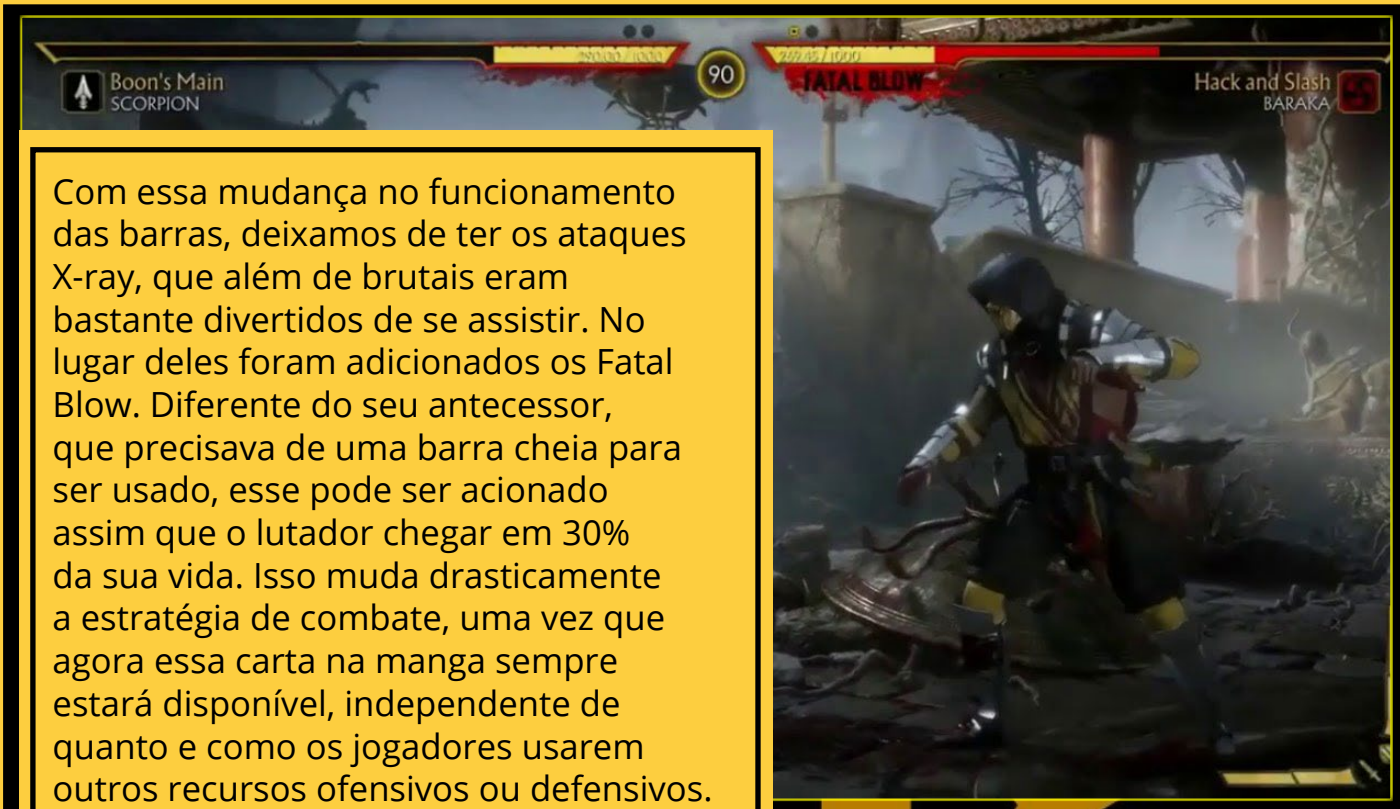
Menos enrolação

O sistema de combate de MK X era bastante efetivo, mas os constantes malabarismos aéreos tiravam um pouco do brilho. Alguns combos se tornavam ridiculamente longos apenas pelo tempo que o personagem atingido ficava suspenso no ar entre um golpe e outro. A **NetherRealm** resolveu diminuir consideravelmente isso, deixando tudo mais objetivo. Inclusive, as mecânicas de combate lembram bastante o último jogo da desenvolvedora, **Injustice 2 (Multi)**.

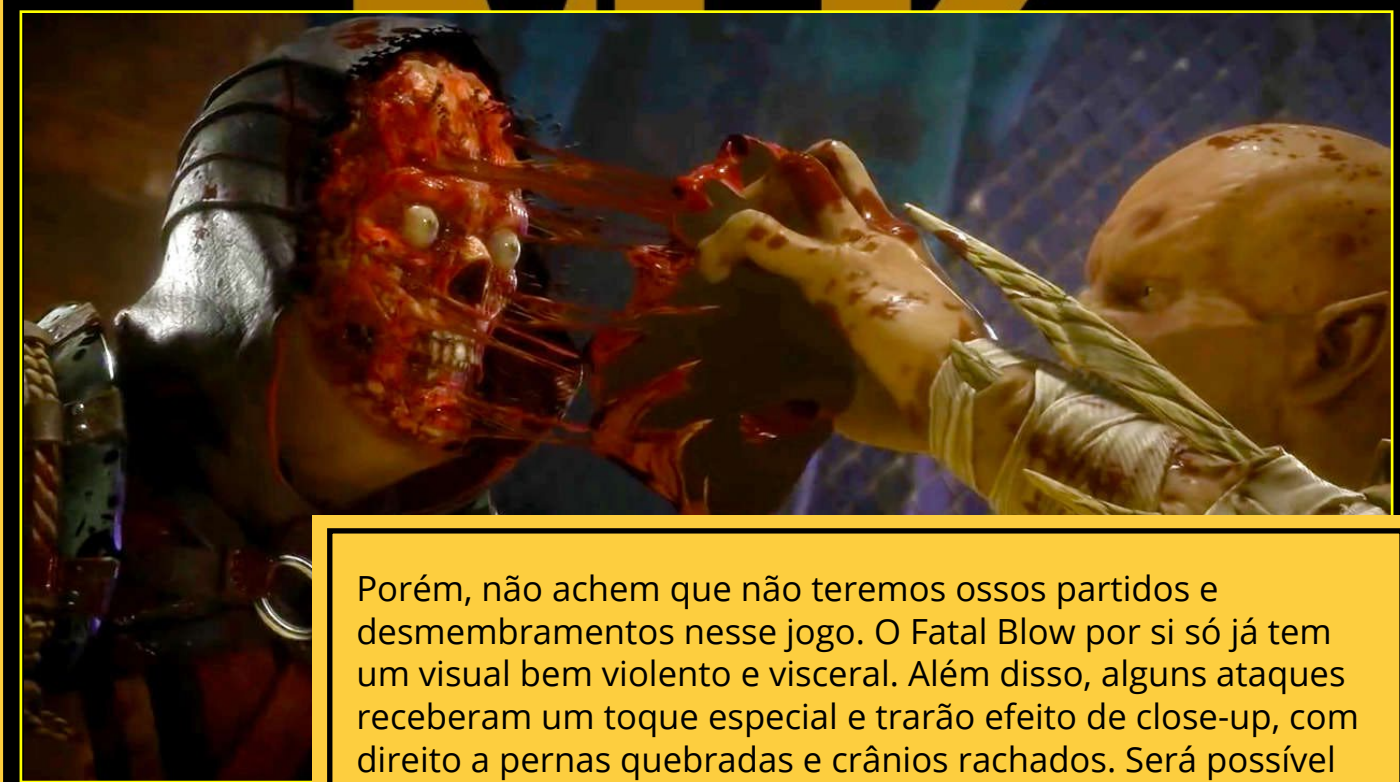


Para trazer mais dinamismo e imprevisibilidade, não existe mais uma barra de especial vinculada a um ataque próprio. Agora existem duas barras menores, que ficam nas extremidades inferiores da tela. A que fica na vertical corresponde a manobras defensivas, como rolagens aéreas e esquivas. Já a horizontal é o medidor usado para potencializar ataques e golpes especiais.





Com essa mudança no funcionamento das barras, deixamos de ter os ataques X-ray, que além de brutais eram bastante divertidos de se assistir. No lugar deles foram adicionados os Fatal Blow. Diferente do seu antecessor, que precisava de uma barra cheia para ser usado, esse pode ser acionado assim que o lutador chegar em 30% da sua vida. Isso muda drasticamente a estratégia de combate, uma vez que agora essa carta na manga sempre estará disponível, independente de quanto e como os jogadores usarem outros recursos ofensivos ou defensivos.



Porém, não achem que não teremos ossos partidos e desmembramentos nesse jogo. O Fatal Blow por si só já tem um visual bem violento e visceral. Além disso, alguns ataques receberam um toque especial e trarão efeito de close-up, com direito a pernas quebradas e crânios rachados. Será possível ver essas animações durante agarrões, socos especiais e até mesmo projéteis. Claro que os tradicionais fatalities também marcarão presença, absurdos e divertidos como sempre.

Guarda roupa Mortal

Outra herança vinda de Injustice 2 é a customização por partes. Nos jogos anteriores as habilidades, ataques e combos de cada lutador variavam entre três estilos possíveis, escolhidos antes de cada combate. Existiam diversas roupas para serem selecionadas também, mas elas eram puramente cosméticas.



Agora tudo isso ficará a cargo da personalização escolhida. Se pegarmos o Scorpion, por exemplo, ao escolhermos sua máscara, lança, peitoral, e assim por diante, teremos diferentes combinações que irão influenciar diretamente em suas qualidades ofensivas e defensivas, além de compor um visual único. Essas partes serão desbloqueadas durante o avanço nos modos de jogo.









Quem será o próximo?







O elenco de um jogo de luta sempre traz esperanças e especulações entre os fãs. Com MK 11 não seria diferente, dada a quantidade de personagens que os adoradores da franquia gostariam que voltassem. Até o fechamento dessa edição, apenas alguns nomes foram confirmados.

Estarão de volta os veteranos Raiden, Sub-Zero, Scorpion, Sonya Blade e Johnny Cage. Quem também retorna direto do **Mortal Kombat (Multi)**, de 2011 (chamado por muitos de MK9), são Skarlet, Baraka, Kabal e Jade. O mercenário Kano merece uma citação à parte. Ele foi anunciado aqui no Brasil, durante um evento fechado para convidados. O combatente ainda ganhará uma skin de cangaceiro, exclusiva para nosso país.





O único estreante revelado até o momento é Geras. Ele é o discípulo mais poderoso de Kronika e também manipula as areias e o tempo. De MK X, os únicos retornos confirmados são de Cassie Cage e D'Vorah. Claro que alguns nomes como Liu Kang e Kung Lao, também devem ser anunciados ou inclusos, visto a popularidade e importância que eles tem tanto para os fãs quanto para a história da saga.



Entretanto, um dos rumores que mais causou expectativa envolve um convidado. Desde que chegou à sétima geração, Mortal Kombat tem trazido diversos participantes de diferentes esferas da cultura pop do horror. O primeiro de todos foi **Freddy Krueger** (A Hora do Pesadelo) e no jogo seguinte vieram **Jason Voorhees** (Sexta Feira 13), **Predador** (O Predador), o **Xenomorfo** (Alien, o Oitavo Passageiro) e **Leatherface** (O Massacre da Serra Elétrica). O nome mais cogitado para entrar na arena agora é de **Spawn**, o Soldado Infernal. Seu criador, Todd McFarlane, já disse que adoraria ter o personagem no jogo.

Por falar em McFarlane, é válido apontar que sua empresa de figuras de ação, a McFarlane Toys, já anunciou que será a responsável por produzir as miniaturas de MK 11. No passado já houve uma negociação parecida com a atual **Bandai Namco**. A produtora foi a responsável por fazer as miniaturas oficiais de **SOULCALIBUR II (Multi)**. Isso garantiu que Spawn estivesse no elenco do jogo em sua versão para o Xbox. Já sabemos que o passe de temporada contará com seis novos personagens e, visto o histórico de penetras, o Soldado Infernal se encaixaria perfeitamente em uma dessas vagas.



Bem equalizado



Um dos pontos mais polêmicos do jogo anterior para nós brasileiros foi a dublagem. É impossível não relembrar da escolha absurda da cantora Pitty para ser a voz de Cassie Cage. A rejeição foi tão grande que ao serem lançados os personagens do segundo passe de temporada, a interação deles com Cassie foi feita por outra profissional, a dubladora Priscila Franco.

Porém, as ressalvas não acabam aí. Muitos dos personagens acabaram com vozes que não combinaram muito com suas personalidades e isso afetou bastante a imersão no modo história. Várias expressões foram traduzidas de modo literal, como o memorável “I got this” que virou “Eu tenho isso”, em vez da expressão correta que é “Deixa comigo”. Faltou bom senso do estúdio com a localização e adequação das falas para o nosso cotidiano. Muitos jogadores preferiram trocar o idioma do sistema de seus consoles e ouvir as vozes originais em inglês em vez de optar pela nossa língua.





Para MK 11 podemos esperar algo de qualidade bem superior. A localização do jogo ficou à cargo do estúdio UniDub, de Wendel Bezerra, o eterno Goku. A experiência deles com esse tipo de trabalho é bastante vasta, com títulos como**Detroit: Human (PS4)**, **League of Legends (PC)**, **Horizon Zero Dawn (PS4)** e **Injustice 2 (Multi)** no currículo. Ainda não foram divulgados se os atores do jogo retornarão ou se todos personagens terão novas vozes, mas os fãs podem ter certeza que o trabalho será feito com bastante capricho.



Mortal Kombat 11 será lançado para **Playstation 4**, **Xbox One** e **PC** em **23 de abril**. A versão para **Nintendo Switch** chegará um tempinho depois, em **10 de maio**.

Mortal Kombat 11 (PC/PS4/SWITCH/XBO)
Desenvolvedor: NetherRealm Studios
Gênero: Luta
Lançamento: 23 de abril de 2019

Expectativa 5

PS4

por ***Matheus Bigai***

Revisão: Raphael Barbosa
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi



Days Gone (PS4) está rodeado por ideias batidas, mas pode surpreender

Anunciado em 2016 junto a grandes outros títulos como o regresso de **God of War (PS4)**, Days Gone não conseguiu fazer tanto barulho. Existem várias possibilidades que podem originar essa falta de interesse do público, como a temática de zumbi pós-apocalíptica, ou mesmo a falta de outros trabalhos mais expressivos da Sony Bend, desenvolvedora do jogo. Mas nessa prévia quero mostrar que Days Gone possui um grande potencial graças às suas mecânicas, mundo aberto e narrativa.

Os dias **acabaram**

Há dois anos a humanidade se viu quase extinta graças a um vírus que transformou os infectados em monstros canibais, os chamados *freakers*. Para a sobrevivência foram criadas várias comunidades, com boas e más pessoas em todos os lugares, lutando contra as criaturas e a si mesmos.



Deacon St. John é um homem que vive neste linear de bom e mal, movido pelas suas crenças de lealdade e irmandade, capaz de coisas bem cruéis em prol disso. Days Gone mostrará com a sua narrativa que Deacon não é um simples Joel de **The Last of Us (PS3)**, deixando explícitas suas falhas, traumas e, acima de tudo, seus amores.

No fim, Deacon não é muito além de um andarilho tentando sobreviver nesse mundo caótico. Para isso temos que interagir com outras pessoas, realizando tarefas de resgate, ou de coleta de recursos, por exemplo. Coisas extremamente perigosas para qualquer pessoa. E para contar essas histórias, Days Gone usa de muitas cenas de corte e diálogos dramáticos, além de momentos de escolhas que influenciam as opiniões que algum personagem vai ter de você.

Sobreviva no **caos**

Days Gone é um jogo de sobrevivência em mundo aberto que traz ferramentas já conhecidas pelos jogadores do gênero, mas convertidos para funcionarem do seu próprio jeito. A coleta de recursos, por exemplo, é fundamental na criação e manutenção de itens e da moto. Sem isso, enfrentar os muitos perigos das florestas e campos será uma tarefa bem complicada. Além da liberdade de escolha em como agir nas missões: ir silenciosamente ou encarando tudo de frente.



Aqui tudo é finito, a gasolina de sua moto pode acabar, assim como sua munição, ou até mesmo suas armas brancas podem quebrar. Quando essa situação chegar, o jogador estará andando a pé, vulnerável, e se for avistado por freakers, fugir será a única opção, mas conseguir já é outra história.

Eles não são inteligentes, ou mesmo resistentes, mas são numerosos, e vão ganhar facilmente se você não estiver preparado.

Essa epidemia também chegou aos animais, que além de serem naturalmente selvagens, agora estão muito mais perigosos. Como exemplo os materiais promocionais mostraram alguns deles como os lobos, que são capazes de te perseguir mesmo na moto, ou um enorme urso, com uma cerca de arame farpado preso em seu corpo, capaz de te matar rapidamente. Esses são alguns dos inimigos mais problemáticos que veremos nas florestas e estradas de Days Gone.



Não só eles, os humanos também vão nos dar alguns problemas. Mesmo não sendo tão numerosos, esses inimigos podem se esconder, usar armas brancas ou de fogo, e até tentam ser estratégicos. Contra eles ir furtivamente te proporciona mais vantagens, já que você pode matar cada um silenciosamente, ou mesmo ir marcando um a um para montar uma estratégia. Mas se eles te virem ainda é possível despistá-los no combate e tentar ser discreto novamente.

Mesmo podendo ser furtivo, preparação é algo muito importante. Então o jogador precisa explorar o mundo atrás de recursos para si, como bagagens para cura, ou garrafas para coquetéis Molotov, e também para a sua moto, como peças para manutenção, ou mesmo gasolina para ela funcionar. Esses itens podem ser achados trancados nos porta-malas dos carros abandonados, ou mesmo dentro de casas e estabelecimentos espalhados por todo mapa.

Com tudo isso em mãos, você pode construir bombas com sensores de movimento, ou flechas flamejantes para sua besta. Essas armas podem te dar alguma vantagem dependendo da sua estratégia. Você pode chamar atenção de um inimigo para uma armadilha de urso, ou queimar um ninho de *freaker*, dentre outras idéias que game proporciona.



Para auxiliar nas batalhas o jogo lhe dará duas ferramentas que podem ser melhoradas: uma Visão de Sobrevivente, que mostra alguns pontos de interesse no ambiente, podendo até ver inimigos atrás de paredes depois de melhorada, e uma Barra de Foco, que desacelera o tempo ao mirar, facilitando o acerto.

Um mundo **selvagem**

Alimentado pelo motor Unreal Engine 4, Days Gone promete um mundo aberto com bastante variedade e beleza. Trazendo florestas, campos, vilas abandonadas, estabelecimentos dominados dos *freakers*, antenas de comunicação guardadas por humanos, além de outras comunidades tentando sobreviver. Isso tudo explorável a pé ou com sua moto e sem tela de carregamento.

Deacon conhecerá algumas pessoas que vivem nas comunidades mais pacíficas, elas podem ser mecânicos, cozinheiros, ou realizar outras atividades, mas você não poderá ter acesso ao que ela tem ao oferecer de imediato. Esses serviços requerem confiança, e para isso você terá que realizar algumas missões, favores por assim dizer, como resgaste, ou se livrar de algumas freakers em algum lugar específico. Como moeda de troca são usadas as orelhas dos zumbis, que adquirimos ao matá-los.



Você também irá se esbarrar com hordas, ninhos e freakers espalhados pelo mundo, e eliminá-los será uma tarefa em tanto. As **hordas** possuem uma mecânica um pouco diferente dos demais, já que elas possuem uma barra que varia com o número de zumbis vivos, e sua quantidade é bem expressiva, sem o cuidado necessário você irá morrer com certeza. Nesse caso você não consegue ser silencioso, então espalhar armadilhas e usar explosivos ao redor é a melhor opção.



No caminho também encontramos os **ninhos**, que são onde os *freakers* "moram" por assim dizer. A única forma de destruí-los é ateando fogo, com isso os zumbis que residiam lá dentro saíram correndo, seu número não é nada comparado a uma horda, mas sem os mesmos cuidados, pode ser uma tarefa bem difícil eliminá-los. Também haverão eventos dinâmicos, como acontece em **Red Dead Redemption II (PS4/XBO)**, só que mais simplificados, como ser perseguido ou perseguir alguém.

Depois de um longo dia matando humanos e zumbis, sendo derrubado da sua moto por alguma emboscada, ou mesmo fugindo de animais gigantes, você sempre pode contar com a segurança da sua base. Mais parecido com um posto de observação, aqui você estará seguro, podendo assim dormir para passar o tempo, encher o tanque ou consertar sua moto e se reabastecer com munição.



Melhore e **vá mais longe**

Como já mencionei aqui, a sua motocicleta é uma das principais ferramentas para você sobreviver. Mas ela não é perfeita, longe disso, sua gasolina acaba, e há o risco de inutilizar ela com batidas. Mas felizmente isso pode ficar menos frequente no decorrer da jogatina, já que, como foi em **Mad Max (Multi)**, você poderá customizar sua moto, mudando o tanque, o escapamento, as rodas, entre outras peças. Assim ela pode ficar mais silenciosa, comportar mais combustível, ou ser mais veloz.

Deacon também pode passar por melhorias, a mais explícita delas é referente aos seus atributos, como vida, resistência ou foco. Para evoluí-los será necessário encontrar algumas seringas da empresa NERO, assim o jogo lhe dará a escolha sobre o que aperfeiçoar. Lembrando que elas não serão fáceis de conseguir, na missão foi mostrada pela desenvolvedora o jogador teve que enfrentar muitos *freakers* de uma vez.

Uma possível **surpresa**

É fácil ver as referências e inspirações desse título, e isso não significa que ele não tenha sua própria alma e personalidade. Mundos pós-apocalípticos ainda podem contar boas histórias, e com tudo o que vimos da jogabilidade, Days Gone pode surpreender a muitos jogadores nas suas mais de 30 horas de campanha. Então livre-se dos seus preconceitos e dê uma chance para o novo exclusivo de zumbis da Sony.



Days Gone (PS4)
Desenvolvedora: Bend Studio
Gênero: Ação e Sobrevivência
Lançamento: 25 de abril de 2019

Expectativa
5

Revista Nintendo Blast Especial

Zelda: 30 Anos de aventuras

www.nintendoblast.com.br



Timeline atualizada, ilustrações, raças, Triforce e mais!

COMPRAR NO Google play

PS4

XBO

por ***Matheus Bigai***

Revisão: Link Beoulve
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi



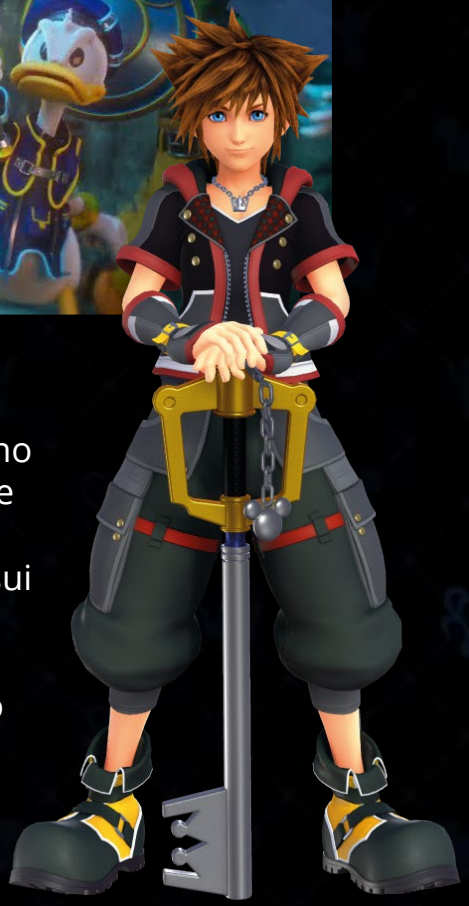
é uma obra feita com muito coração

Anunciado em 2013, **Kingdom Hearts III** chegou a nós no começo do ano de 2019, prometendo a conclusão da saga de Xehanort. Nesse meio tempo os jogadores vibraram com trailers e criavam suas teorias do que poderia acontecer com Sora e companhia. Foram alguns acertos, mas ninguém poderia adivinhar as muitas surpresas que Tetsuya Nomura preparou com tanto carinho e paixão. Infelizmente essa história emocionante não está livre de alguns problemas e seu sistema de batalha também não é perfeito. Então venha comigo conhecer o fim dos planos das trevas.

Para alcançar o **Reino dos Corações**

Xehanort planeja abrir o Kingdom Hearts, esse é seu objetivo desde que ele foi apresentado em **Birth By Sleep**, se tornando o vilão imediato da série e tudo o que aconteceu desde então vai culminar aqui. Para enfrentar esse mal, Sora, que perdeu boa parte de seus poderes em **Dream Drop Distance**, precisa recuperar sua força e principalmente um novo poder de despertar os corações dos mundos. Ele fará isso junto a Donald e Pateta, enquanto Mickey, Riku, Kairi e Axel se preparam para a grande batalha que está por vir.

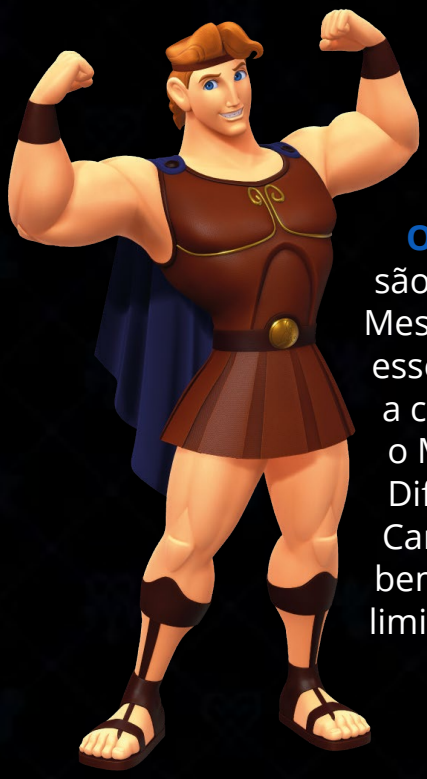




Kingdom Hearts III não é terceiro título da série, e mesmo existindo um espaço para novos jogadores, como um modo no menu só para explicar o que já aconteceu de mais importante na saga, esse não é um jogo de fácil apreciação para os novatos. Digo isso exclusivamente pelo seu enredo, que possui referências a todos os outros games anteriores e um ritmo muito instável, tendo momentos de euforia e emocionantes, outros só estranhos e lentos. Mesmo com tudo isso o enredo geral é ótimo, culminando em um final de cair o queixo com uma ótima ponta para muitos outros jogos a seguir.

Os **incríveis mundos** da Disney

Os personagens e mundos da Disney são o que compõem boa parte da narrativa da série Kingdom Hearts e aqui não é diferente. Com um número bem menor deles a desenvolvedora teve a chance de deixá-los mais densos. Mesmo ainda sendo em uma perspectiva linear, eles são quase pequenos mundos abertos, compostos de vários colecionáveis, inimigos, baús, minigames, suas particularidades e músicas memoráveis.



É possível perceber a mudança nos primeiros minutos de gameplay com o mundo do Hércules, **Olympus Coliseum**, onde os espaços para exploração são expressivamente maiores que os outros títulos. Mesmo assim, ainda não é um mundo aberto, então esse mapa em particular é dividido em grandes partes, a cidade de Tebes, a montanha com seus arredores e o Monte Olimpo, podendo ser explorados à vontade. Diferente dos mundos de Big Hero 6 ou Piratas do Caribe, onde as extensões das áreas exploráveis são bem maiores, ou mesmo do mundo de Frozen, que é limitado em vários corredores gelados, por exemplo.

No Olimpo eles adaptam a história do primeiro filme animado do Hércules, acrescendo algumas grandes mudanças, como a Organização XIII e seus membros, mas o escopo geral está lá. Algumas dessas adaptações não ficaram tão boas assim, como em Frozen, por exemplo, que traz um pouco da magia dos filmes, com músicas e os personagens carismáticos. Pareceu-me apenas um resumo do filme com imensos cortes, o que foi uma decepção.



Arte em **Movimento**



Cada mundo aqui é retratado de forma muito fiel a sua base, como em Toy Box, onde as coisas são gigantes perto dos brinquedos iguais aos filmes, ou em The Caribbean, que traz uma perspectiva realista aos personagens, Donald possui penas mais definidas, por exemplo. Esse cuidado acontece em todos os mundos em que ele é exigido, sendo piratas, monstros, super-heróis, ou brinquedos.

Os cenários são bem diversificados também, temos uma longa floresta até chegar ao Reino de Corona em Enrolados, ou o mar com várias ilhas para se explorar e um grande navio de Piratas do Caribe, ou uma fábrica de gritos ou risadas de crianças em Monstrópolis. Tudo muito colorido e de fácil assimilação com sua base.



A ideia de distanciar os gráficos realistas e seguir algo mais parecido com o que é feito pela Disney não foi feito por completo, mas o resultado final é lindo e vibrante, mais parecendo um meio termo do que foi prometido. Cada efeito de magia, partículas, fogo, luz, água, expressão, CG, movimento, foi polido ao máximo na **Unreal Engine 4**. Mesmo que isso traga uma queda de quadros que são notáveis em alguns momentos mais intensos.

Tico e Teco estão de volta



Nos Kingdom Hearts, para chegar aos mundos, era necessário passar por um jogo de nave, atirando em Heartless no espaço. Agora temos um espaço aberto, onde nós realmente precisamos navegar pelos ambientes, desviando de pedras e outros objetos, ignorando os inimigos que aparecem, ou não. Quando iniciamos uma batalha, o objetivo vai ser destruir um número X de oponentes, ou derrotar o máximo que conseguir em um tempo estipulado.



A navegação é simples e muito divertida de se fazer, se sobressaindo muito bem comparado aos anteriores. Também podemos montar nossa própria nave em um esquema de quantidade de peças que você pode usar. As criações aqui podem ser bem poderosas e criativas, mas essa não é uma funcionalidade que precise ser usada a fundo para vencer as batalhas mais difíceis.

Além disso, também existe um ótimo modo foto, em que você pode realizar algumas missões para o Moogle, como achar os Cactuars de Final Fantasy nas estrelas dos universos. Também podemos tirar algumas fotografias e selfies mais engraçadas, pois cada NPC pode reagir a um jeito diferente quando se aponta a câmera para eles, como fazer pose, sorrir, ou perguntar o que é isso.



Ficando **mais forte**



A jornada inicial de Sora e seus amigos é aumentar sua força, e isso é refletido na jogabilidade, que possui muitas ferramentas que evoluem conforme jogamos. Começando com o mais óbvio, esse ainda é um RPG de ação, então podemos equipar nossos itens, armas, atalhos de magias, entre outras coisas. Também volta a possibilidade de comprar habilidades do **Kingdom Hearts II (Multi)**, que adiciona mais combos, finalizações, ataques em conjunto, ou até mesmo um bônus de força para um elemento mágico específico.



Em Twilight Town conhecemos um rato cozinheiro chamado Remy, do filme Ratatouille de 2007. Com isso nos é liberado um minigame para se cozinhar com os ingredientes que recolhemos pelos mundos. O jogo varia em quebrar ovos, espalhar sal e pimenta, ou colocar vinho com um pequeno quick time event. Com a comida feita podemos adicionar um aumento expressivo em seus atributos em um período de tempo variável, como acontece em **Final Fantasy XV (Multi).**

O Moogle também está de volta, com ele vendemos, compramos e criamos alguns itens, como ingredientes, poções de cura e equipamentos para o nosso time. Mas, além disso, podemos melhorar nossas Keyblades também, aumentando suas estatísticas como ataque, magia e até adicionando novas habilidades a elas.

Lute contra os **Heartless**



Não ocorreram grandes mudanças para o combate em si, Sora ainda é extremamente rápido e realiza acrobacias diversas para derrotar seus inimigos. Além de unir isso a magias, flowmotion, os especiais com parques temáticos, movimentos combinados, summons, e as variações e finalizações das nossas Keyblades.

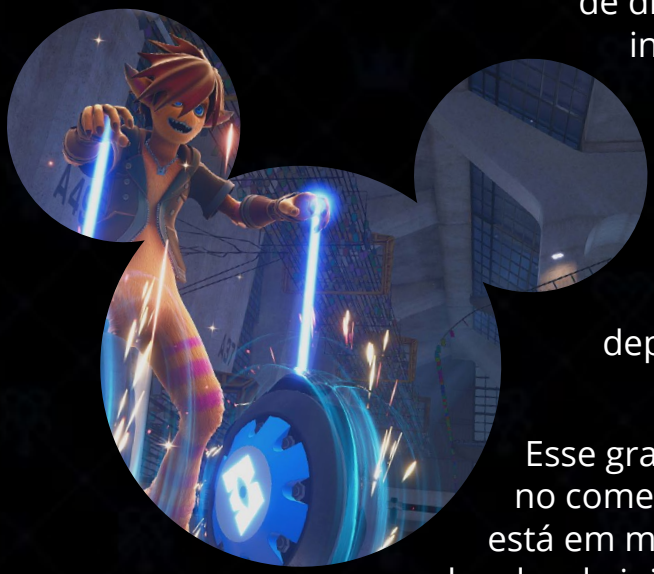
A nova mecânica de trocar de Keyblade não é por nada, essas armas agora podem mudar de forma para além de uma chave-espada. Cada uma tem uma variante, como a do Olimpo que pode virar um escudo, dos Piratas do Caribe que possui duas transformações, uma lança e, por fim, um mastro com bandeira. Em cada uma delas o Sora terá movimentos de ataques diferentes, e até finalizações diferentes, como era em Birth By Sleep.



Lute contra os **Heartless**

Para ativar estas transformações, as magias mais poderosas, ou os ataques combinados, temos que realizar algumas ações prévias. Por exemplo, se atacamos com a Keyblade do Olimpo, depois usarmos Thundaga, e continuarmos o combo até preencher três ícones acima dos comandos, será liberada a transformação para o escudo e a magia Thundaza, extremamente poderosa e sem gastar MP.





Já os especiais com os brinquedos de parque de diversão são ativados quando atacamos um inimigo destacado em verde. Quando feito isso aparecerá, acima dos comandos, a opção para acionar as xícaras, o barco pirata, o carrossel, a queda d'água, ou ainda um carrinho que atira. Eles variam muito bem o que pode ser feito em questão de dano, sendo bem poderosos dependendo de como o jogador os usa.

Esse grande leque de ações pode soar estranho no começo, mas não se enganem, a diversão está em misturar essas mecânicas e derrotar as hordas de inimigos com poucos comandos e vários movimentos poderosos e mágicos. Finalmente usar magias no meio de um combo é algo prazeroso de fazer.

Medos **vencidos**

Esse é o jogo que culmina mais de 10 anos de experiência do Tetsuya Nomura e sua equipe, e eu não poderia esperar menos deles. O fim da narrativa de Xehanort é emocionante e surpreendente, suas mecânicas de combate e criação são ótimas e completas. Mesmo não acertando em tudo, como em vários aspectos do mundo de Frozen, alguns minigames mais chatinhos, suas quedas de quadro, ou mesmo alguns bugs menores, o seu brilho não se apaga. A longa espera se provou valer completamente a pena, então aproveitem as surpresas e joguem com gosto.



Kingdom Hearts will return

✓ *Prós*

- A história continua uma confusão, mas ainda é ótima e emocionante;
- Os sistemas de combate são muito fáceis e divertidos de usar;
- A trilha sonora é incrível e memorável;
- Os gráficos são lindos.
- Os mundos agora são pequenos mundos abertos;
- As Keyblades podem mudar de forma;
- As pontas soltas prometem mais jogos;

✗ *Contras*

- Algumas quedas de quadros por segundo;
- No começo as muitas funcionalidades podem ser bem confusas;
- Alguns enredos dos mundos não são tão bons, como Arendelle;

Kingdom Hearts III (PS4/XBO)
Desenvolvedora: Square-Enix
Gênero: Action RPG
Lançamento: 29 de janeiro de 2019

Nota **9.5**

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: Raphael Barbosa
Diagramação: Diego Ilson



Gênero de Luta nos games: o desafio nunca acaba

Sem os Jogos de Luta, a cultura gamer talvez ainda estivesse passos largos atrás em sua escala de evolução. Originado em meados dos anos 1970, fenômeno na década de 1990 e hoje presente nas mais altas competições internacionais, o gênero quebrou barreiras técnicas e sociais, transformando para sempre a vida de gerações de jogadores. Uma trajetória que alimentou duelos nos mais diversos ringues, dentro e fora dos games.

Round 1: identificação

Muito antes dos jogadores trocarem sopapos entre si com sequências de combos, ataques especiais e finalizações diversas, o gênero de luta caracterizava-se por aspectos simples. Foi no boxe que tudo começou com Heavyweight Champ (Sega, 1976), título para arcade considerado o primeiro a oferecer lutas com socos. A premissa era colocar dois personagens na tela lutando entre si.

Até chegarmos ao primeiro Street Fighter (Capcom, 1987), vários elementos hoje considerados básicos surgiram em diferentes títulos. A visão superior veio com Warrior (Cinematronics, 1979) e Boxer (Atari, 1980), enquanto a visão lateral surgiu em Champion Boxing (Sega, 1983) e Karate Champ (Technõs Japan, 1984). Este último também foi o responsável por inaugurar o sistema "melhor de três" durante as lutas. Yie Ar Kung Fu (Konami, 1985) trouxe lutadores com estilos de luta variados e The Way of the Exploding Fist (Beam Software, 1985) foi um dos primeiros lançados para aparelhos domésticos, no caso o Commodore 64. A Nintendo também entrou na disputa com a série de boxe Punch-Out!! (1987).





Apesar das evoluções significativas, eles ainda não eram propriamente reconhecidos pelo público, pois a grande maioria assemelhava-se aos beat 'em ups. O grande ponto de mudança ocorreu pelas mentes criativas de Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto, designers da Capcom que introduziram a jogabilidade baseada numa alavanca analógica de oito eixos. Com mais opções de movimentação, era possível executar movimentos diagonais, agachamentos, bloqueios e o direcionamento dos ataques na tela. Seis botões de ação completavam o sistema, abrindo a possibilidade de alternar entre socos e chutes com intensidades fracas, médias e fortes.

O primeiro Street Fighter assimilou esse conceito, porém com vendas inexpressivas devido a alta complexidade e dificuldade. Mesmo assim, contribuiu com a introdução dos chamados ataques especiais, como o Hadouken de Ryu, além de consolidar a separação deste tipo de jogo em relação aos demais, abrindo espaço para que os games de luta assumissem uma identidade própria.

Round 2: popularidade

Dois fatores definiram a popularidade dos jogos de luta na virada dos anos 1990. O primeiro foi o barateamento na produção de arcades graças ao Neo Geo MVS (Multi Video System), lançado em 1989 pela SNK e que permitia a substituição de jogos sem precisar construir novas placas e gabinetes. Quatro anos após o game original, a Capcom trouxe ao mundo o segundo fator que virou o gênero de pernas para o ar: Street Fighter II: The World Warrior (1991), merecidamente considerado o game que redefiniu a estrutura dos jogos de luta e alçou o gênero ao sucesso absoluto. Suas contribuições serviram de base para praticamente tudo que foi lançado depois.

O impacto foi sem precedentes. Animações, cenários, melhorias de efeitos gráficos e sonoros, além de oferecer oito personagens jogáveis, cada um com estilos e técnicas únicas baseadas em artes marciais espalhadas pelo mundo. Foi nesse game que também conhecemos Chun Li, a primeira personagem feminina jogável em um game de luta.

A diminuição no tempo de resposta aos comandos de ataque tornou a jogabilidade mais amigável, ao mesmo tempo em que trouxe duas inovações importantes: a vulnerabilidade e o sistema de combos. Como cada personagem possuía uma margem de erro após executar determinadas ações, como o Tiger Uppercut de Sagat, acertá-los nesses momentos causava mais dano. Outro elemento era o atraso de resposta dos lutadores, o que permitia o encaixe de sequências de golpes sem espaço para reação. Descoberto ao acaso durante uma correção de bugs, os combos tornaram-se desde então parte integrante da cultura dos jogos de luta.



Dali em diante, todas as inovações em jogabilidade e mecânicas concentravam-se, em sua maioria, em títulos provenientes da SNK ou da Capcom. Nenhuma das duas queria ficar para trás. Enquanto a Capcom trabalhava com novas versões de Street Fighter II e as séries Street Fighter Alpha (1995) e Street Fighter III: New Generation (1997), a SNK lançou Fatal Fury (1991), Art of Fighting (1992), Samurai Shodown (1993) e The King of Fighters (1994), todos com continuações que se estenderam durante a década. Agarrões, contra-ataques, barras de especial, provocações, parry e demais aspectos surgiram nesse período.



Outra desenvolvedora que colheu ótimos louros na época foi a Midway Games, responsável pelo icônico Mortal Kombat (1992). O título abalou o público com sua jogabilidade extremamente violenta e aspectos gráficos obtidos pela captação dos movimentos de atores reais. O barulho foi tão grande que o próprio governo dos EUA precisou intervir alegando que os videogames não eram mais voltados apenas ao público infantil. A discussão deu origem ao hoje conhecido sistema ESRB para classificação indicativa dos jogos por faixa etária.

Dragon Ball Z: Super Butouden (Bandai, 1993) mostrou o poder destrutivo dos ataques especiais de Goku e sua turma, bem como a possibilidade de alterar a movimentação de combate entre chão e ar.



Round 3: perspectiva

Apesar do enorme sucesso, as desenvolvedoras não podiam fechar os olhos para o avanço da tecnologia 3D e várias foram as tentativas de adaptar suas franquias. Após inúmeros fracassos, Virtua Fighter (Sega, 1993) manteve a estrutura com visão lateral, mas conseguiu renderizar os lutadores em polígonos tridimensionais, um feito incrível para a época. Killer Instinct (Rare, 1994) conseguiu levar ao SNES, após grande sucesso nos arcades, um formato semelhante, porém com gráficos pré-renderizados que davam a sensação de jogar em 3D.

Capcom e SNK também aventuraram-se no universo 3D, porém com resultados de baixíssima qualidade que quase colocaram um fim à história dos jogos de luta na virada dos anos 2000. Como o apelo dos arcades já não era o mesmo devido à maior capacidade de processamento dos consoles domésticos, era preciso adaptar-se. Street Fighter III, por exemplo, perdeu muito de seu brilho por ter sido lançado originalmente apenas nos arcades. Pouco tempo depois, a Capcom se redimiu com Marvel vs Capcom: Clash of Super Heroes (1998), que introduziu um interessante sistema 2x2 com alternância de personagens na tela. Já a rival SNK decretou falência em 2001 após quedas drásticas de faturamento.

A situação abriu espaço para novos títulos despontarem na virada do século: Soul Edge (Namco, 1995), cujas sequências passaram a levar o nome Soul Calibur, foram um exemplo fenomenal de como desenvolver games de luta em três dimensões, assim como Tekken (Namco, 1994), surgido ainda na era de ouro dos games 2D, mas que conseguiu evoluir durante as novas gerações a ponto de tornar-se vanguarda quando o assunto eram as lutas tridimensionais. Ainda mantendo as raízes 2D, Guilty Gear (Arc System Works, 1998) obteve enorme sucesso com seus combates frenéticos, visual animado e trilha sonora pulsante.



Round Final: comunidade

A reestruturação da SNK e a adaptação da Capcom aos novos tempos originaram uma parceria impensável entre as duas: SNK vs Capcom: The Match of the Millenium (1999) marcou o início de uma franquia de enorme sucesso ao reunir lutadores das duas companhias, com títulos que estenderam-se a outras plataformas durante a sexta e sétima gerações de consoles.

Entretanto, o apelo dos jogos de luta ao grande público já não tinha a mesma força na década de 2000. Gêneros como ação e FPS tomaram o posto de mais populares e mudaram drasticamente o comportamento das desenvolvedoras e da cultura gamer em geral. Mesmo com a queda de popularidade, os fãs mais fiéis mantiveram o gênero em relevância ao reunirem-se em eventos competitivos. Realizada pela primeira vez em 1996, a Battle by the Bay colocou quarenta jogadores em disputas de Super Street Fighter II e Street Fighter Alpha 2. A iniciativa fez tanto sucesso que acabou mudando de nome a partir de 2002, passando-se a chamar Evolution Championship Series, a hoje renomada EVO.

gameblast.com.br

Praticamente todos os grandes títulos de luta tiveram, desde então, representações na EVO em torneios altamente competitivos: Street Fighter, The King of Fighters, Guilty Gear, Mortal Kombat e até mesmo a icônica série Super Smash Bros., que embora não seja um título de luta aos moldes tradicionais, conquistou espaço importante entre aqueles que adoravam colocar a turma de Mario para brigar. A EVO tornou-se o novo ponto de encontro da comunidade que nos anos 1990 tomava bares e locadoras, mantendo viva a chama dos jogos de luta.

Com o avanço do streaming, tais competições alcançaram um universo maior de fãs e catapultaram o profissionalismo da arte de socar virtualmente nos agora denominados eSports. Várias disputas de formato semelhante espalharam-se pelo mundo, chegando inclusive ao Brasil em eventos como a Brasil Game Show (BGS). Todos os anos, ocorre no local o Capcom Pro Tour que, além de reunir os aficionados pelo gênero, também abre oportunidade para os fãs conhecerem de perto figuras ilustres como Ed Boon, o criador de Mortal Kombat, e Yoshinori Ono, produtor responsável pela série Street Fighter, que visitaram a feira em 2017 e 2018, respectivamente.





E engana-se quem acredita que os jogos de luta atualmente restrinjam-se a grupos específicos ou eventos competitivos. Sua glória do passado continua bem forte nos punhos de títulos mais recentes como The King of Fighters XIV (SNK, 2016), Tekken 7 (Bandai Namco, 2016), Street Fighter V (Capcom, 2018), Dragon Ball FighterZ (Arc System Works, 2018), Soul Calibur VI (Bandai Namco, 2018) e o aguardado Mortal Kombat XI (NetherRealm Studios), que chega a todas as plataformas no próximo dia 23 de abril.

Após um início modesto, o gênero de luta conquistou os mais importantes troféus em seu auge nos anos 1990, sofreu um gameover na virada do século, mas colocou uma nova ficha para continuar firme e forte na atualidade. Seja em eventos, em casa jogando sozinho ou com os amigos, as arenas estão abertas a todos que desejam trilhar o caminho rumo ao encontro do mais forte.

Por **Alberto Canen**

Revisão: André Luís Carvalho
Diagramação: Diego Ilson

ANDROID

iOS

Revolve8 é uma ótima alternativa para Clash Royale

O enorme sucesso de Clash Royale fez que alguns estúdios se aventurassem na fórmula de estratégia em tempo real para dispositivos móveis. Contudo, nenhum deles realmente conseguiu agradar tanto aos jogadores. A Sega também resolveu criar o seu próprio RTS com Revolve8, fortemente inspirado no jogo da Supercell. Mas para não ser apenas mais um que seria logo esquecido, ela convocou um time de peso para dar um charme especial ao game e cativar os jogadores.

Time dos sonhos

A Sega não poupou esforços na hora de escalar o time de desenvolvedores por trás de Revolve8. À frente do projeto está Masayoshi Kikuchi, produtor de Jet Set Radio e jogos da série Yakuza. O design inicial dos personagens ficou por conta de Koji Igarashi — conhecido como Mr. Castlevania pela quantidade de títulos da série criados por ele —, e depois finalizado por Ryota-H, um dos mais populares ilustradores de Fate. As músicas foram compostas por Yasunori Mitsuda, que também trabalhou em Xenogears e Chrono Cross. Nada mal para um jogo de dispositivos móveis, não é mesmo?



Player vs Player

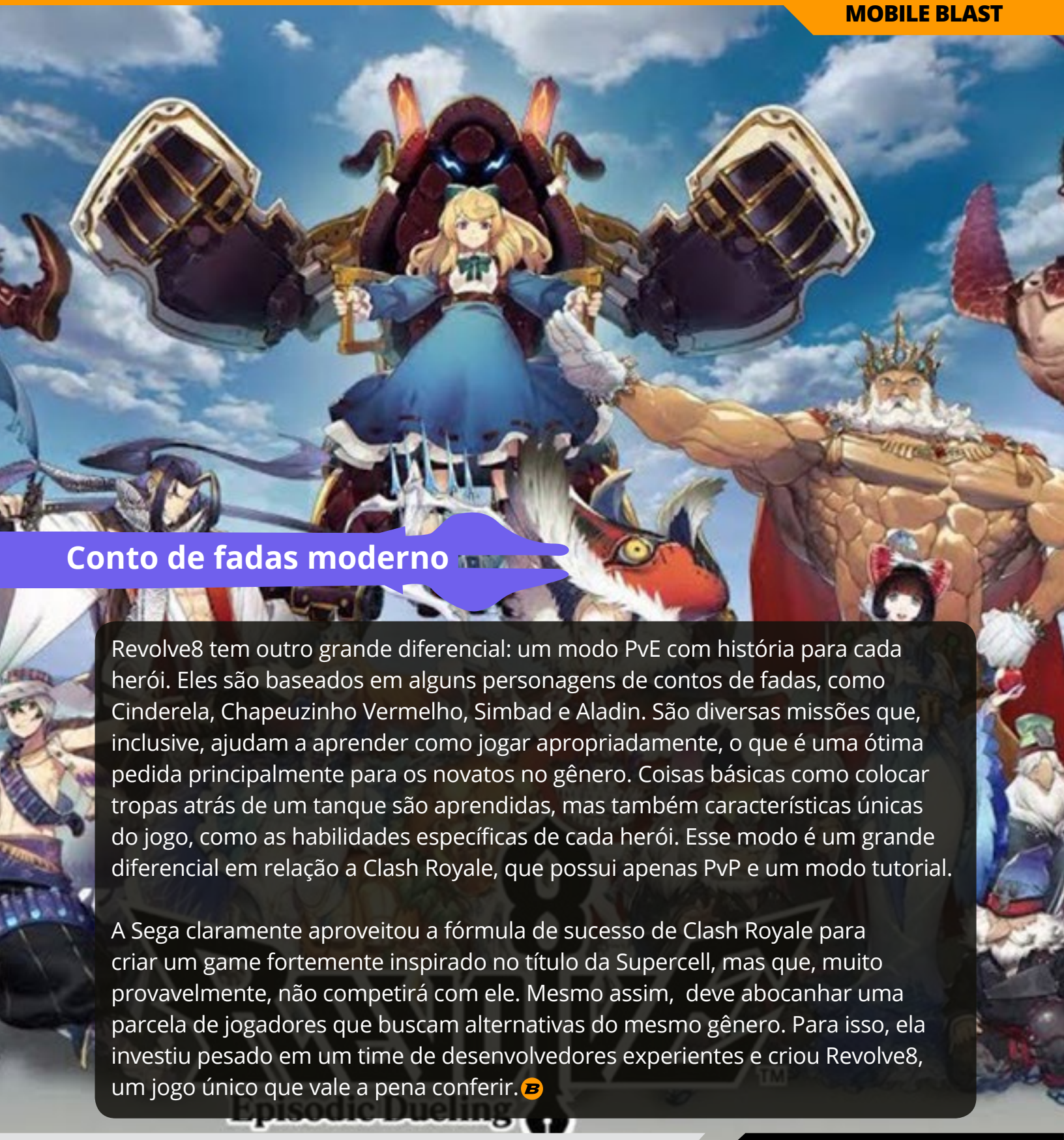
A forma de jogar é muito parecida com Clash Royale. Você tem três torres, sendo uma principal centralizada e mais recuada, e duas laterais, um pouco mais adiantadas. Vence aquele que destrói a torre principal do adversário primeiro ou, ao final de três minutos, derrubou a maior quantidade de torres secundárias. Se for o mesmo número, temos um empate. Você escolhe oito cartas para o seu deck, que representam os personagens que serão utilizados na batalha. Cada um tem as suas características próprias, que devem ser levadas em consideração para criar uma equipe vencedora. As cartas mais poderosas custam mais da barra de energia, que vai sendo preenchida automaticamente; já aquelas que consomem menos são mais fracas, mas rapidamente podem ser colocadas em campo.



Há personagens do tipo tropa, que são fracos, mas numerosos; do tipo tanque, que são lentos, porém resistentes e podem servir de escudo para o resto do grupo; e há os heróis, que são o diferencial do jogo. Cada deck só pode ter um herói, que tem sua habilidade especial bastante destrutiva, que é precedida de uma bela cutscene. Por exemplo, a Chapeuzinho Vermelho ganha mais velocidade em seus ataques, o Aladin recebe mais poder nos projéteis lançados com a lâmpada e a Cinderela avança diretamente para a torre mais próxima, com sua moto mágica, e a ataca em seguida.

Apesar de se moverem automaticamente após serem colocadas no campo de batalha, como as demais cartas, para acionar a habilidade especial do herói, é necessário tocar o botão de ação no momento que desejar ou ela ficará apenas disponível. A utilização correta desse poder é fundamental para a vitória durante a partida, já que provavelmente não haverá tempo para utilizá-la demais, pois sua recarga é muito lenta.





Conto de fadas moderno

Revolve8 tem outro grande diferencial: um modo PvE com história para cada herói. Eles são baseados em alguns personagens de contos de fadas, como Cinderela, Chapeuzinho Vermelho, Simbad e Aladin. São diversas missões que, inclusive, ajudam a aprender como jogar apropriadamente, o que é uma ótima pedida principalmente para os novatos no gênero. Coisas básicas como colocar tropas atrás de um tanque são aprendidas, mas também características únicas do jogo, como as habilidades específicas de cada herói. Esse modo é um grande diferencial em relação a Clash Royale, que possui apenas PvP e um modo tutorial.

A Sega claramente aproveitou a fórmula de sucesso de Clash Royale para criar um game fortemente inspirado no título da Supercell, mas que, muito provavelmente, não competirá com ele. Mesmo assim, deve abocanhar uma parcela de jogadores que buscam alternativas do mesmo gênero. Para isso, ela investiu pesado em um time de desenvolvedores experientes e criou Revolve8, um jogo único que vale a pena conferir.

Revolve8 (Android/iOS)
Desenvolvedora: Sega
Gênero: RTS
Lançamento: 5 de fevereiro de 2019

Onde pode ser encontrado:

BAIXAR NO Google Play

BAIXAR NA App Store

por ***Farley Santos***

Revisão: Raphael Barbosa
Diagramação: João Pedro Souza

indie blast

recomendações de jogos

Chegamos ao terceiro mês do ano com muitos lançamentos criativos no mundo dos jogos indie. Nesta edição, temos um robusto título de estratégia tática, uma aventura de mundo aberta focada em pintar quadros, um jogo que combina digitação e *bullet hell*, batalhas frenéticas entre balões, e mais.





BATTLLOON

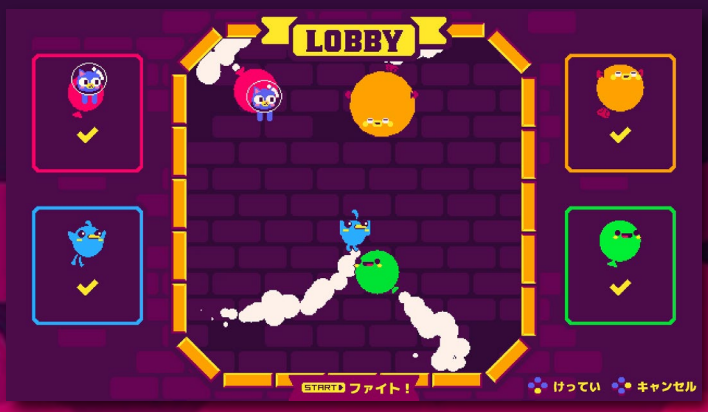
Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Ação, Multiplayer

O que é?
BATTLLOON tem um conceito no mínimo inusitado. No jogo, controlamos criaturas na forma de balões e o objetivo é empurrar os oponentes em espinhos localizados nas extremidades das arenas. Até quatro jogadores podem participar das batalhas caóticas, sendo que o maior destaque é a simplicidade dos comandos.

Por que você deveria jogá-lo?
Este é mais um daqueles jogos simples e descompromissados para agitar os encontros com os amigos. Confusão e imprevisibilidade regem as partidas de BATTLLOON, sendo que regras e comandos fáceis de entender fazem com que o jogo seja bem acessível. Uma atmosfera com personagens curiosos e gráficos coloridos complementa a experiência divertida.











AWAY - Journey to the Unexpected

Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch
Gêneros: Aventura, FPS, Roguelite

O que é?
Em AWAY - Journey to the Unexpected, controlamos um garoto que explora um mundo fantástico que aparece após uma empresa começar a fazer obras perto de sua casa. Por ser uma criança, o protagonista não é muito forte, sendo assim, para sobreviver, ele precisa fazer amigos e utilizar suas habilidades. É uma aventura que mistura tiro em primeira pessoa com calabouços e elementos aleatórios, sendo um dos destaques o visual com personagens 2D inspirados no traço de animes.







Por que você deveria jogá-lo?
A atmosfera única, que mistura gráficos 3D com elementos desenhados, é um dos maiores chamativos de AWAY. Além disso, o mundo do jogo está repleto de personagens malucos: robôs que adoram trocadilhos, um morcego cuja habilidade é ceder seu coração (literalmente), magos irritados, e mais. Um mundo que se altera a cada partida incentiva a revisitar a aventura constantemente.

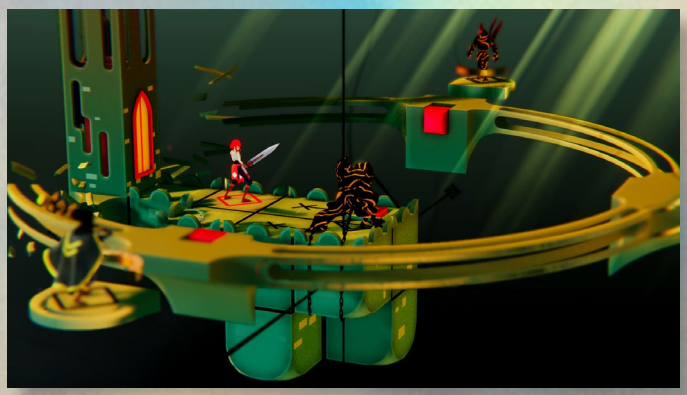
EUCLIDEAN SKIES

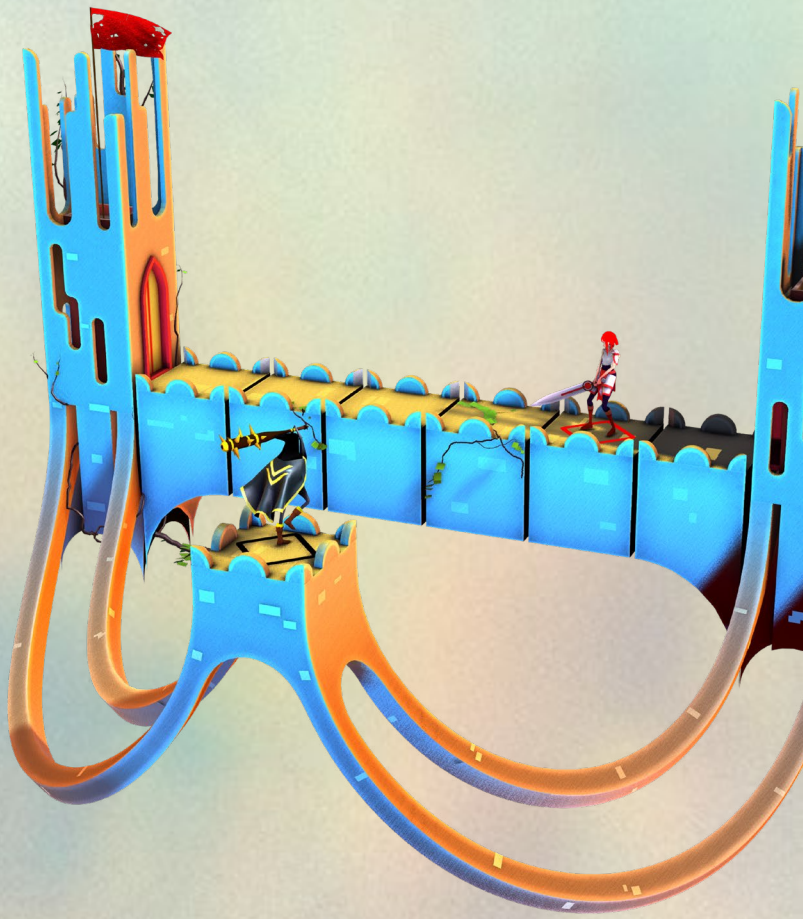
Euclidean Skies
Plataformas: PC
Gêneros: Puzzle

O que é?
Combine o conceito do Cubo Mágico com alguns elementos de estratégia e o resultado será Euclidean Skies. No jogo, guiamos uma guerreira que precisa derrotar inimigos e em seguida ir para a saída. O diferencial vem do fato de que precisamos controlar partes de ruínas flutuantes para prosseguir: segmentos dos cenários podem ser rotacionados como no tradicional brinquedo cúbico. É um puzzle bem criativo e com desafios complicados.

Por que você deveria jogá-lo?
Se gosta de *puzzles* desafiadores, Euclidean Skies é uma boa opção. É impressionante como o jogo aplica uma mecânica tão simples de maneiras criativas, sendo constante a presença de várias possibilidades na resolução dos estágios. Fora isso, é um título muito bonito com várias belas ruínas de aspectos surreais que podem ser manipuladas de maneiras impressionantes.





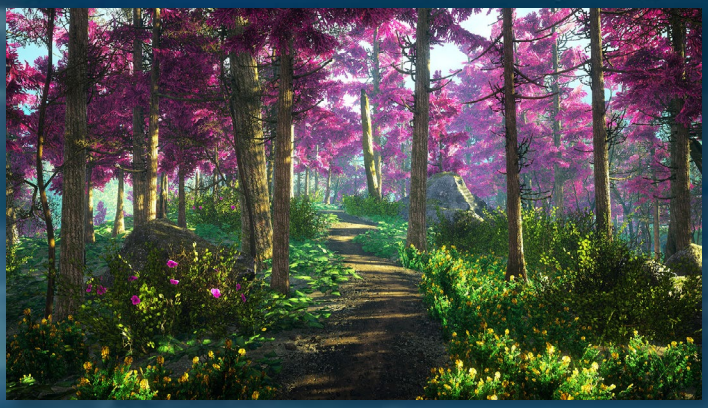


EASTSHADE

Eastshade

Plataformas: PC
Gêneros: Aventura, Exploração, Mundo Aberto





O que é?
Eastshade é uma aventura de mundo aberto muito diferente. Na pele de um pintor, exploramos uma ilha deslumbrante em busca de inspiração. A qualquer momento, podemos fazer ilustrações e pinturas que podem ser utilizadas como moeda de troca com os habitantes locais. Mesmo com o foco em uma ação tão pacífica, há muito o que fazer nesse universo, como resolver missões, explorar locais de difícil acesso e fazer amizade com inúmeras pessoas.

Por que você deveria jogá-lo?
Uma interpretação pacífica do gênero de exploração de mundo aberto é o maior atrativo de Eastshade. Com belas localidades e mecânicas únicas, é um jogo relaxante e contemplativo, sem deixar de ter aspectos engajadores. Mesmo com foco na atmosfera calma, existe progressão na forma de objetivos, missões, segredos e mais (ou seja, não é um simples "simulador de caminhada").



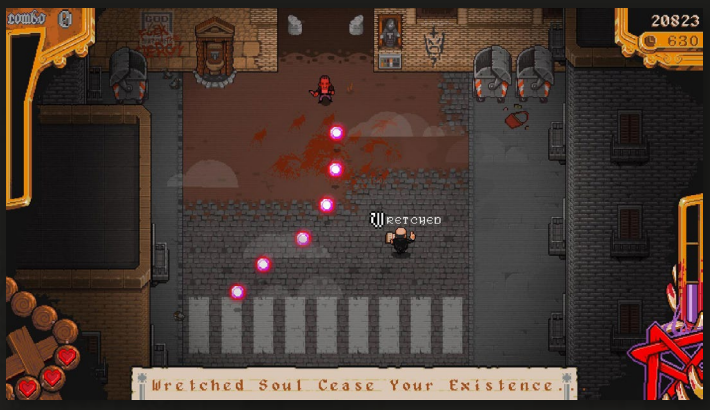


The Textorcist: The Story of Ray Bibbia

Plataformas: PC
Gêneros: Ação, Puzzle

O que é?
Em The Textorcist, acompanhamos Ray Bibbia, um exorcista que precisa resolver alguns casos de possessão por demônios. Para isso, precisamos digitar no teclado os encantamentos ao mesmo tempo em que escapamos de inúmeros projéteis no estilo *bullet hell*. É uma mistura de estilos que pode parecer bem estranha, no entanto o jogo funciona bem, sem deixar de ser muito difícil.





Por que você deveria jogá-lo?
Criatividade é uma palavra que define The Textorcist: cada uma das várias batalhas do jogo apresenta conceitos únicos e variados. É, também, um título extremamente difícil por causa da presença de elementos *bullet hell* — a graça está justamente em sobreviver às situações complicadas. Por fim, a jornada de Ray Bibbia diverte com uma trama repleta de humor negro e momentos absurdos. O jogo foi pensado para teclados, no entanto é possível usar controles para uma experiência diferenciada.



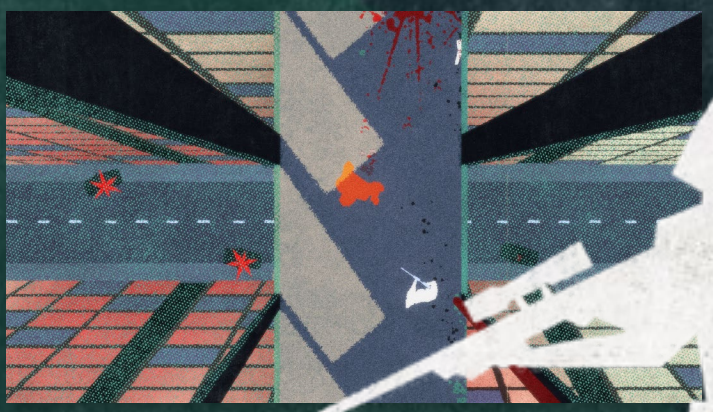
APE OUT

Ape Out
Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Ação



O que é?
Ape Out é um jogo de ação estiloso e muito violento. Nele, um gorila escapa de uma cela e vai destruir tudo pelo caminho para alcançar a liberdade. Para sobreviver, o grande símio vai abusar de todas as possibilidades: oponentes viram escudos humanos, as armas de captores agarrados podem ser atiradas e objetos se tornam instrumentos fatais. O ritmo é acelerado e a violência gráfica fica bem aparente no visual estilizado com cores chapadas.





Por que você deveria jogá-lo?
O aspecto audiovisual marcante e conceitos bem aplicados fazem de Ape Out uma experiência singular. Os comandos são simples, porém o que chama atenção é a variedade de opções de movimentos para acabar com os inimigos. Além disso, é impressionante como os cenários mudam conforme derrotamos inimigos — o gorila deixa um rastro de sangue e destruição. Um detalhe muito legal é a trilha sonora dinâmica que cria elaboradas melodias de jazz de acordo com os movimentos executados.

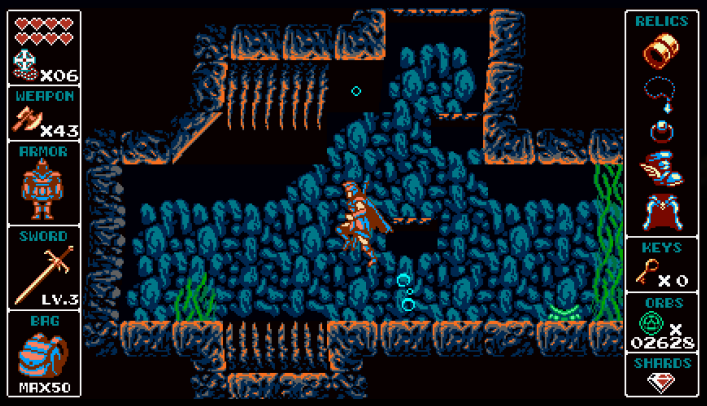
Odallus: The Dark Call

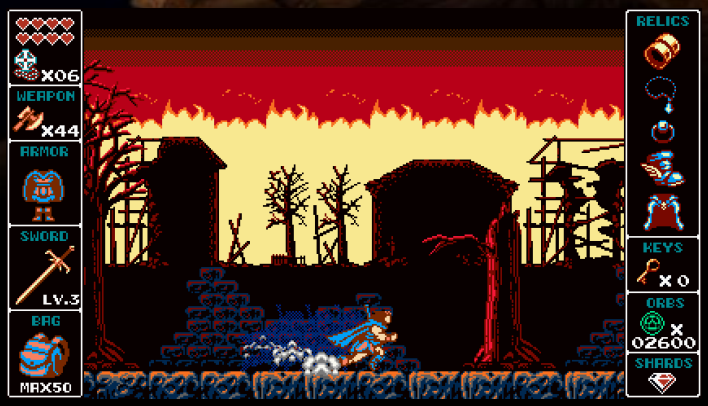
Plataformas: PC, PS4, XBO e Switch
Gêneros: Ação, Plataforma, Metroidvania



O que é?
Produzido pelo estúdio brasileiro JoyMasher, Odallus: The Dark Call se inspira em títulos como Castlevania e Demon's Crest para criar uma ótima aventura de plataforma. Controlamos Haggis, um guerreiro que decide enfrentar um mal que assola o mundo. Para isso, ele precisa explorar vários estágios repletos de perigos e segredos. Cada fase tem também vários caminhos alternativos, sendo que boa parte deles só pode ser acessado após adquirir certas habilidades.

Por que você deveria jogá-lo?
Odallus lembra títulos clássicos de ação e plataforma, no entanto ele tem várias características modernas, como progressão de personagem e andamento diferenciado da aventura. Controles precisos, alto desafio e muitos locais para explorar são bons motivos para conferir o jogo. O visual e música remetem a títulos da era 8-bits com visual em *pixel art* clássico e trilha sonora soturna.



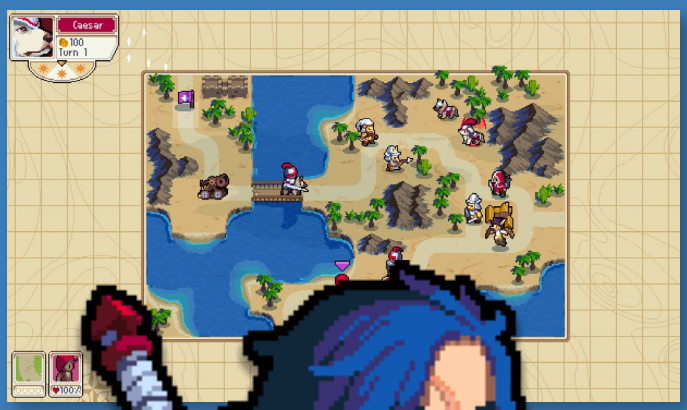




Wargroove

Plataformas: PC, XBO e Switch
Gêneros: Estratégia







O que é?
Wargroove é um título de estratégia que resgata os conceitos da série Advance Wars. Na pele de uma rainha em fuga, controlamos pequenos exércitos em batalhas estratégicas por turnos. Várias características, como diferentes tipos de batalhões, influência do clima e do terreno, e poderes especiais possibilitam montar táticas diversas. Muito conteúdo e um visual charmoso em pixel art complementam o pacote.

Por que você deveria jogá-lo?
Wargroove é um jogo com mecânicas simples, porém as missões complexas exigem estratégias sólidas — sair vitorioso de situações complicadas é recompensador. O jogo tem bastante conteúdo na forma de uma campanha longa, modo *puzzle*, arcade e *multiplayer*. Além disso, há um editor de mapas e campanhas robusto, sendo bem fácil adicionar novo conteúdo ao jogo. Por fim, um de seus maiores destaques é o *multiplayer* para até quatro jogadores, sendo que as partidas online contam com *cross-play* entre todos os consoles e podem ser jogadas de forma assíncrona.



Essa pequena lista mostra que o passado ainda é uma das grandes inspirações para os jogos indie, no entanto as ideias de outrora se transformam com novas mecânicas e conceitos. Há também espaço para o improvável (quem imaginaria uma mistura entre digitação e *bullet hell*?) e para o criativo (como uma aventura de mundo aberto estrelada por um pintor). No fim, os títulos indie continuam surpreendendo sem deixar de oferecer experiências de qualidade.

Revista Nintendo Blast 112

Trazendo a opinião da equipe falando sobre o esperado Mortal Kombat 11!



#112
MAR
2019

E ainda perfil de Cloud Strife e Blast from the Past de Legend of Zelda!

Baixe já a sua!

GameBlast

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista