

# GAMMEBLAST



## E3 2019

WWW.GAMMEBLAST.COM.BR



**TOP 10:**  
JOGOS QUE MAIS  
EMPOLGARAM NA E3

**E3 2019:**  
OS MOMENTOS  
MAIS FRUSTRANTES

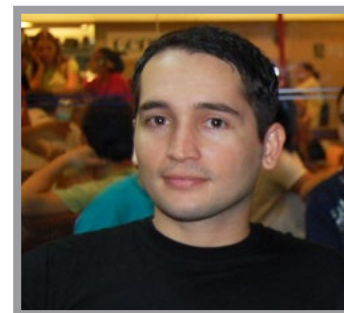
**ANIVERSÁRIO:**  
35 ANOS DE TETRIS,  
35 ANOS DE HISTORIA

#50  
JUL  
2019



## Uma E3 cheia de altos e baixos

Nesta primeira E3 sem a presença da Sony, vimos que a atual geração de consoles ainda terá muitos títulos importantes, e os que mais nos empolgaram você pode ver no nosso **Top 10 de jogos desta E3**. Além disso, apresentamos todos os momentos marcantes das conferências e refletimos sobre o futuro da feira. A E3 também tem seus momentos frustrantes, por isso, separamos aqueles em que as desenvolvedoras nos deixaram na mão. Ainda apresentamos jogos indies, o MMORPG **World of Kings**, **Samurai Shodown** e a coletânea de aniversário de **Castlevania**. Boa leitura! - *Alberto Canen*



E3 2019

E3 2019 e o passaporte para a próxima geração

03

E3 2019

Momentos mais frustrantes da E3 2019

11

TOP 10

Os jogos que mais empolgaram na E3 2019

18

PRÉVIA

Samurai Shodown (Multi)

30

ANÁLISE

Castlevania Anniversary Collection (Multi)

35

TETRIS

35 anos de Tetris, 35 anos de história

45

MOBILE BLAST

World of Kings

51

INDIE BLAST

Recomendações de Jogos

54

## GAME BLAST

DIRETOR GERAL/  
PROJETO GRÁFICOLeandro Alves  
Sérgio EstrellaDIRETOR EDITORIAL  
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS

Flávio Augusto Priori  
Francisco Camilo  
Gilberto Hoffman  
Marcelo Vieira  
Vinícius VelosoDIRETOR DE REVISÃO  
Pedro FrancoDIRETOR DE ARTE  
Leandro AlvesDIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO  
João Pedro Souza

REDAÇÃO

Alberto Canen  
Carlos França Junior  
Farley Santos  
Gilson Peres Tosta  
João Pedro Boaventura  
Renan Rossi  
Vinícius Veloso

REVISÃO

Alberto Canen  
André Luís C. de Carvalho  
Diogo Mendes  
Francisco Camilo

DIAGRAMAÇÃO

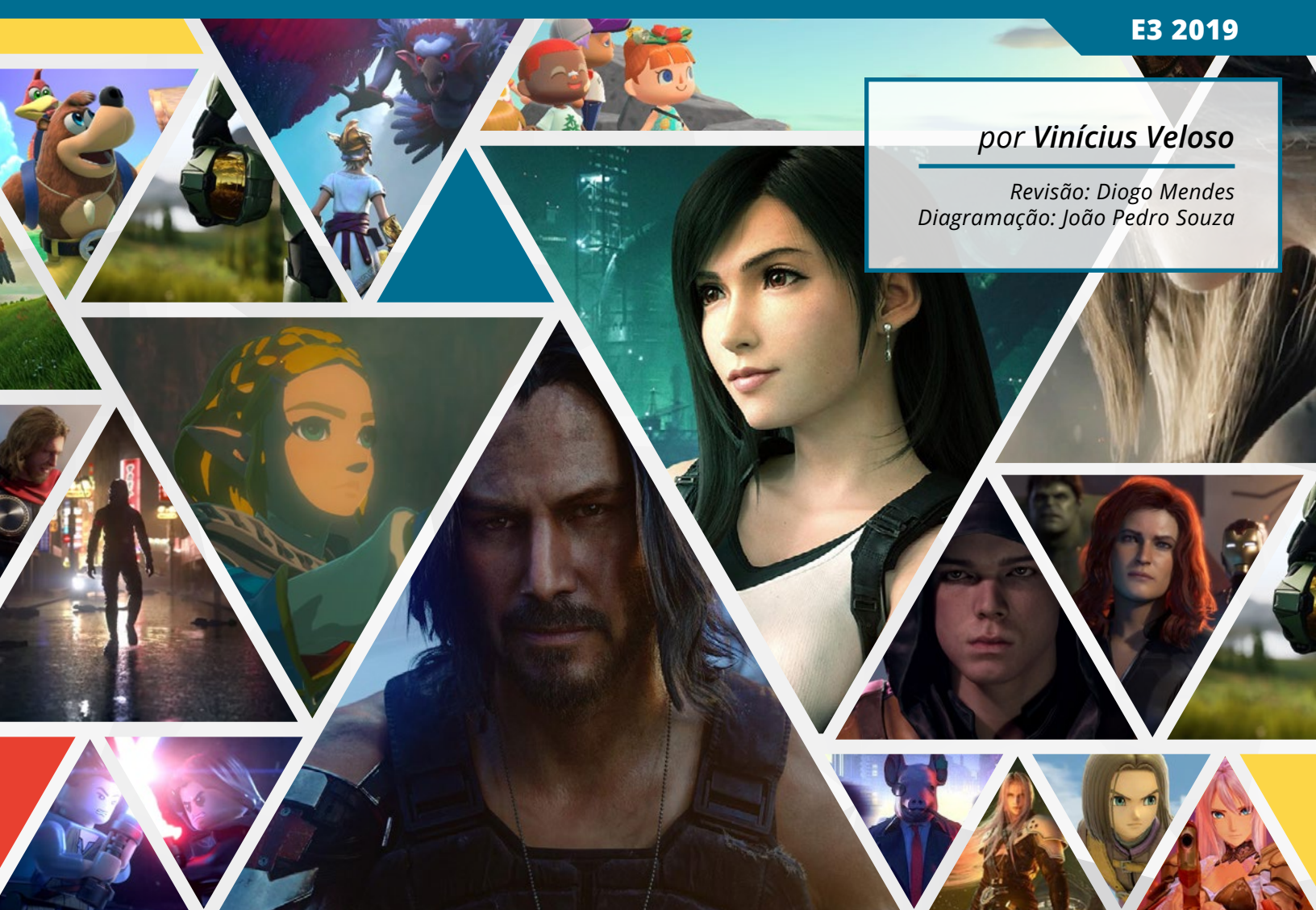
Diego Ilson  
Gabriel Felix  
João Pedro Souza  
Lucas Vanzolini Gallego  
Roberta Borssatti Giorgi  
Yury Trindade

CAPA

Leandro Alves

por *Vinícius Veloso*

Revisão: Diogo Mendes  
Diagramação: João Pedro Souza



# E3™ 2019

## e o passaporte para a próxima geração

Marcada por poucos projetos inéditos e muitos detalhes de jogos já conhecidos, a E3 2019 começou a abrir as portas para a nona geração de consoles. Nesse período de transição, as novidades costumam ser raras e a falta de revelações grandiosas acabou ofuscando um pouco o brilho do evento. Porém, isso não significa que a feira foi desinteressante, pelo contrário, ela provou que os últimos meses do Xbox One e PlayStation 4 prometem ser intensos.

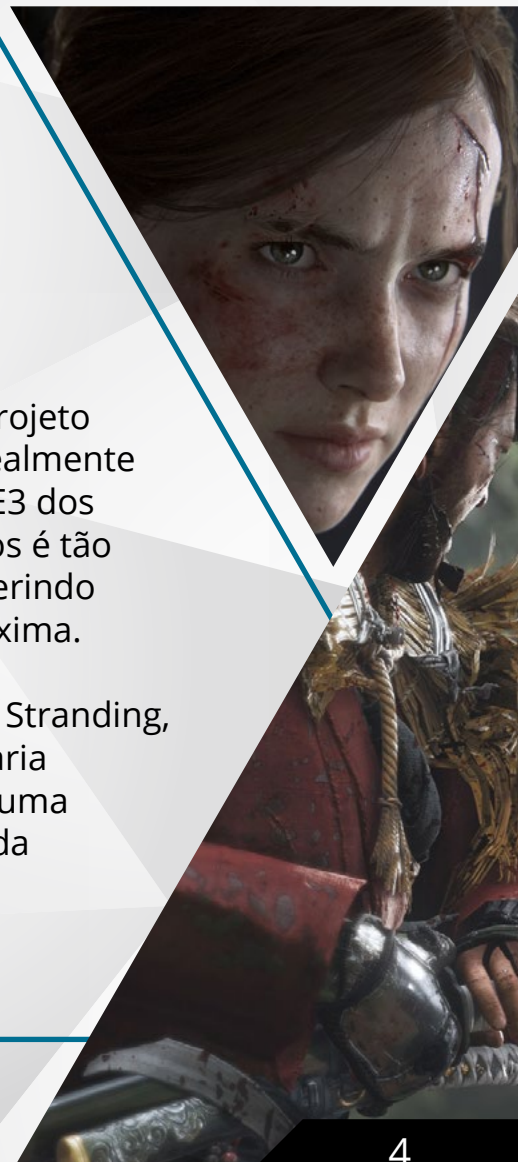
## O futuro é logo ali

A passagem de uma geração para outra no mundo dos videogames costuma balançar os sentimentos dos jogadores. Se, por um lado, temos poucas informações do que vem pela frente, de outro, os títulos lançados nessa fase conseguem explorar toda a capacidade das plataformas que estão chegando ao fim de sua vida. Esse misto de ansiedade e entusiasmo resume bem a edição de 2019 da E3.

Antes mesmo de o evento começar, a época de transição fez sua primeira “vítima”. Pela primeira vez na história, a Sony decidiu que não participaria da feira. A justificativa oficial da empresa foi que: “os fãs do PlayStation significam tudo para nós e queremos sempre inovar, pensar de forma diferente e experimentar novas maneiras de encantar os jogadores. Como resultado, decidimos não participar da E3 em 2019”.

No entanto, já é de conhecimento geral que a Sony está atualmente trabalhando no sucessor do PlayStation 4 e o projeto é considerado, de maneira informal, uma das razões que realmente justificam a ausência da companhia no evento. Depois da “E3 dos sonhos”, em 2015, a empresa aprendeu que informar prazos é tão importante quanto vender expectativa. Com isso, vem preferindo dar destaque para jogos com data de lançamento mais próxima.

Somente com três exclusivos planejados para PS4 — Death Stranding, Ghost of Tsushima e The Last of Us Part 2 —, a Sony precisaria de muito apoio das *third-parties* para conseguir apresentar uma conferência realmente empolgante. A próxima plataforma da empresa até poderia ser o carro-chefe do show, mas, ainda sem grandes detalhes para divulgar, não é o momento de virar totalmente os holofotes para a próxima geração.





Nesse quesito, a Microsoft parece seguir pelo mesmo caminho e também pouco falou sobre o sucessor do Xbox One durante a E3. O videogame, que tem o codinome Project Scarlett, recebeu um pequeno trailer com informações superficiais e a promessa de um processador quatro vezes mais poderoso que o do Xbox One X. A máquina será lançada no final de 2020, usará SSDs para reduzir os loading e poderá atingir a resolução de 8K e 120 fps.

Apesar de Sony e Microsoft concordarem que o momento é de liberar pequenas pílulas de informações sobre a décima geração, a dona do Xbox aproveitou a E3 para mostrar que seu atual console ainda tem muito a oferecer pelo próximo um ano e meio. Com 60 títulos mostrados, sendo 14 exclusivos, a conferência foi o palco de momentos que ficarão para a história — como a participação do ator Keanu Reeves para divulgar Cyberpunk 2077.

Além do Project Scarlett e futuros games, a empresa aproveitou a ocasião para abordar outra tecnologia que promete revolucionar a indústria no futuro próximo: o streaming. Enquanto o Google coloca as fichas no Stadia, a Microsoft tem o seu xCloud que transformará todo console em uma espécie de servidor. “Com esse serviço, você pode jogar seus games onde for”, destacou Phil Spencer, chefe da divisão Xbox, durante a conferência.



P R O J E C  
S C A R L E T  
Holiday 2020

## Lenha para queimar

Se a próxima geração já bate a porta, a E3 2019 também demonstrou que os consoles atuais ainda têm lenha para queimar. O evento foi usado por muitos estúdios para revelar datas de lançamento de projetos que já estamos acompanhando o desenvolvimento há algum tempo. É o caso de *Cyberpunk 2077*, que chega em abril de 2020, e *Final Fantasy 7 Remake*, previsto para o mês de março do ano que vem.

Outro exemplo que se encaixa nessa "categoria" é *Marvel's Avengers*, porém, com um gosto um tanto quanto agri-doce nesse caso. Anunciado há alguns anos pela Square Enix e a Crystal Dynamics, o jogo era um dos mais antecipados da E3 2019. E quando ele finalmente surgiu no telão, houve um misto de animação (com a promessa de ação na pele dos heróis mais poderosos do planeta) e decepção graças ao visual bem questionável do jogo.





Mas o que seria do maior evento de games do mundo sem a revelação de títulos inéditos? Apesar de mais raros, eles também deram as caras em 2019 e entre os destaques está *Gods & Monsters*. Desenvolvido pela mesma equipe de *Assassin's Creed Odyssey*, o game usará visual semelhante ao de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* para retratar batalhas contra górgonas, hidras, ciclopes e diversas outras criaturas da mitologia grega.

O estúdio francês também revelou oficialmente *Watch Dogs: Legion*, que trará um exército de hackers para o jogador escolher, sendo que cada membro recrutado tem diferentes habilidades e características. Já os fãs de RPG e aventuras medievais foram ao delírio com *Elden Ring*, que reunirá nada menos que Hidetaka Miyazaki, criador da série *Dark Souls*, e George R.R. Martin, autor da série *As Crônicas de Gelo e Fogo* (*Game of Thrones*).

Quem prefere se assustar recebeu de presente os anúncios de Blair Witch, inspirado na franquia de filmes que leva o mesmo nome, e o misterioso GhostWire: Tokyo, projeto de Shinji Mikami — criador de Resident Evil. Inclusive, a apresentação desse segundo título, feita na conferência da Bethesda, leva o troféu de momento mais fofo da E3 2019, com a carismática participação da simpática Ikumi Nakamura, diretora criativa do jogo.

Apesar de visivelmente sem jeito, a produtora japonesa que trabalha na Tango Gameworks conseguiu se sair bem e cumpriu com maestria seu papel de revelar GhostWire: Tokyo para o mundo inteiro. “Um palco tão grande quanto esse me deixa nervosa e eu dou o meu melhor para falar em inglês”, disse Mikami, que logo se transformou em meme pela internet e recebeu inúmeras fan arts.



Por fim, com novo filme agendado para o final do ano, Star Wars também teve game inédito divulgado no evento. LEGO Star Wars: The Skywalker Saga colocará os brinquedinhos para reviver todos os momentos mais icônicos que marcaram os nove longa metragens da franquia principal. Além do jogo estrelado pelos bonequinhos, a série espacial terá ainda outro game: Fallen Order, que já havia sido revelado pela EA e ganhou vídeos de gameplay na E3 2019.






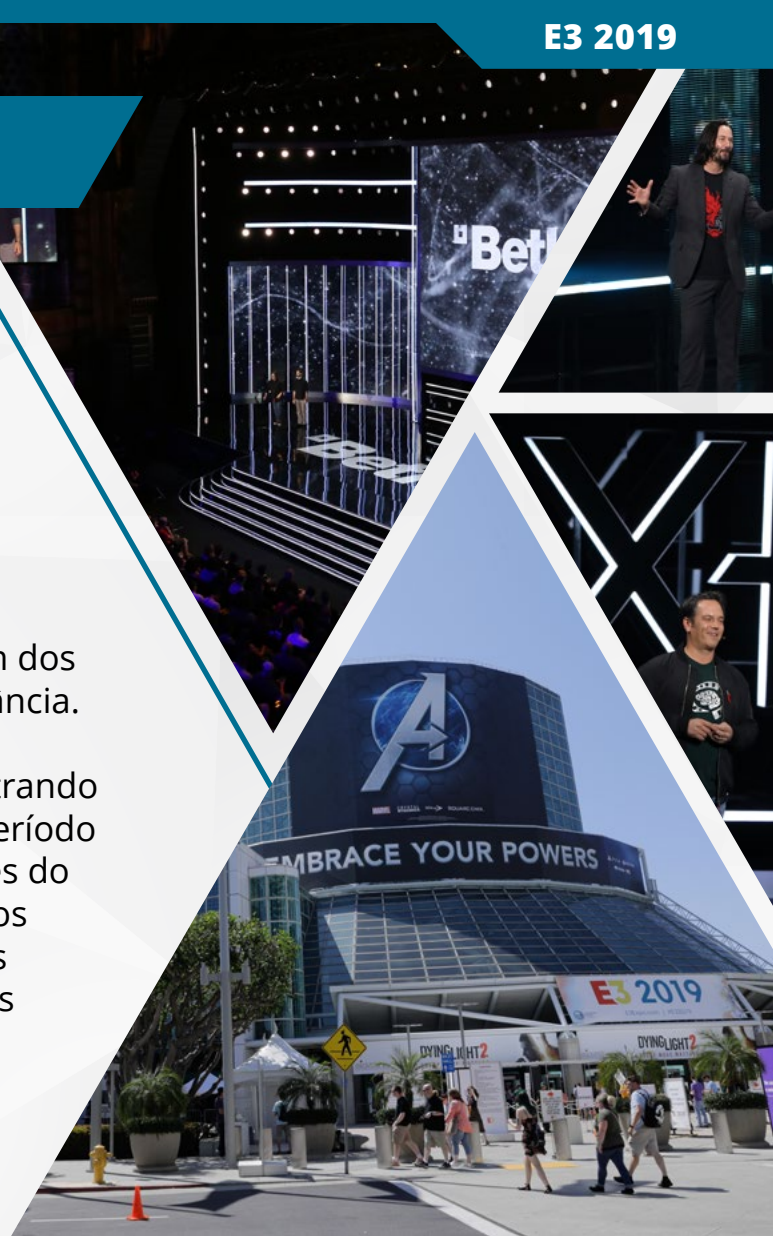
## Uma das últimas edições?

Há algumas edições, o formato atual da E3 vem sendo questionado e há comentários de que se nada for feito a relevância do evento tende a diminuir. A própria Nintendo já usa o Direct para se comunicar com seu público e a Sony optou ir pelo mesmo caminho com a PlayStation Experience e o mais recente State of Play. A ausência da empresa nesse ano seria, inclusive, mais um dos sintomas que a feira está perdendo importância.

Porém, os resultados práticos acabam mostrando um cenário um tanto quanto diferente. O período da E3 continua sendo mágico para jogadores do mundo inteiro, prova disso é que os assuntos relacionados à feira estiveram entre os mais comentados nas redes sociais durante todos os dias do evento. Esse é ainda o maior evento de games que temos e deverá permanecer assim por algum tempo.

Quando ainda era presidente da Nintendo of America, Reggie Fils-Aimé disse que: “a E3 é uma excelente oportunidade para compartilharmos novos jogos e experiências com fãs e parceiros de negócios de todo o mundo. Todos os anos, discutimos qual será a melhor maneira de aproveitarmos o próximo show da E3 para trazer sorrisos ao rosto das pessoas”, garantindo a presença da Big N na edição de 2019 logo após a desistência da Sony.

É fato que as últimas edições da feira não foram tão animadas. Porém, esse cenário tem tudo para mudar com a chegada da décima geração de consoles — que promete dar uma oxigenada na indústria. Não seria surpresa se a Sony estivesse de volta em 2020 para destrinchar seu PS5 e dividir o protagonismo com todas as características técnicas do Project Scarlett. Afinal, qual o melhor lugar para falar sobre novos consoles se não em Los Angeles quando a cidade se torna, por alguns dias, a capital mundial dos games? 



por *Alberto Canen**Revisão: André Luís C. de Carvalho  
Diagramação: Gabriel Felix*

# Momentos mais frustrantes da E3 2019

Por menores que estivessem as expectativas para E3 2019, não havia como não ficar ansioso pelas novidades que seriam apresentadas durante a feira. Afinal, a E3 ainda é o maior momento do ano para a indústria dos videogames. Todos os figurões estariam lá e muitos jogos importantes seriam apresentados — até mesmo um novo console. Contudo, alguns momentos não saíram exatamente como esperávamos e não poderíamos deixar de compartilhar a nossa frustração.

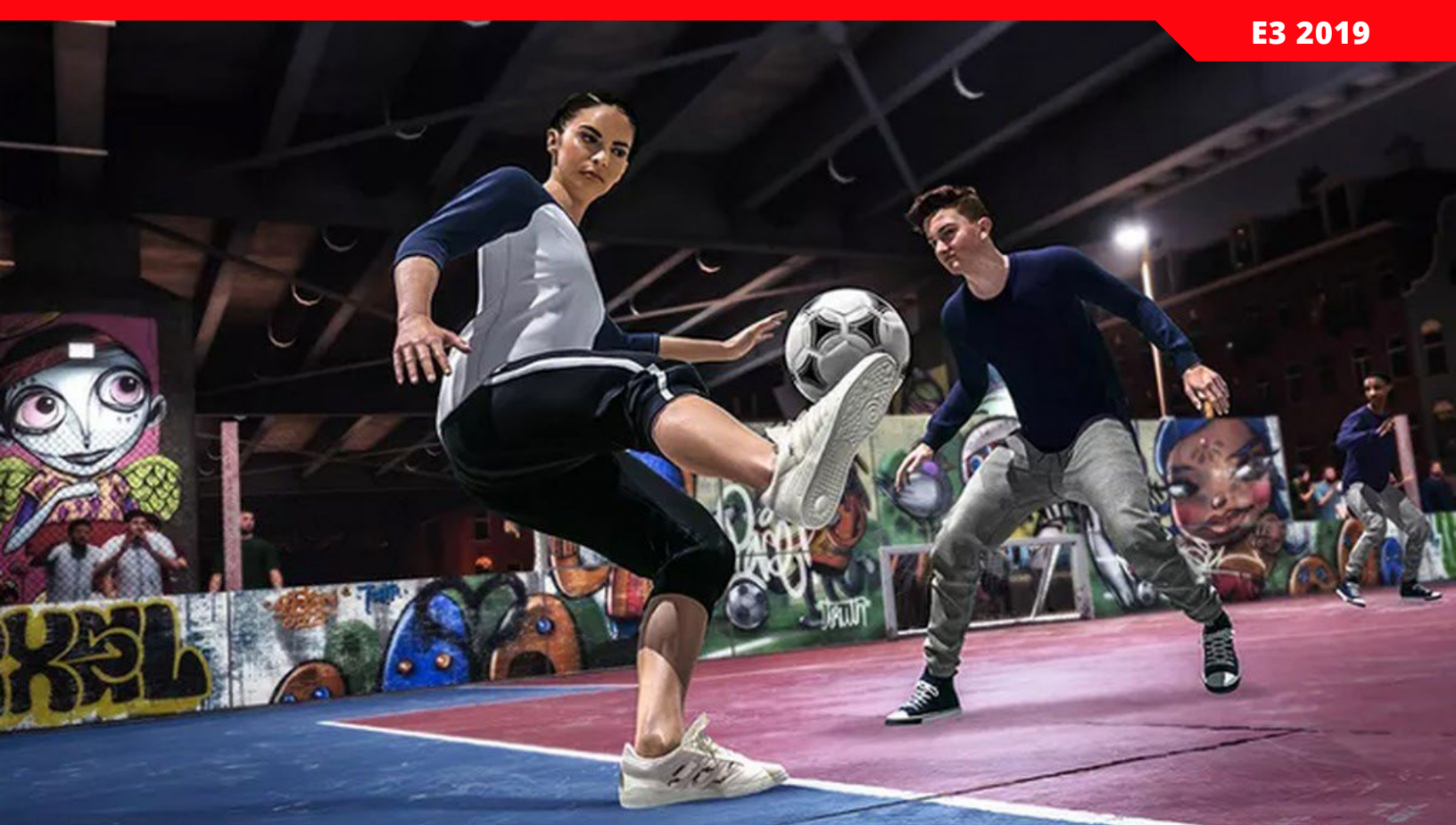
# E3<sup>TM</sup> 2019

# ~~SONY~~

## Ausência da Sony

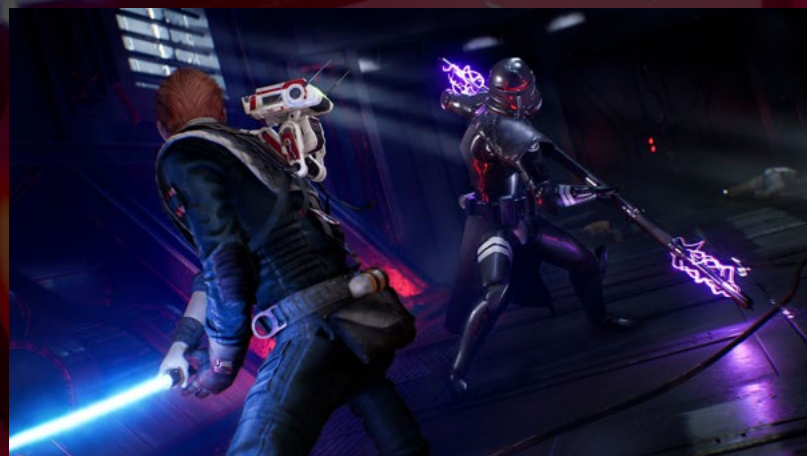
**P**or mais que nós já estivéssemos sabendo de antemão que a Sony não estaria presente na E3 2019, já que a mesma avisou no final do ano passado, não há como negar que uma E3 sem a desenvolvedora japonesa foi um momento bastante frustrante. Além disso, ainda havia uma pequena esperança que ao menos ela apresentasse um State of Play ou soltasse alguma novidade sobre uma de suas IPs ou a respeito do PlayStation 5. Mas nada disso aconteceu.





## Conferência da EA

No sábado, apenas a Electronic Arts se apresentou e tivemos quase três horas de decepção. O formato do show com apresentadores entrevistando os desenvolvedores e implorando que a audiência se entusiasmasse já deixou claro o quão enfadonha seria a conferência. Tirando os 15 minutos de gameplay de Star Wars Jedi: Fallen Order, o restante foi dispensável. Mesmo FIFA 20, que gerou certa expectativa pelo modo Street, deixou a desejar, já que não mostraram nada de gameplay sobre essa boa novidade.



O pior, contudo, foram as conversas com os desenvolvedores. Queremos ver jogos, não entrevistas intermináveis e sem graça durante a E3. Reservar 30 minutos de falação para cada novidade, sendo apenas alguns minutos para os games, definitivamente não foi uma boa ideia. Ainda mais para tratar de expansões de Battlefield V e de The Sims 4, Fifa 20, Madden 20 e uma nova temporada de Apex Legends. Além de não ser conteúdo digno de E3, apenas trailers dos mesmos já seriam mais do que suficiente para mostrar essas nada aguardadas novidades.



## Retorno desagradável de franquias antigas

Está na moda resgatar jogos antigos, seja para continuar a série ou mesmo criar um belo remake. E são muito bem-vindos... quase sempre. Certamente não foi o caso de Battletoads, amada franquia que há muito tempo os fãs ansiavam por seu retorno. Quando a Microsoft revelou, durante a E3 2018, que estava preparando um novo jogo dos sapos brigões, a euforia foi geral. Inversamente proporcional foi a frustração aos vermos o trailer desse novo Battletoad, totalmente remodelado, parecendo um desenho animado de baixo orçamento, não lembrando em nada aqueles sapos bons de briga de antigamente. Esse foi um dos vídeos que mais recebeu "Não gostei" de todos os apresentados durante as conferências, com os fãs pedindo, nos comentários, por uma alteração no visual.

Outra franquia que foi nefastamente resgatada foi Commander Keen. Os jogos da série para PC já contam com quase 30 anos e eram muito queridos por diversos jogadores. Mas ao ser anunciado um jogo completamente diferente dos antigos, durante a conferência da Bethesda, e, ainda por cima, para celulares, a frustração (ou seria ódio?) tomou conta dos jogadores, que também não perdoaram nos comentários. O próprio criador da franquia, Tom Hall, demonstrou todo o seu desapontamento no seu Twitter, afirmando que parecia o filme de DOOM de 2005, "como se uma IP batesse constrangedoramente em algo que já existia". Realmente, Commander Keen merecia mais.

Outro caso nada agradável foi, durante o PC Gaming Show, a surpresa que Shenmue III seria exclusivo por um ano da Epic Games Store. Desde a sua bem-sucedida campanha no Kickstarter, que ofereceu o jogo para PS4 e PC (via Steam, que conta com os dois primeiros jogos da série), os fãs aguardavam por notícias sobre o game. Contudo, em uma verdadeira traição à comunidade que apoiou a Deep Silver, distribuidora do game, o título não estará disponível para Steam durante o seu primeiro ano inteiro e ainda não será possível receber reembolso.



## Ubisoft, nós queremos jogos

Além de não apresentar qualquer novidade sobre o próximo Assassin's Creed, que muito provavelmente se passará em Roma, a Ubisoft ainda reservou parte de sua conferência para mostrar Mythic Quest. Apesar do nome, não se trata de um jogo novo, e sim de uma série de comédia para Apple TV+, estrelada por Rob McElhenney, ator de It's Always Sunny in Philadelphia, que subiu ao palco para mostrar um vídeo muito sem graça que ninguém pediu e que estaria muito melhor em uma Comic Con qualquer.



## Vingadores de baixo orçamento

Todos estavam ansiosos para saber mais sobre o próximo jogo dos Vingadores da Square Enix, intitulado de Avengers. Por se tratar de uma franquia tão amada em diversas mídias, nada menos que algo épico era esperado. Quando nada de gameplay foi mostrado durante a apresentação do título e, além disso, um visual que não seria digno nem mesmo de PlayStation 3 foi apresentado, não havia como não gerar uma enorme frustração na maioria dos fãs. Esperamos que, até o lançamento, esse visual de baixíssimo orçamento seja remodelado para algo minimamente condizente como a maior franquia da Marvel da atualidade.

## Animal Crossing adiado

Pode não parecer para alguns, mas a franquia Animal Crossing tem muitos fãs devotos. O aguardadíssimo próximo jogo da série, para o Switch, agora intitulado Animal Crossing: New Horizons, estava previsto para novembro deste ano, como já é tradição da série, que sempre tem os seus títulos lançados nesse mês. Contudo, de forma frustrante, o jogo foi adiado para março de 2020. A notícia pegou de surpresa até mesmo o mercado de ações, gerando um prejuízo de mais de um bilhão de dólares para a Nintendo.



## Temos que pegar todos eles... ou não

Durante a Treehouse da Nintendo, o pessoal da Game Freak anunciou uma novidade nada entusiasmante para o fã de Pokémon: a ausência da National Dex novamente. Só que dessa vez, os fãs não poderão transferir todos os Pokémon anteriores para o próximo título da franquia. Apenas os que estarão na Dex de Galar. Não foi à toa que Pokémon Sword & Shield terminou a E3 como o jogo mais odiado pelos jogadores. A desculpa oferecida pela Game Freak foi que, como o número de Pokémon já passou de mil, contando os novos, "tornou-se extremamente difícil fazer Pokémon com novas personalidades terem um papel significativo e balancear sua compatibilidade". Ou seja, foi preguiça mesmo e o lema da franquia já pode mudar de "Gotta Catch'em All" para "Gotta Catch Some of 'em".

A E3 2019 contou com diversos bons momentos, como é costume durante as conferências da feira. Vários jogos foram apresentados e nos deixaram ansiosos para os seus lançamentos. Contudo, não podíamos deixar os momentos de frustração passarem sem uma rusga da nossa parte com as desenvolvedoras, que nos deixaram na mão. Esperamos que na próxima E3 os desenvolvedores pensem mais nos jogadores e menos em apenas ganhar dinheiro. **B**

*por Renan Rossi**Revisão: André Luís C. de Carvalho  
Diagramação: Roberta Borssatti Giorgi*

# OS JOGOS QUE MAIS EMPOLGARAM NA

# E3 2019

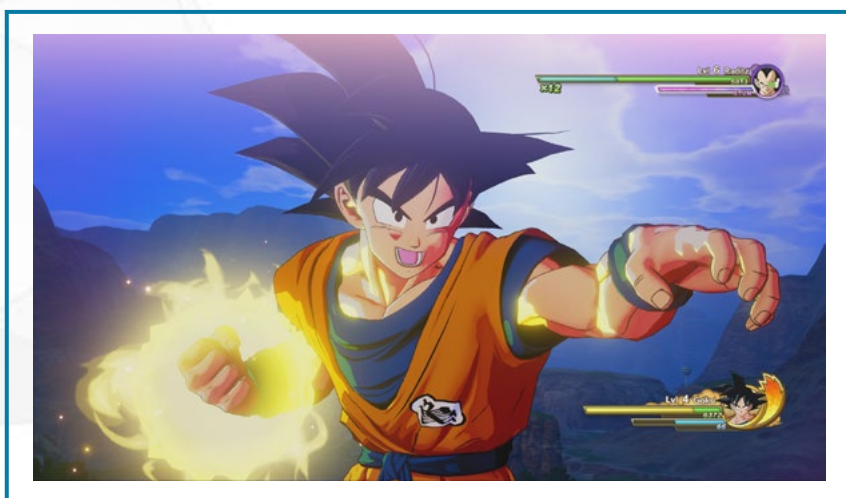
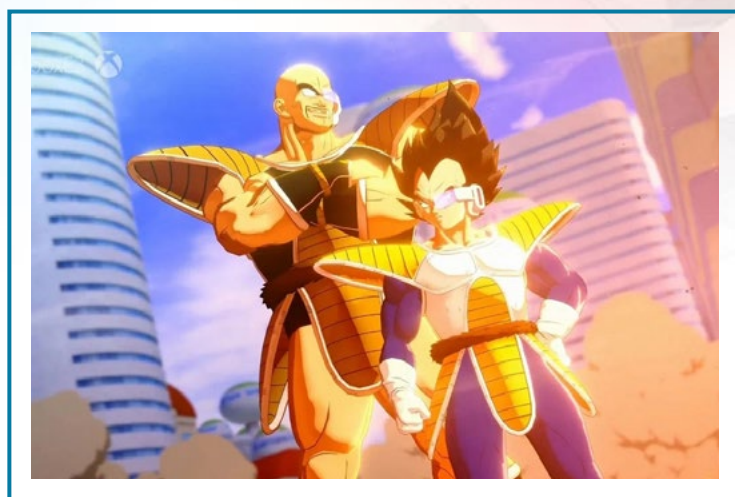
Na edição 2019 da E3 não faltaram motivos para as boas expectativas que historicamente tornam o mês de junho um dos mais aguardados pela comunidade gamer. Revelações empolgantes, os rumos que as desenvolvedoras tomarão no futuro próximo e, principalmente, anúncios de jogos. O evento contou com o já conhecido **EA Play**, que acontece antes da feira, com as conferências de **Microsoft, Bethesda, Devolver Digital, Ubisoft, Square** e **Nintendo**, bem como o evento **PC Gaming Show**. Já confirmado anteriormente, a **Sony** não realizou sua apresentação este ano.

Entre novidades e confirmações de títulos já anunciados, o calendário 2019/2020 ficou recheado de atrações, sem falar em surpresas empolgantes para os próximos anos. Separamos aqui dez anúncios que alimentaram o já conhecido *hype* dos jogadores, que contarão os dias para colocar as mãos nos games revelados.

10

## Dragon Ball Z: Kakarot (Multi)

A **Bandai/Namco** anunciou o intitulado Project Z, também denominado **Dragon Ball Z: Kakarot**, a mais nova aventura da saga de Goku, desta vez desenvolvida como um RPG de ação. No trailer, foram mostradas cenas que remetiam às sagas iniciais de DBZ até o arco de Frieza. Os visuais estão incríveis, atrelados a sequências de ação e tomadas de câmera que dinamizam a experiência dos combates.



O trabalho está a cargo da **Cyberconnect2**, estúdio experiente na técnica *cel-shaded* e que já trabalhou nos jogos da série **Naruto**. Apesar de não ser mundo aberto, o título, segundo os desenvolvedores, terá áreas desbloqueáveis e uma gama enorme de personagens. A ideia é recriar a trajetória de Goku e seus amigos sob

uma nova perspectiva. Até o momento, o lançamento é programado para 2020.

09

## Gears of War 5 (Xbox One/PC)



Simplesmente chamado de **Gears 5**, a nova sequência da série revelou várias novidades que vão além do modo campanha protagonizado pela personagem Kait. Após o próprio palco abrir-se no meio da apresentação da Microsoft, pudemos ver as engrenagens da companhia rodando ferozmente o trailer do game numa tela oculta. A primeira surpresa foi a adição do multiplayer cooperativo, o modo Escape, no qual equipes de até três jogadores precisam fugir de áreas repletas de inimigos.

Além disso, haverá skins temáticas de **O Exterminador do Futuro: Destino Sombrio**, o sexto filme da franquia futurista e pós-apocalíptica envolvendo máquinas, bem como um editor de mapas, recurso inédito na saga **Gears of War**. O título tem lançamento marcado para 10 de setembro de 2019.



08

## Animal Crossing: New Horizons (Switch)

A longa espera pela sequência principal da série após **Animal Crossing: New Leaf** (3DS, 2012) enfim terminará em 20 de março de 2020, um pouco depois do anunciado anteriormente pela Nintendo, que programava **Animal Crossing: New Horizons** para 2019. Sucesso absoluto entre os simuladores de vida com personagens fofinhos, o game apresentado na conferência e também na transmissão *Treehouse*, revelou ótimas novidades aos fãs.



De acordo com os produtores Hisashi Nogami e Aya Kyogoku, New Horizons colocará o jogador em uma ilha deserta, diferente dos vilarejos dos títulos anteriores. A proposta é oferecer possibilidades de construção em qualquer lugar. O processo de *crafting* ao estilo D.I.Y. (faça você mesmo), aplicado na versão mobile, **Animal Crossing: Pocket Camp**, será ampliado no game de Switch. Outras novidades estão no foco maior na customização de personagens, recompensas pelos trabalhos realizados, modo fotográfico e multiplayer *on-line* para até oito jogadores, assim como a possibilidade de separar os Joy-Con e convidar um amigo para jogatinas locais.

07

## Watch Dogs Legion (Multi)



A franquia **Watch Dogs** realmente deu a volta por cima e surpreendeu a todos com sua nova sequência, **Legion**, apresentada na conferência da Ubisoft. Em uma Londres futurista, membros da denominada Resistência lutam para evitar o estabelecimento de

uma sociedade altamente controlada pelo governo. Para isso, qualquer habitante (qualquer um mesmo) pode ser recrutado para a causa. No trailer com *gameplay*, pudemos ter um gostinho das mecânicas de jogo que mesclam liberdade de exploração em mundo aberto ao uso de técnicas *hackers*.

Qualquer personagem encontrado pela cidade pode tornar-se um membro da Resistência, desde espiões da reserva, corredores de rua e velhinhas que sentam na praça para alimentar os pombos. Cada um terá histórias, personalidade e habilidades

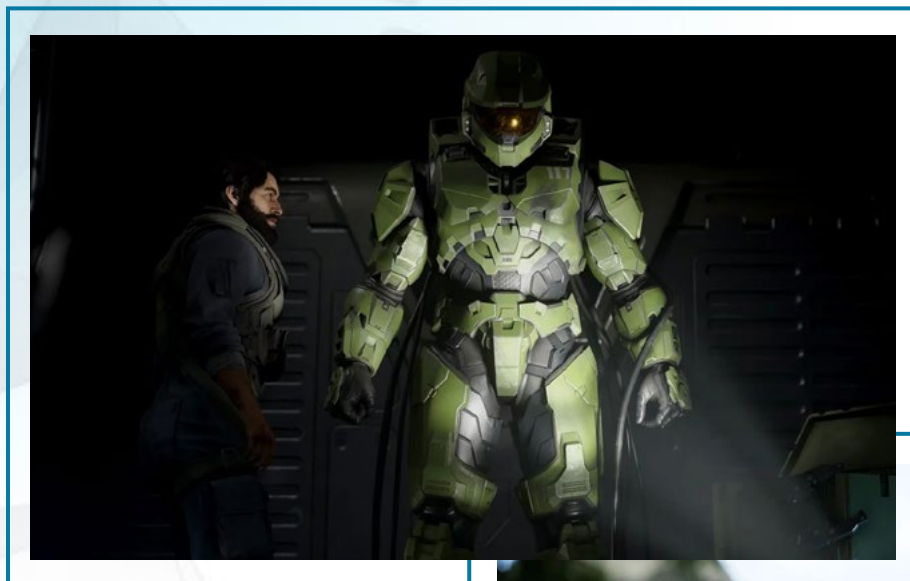


próprias, além de muitas opções de customização. O game também contará com modo cooperativo *on-line* de até quatro jogadores. De acordo com a Ubisoft, o lançamento será em 6 de março de 2020.

06

## Halo Infinite (Project Scarlett)

O próximo capítulo da saga **Halo** virá no final de 2020 como título de lançamento do até então chamado Project Scarlett, o novo console da Microsoft, também anunciado na E3. Desenvolvido em parceria com a 343 Industries, **Halo Infinite** abordará acontecimentos posteriores ao período de hibernação de Master Chief, quando suas forças já perderam a guerra. Estruturado na nova *engine Slipspace*, o game promete ampliar o senso de exploração de mundo, relembrando os primórdios da série.

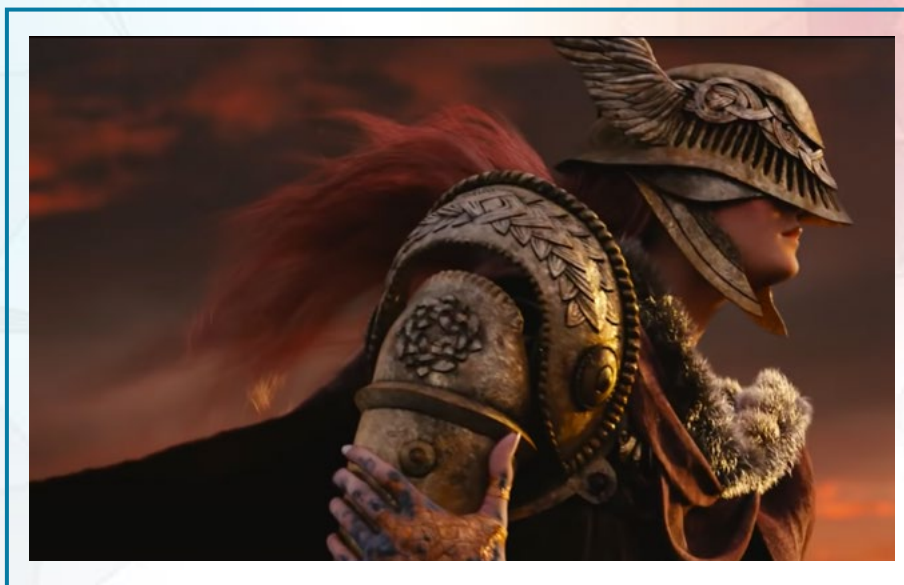


Outra característica, segundo os desenvolvedores, será o enfoque no heroísmo dos personagens e no mistério que envolve a trama. No vídeo mostrado na E3, vemos as consequências da derrota no momento em que Master Chief desperta. A jogabilidade e os gráficos apresentados mostram sinais claros de um novo calibre de evolução. Como afirmado na conferência, o Project Scarlett terá quatro vezes o poder do Xbox One X, o que significa que Halo Infinite certamente será uma experiência incrível.

05

## Elden Ring (Multi)

Tratado como um rumor antes da E3, **Elden Ring** confirmou as especulações de uma parceria entre Bandai/Namco, From Software e o autor George R.R. Martin. O RPG de ação, que teve um pequeno teaser apresentado durante a conferência da Microsoft, revelou um estilo artístico semelhante



aos da série Souls, unindo abordagens macabras à fantasia da literatura das Crônicas de Gelo e Fogo.



Criado em colaboração de Martin com Hidetaka Miyazaki, o criador de Dark Souls, o mundo de Elden Ring promete ser o próximo *soulslike* da geração, envolvendo a mitologia de duas grandes mentes do entretenimento.

Segundo Martin, em entrevistas após a conferência, a experiência de Elden Ring será "inesquecível". A janela de lançamento também está para 2020.

## 04

## Marvel's Avengers (Multi)

**Marvel's Avengers**

roubou a cena no final da conferência da **Square Enix**. Produzido em parceria com a Crystal Dynamics, com ampla experiência na franquia **Tomb Raider**, a aventura se passará num enredo inédito, focando a ação numa experiência de grandes proporções

em terceira pessoa. O vídeo de anúncio revelou que será possível controlar cinco dos vingadores originais (Capitão América, Homem de Ferro, Thor, Hulk e Viúva Negra), cada um com sua jogabilidade específica. Novos heróis serão introduzidos futuramente sem custo adicional.

Apesar de ainda existir o modo single player, a ideia é trazer uma experiência cooperativa que permita a união entre jogadores em missões que serão atualizadas constantemente e que garantam uma experiência de jogo on-line por vários

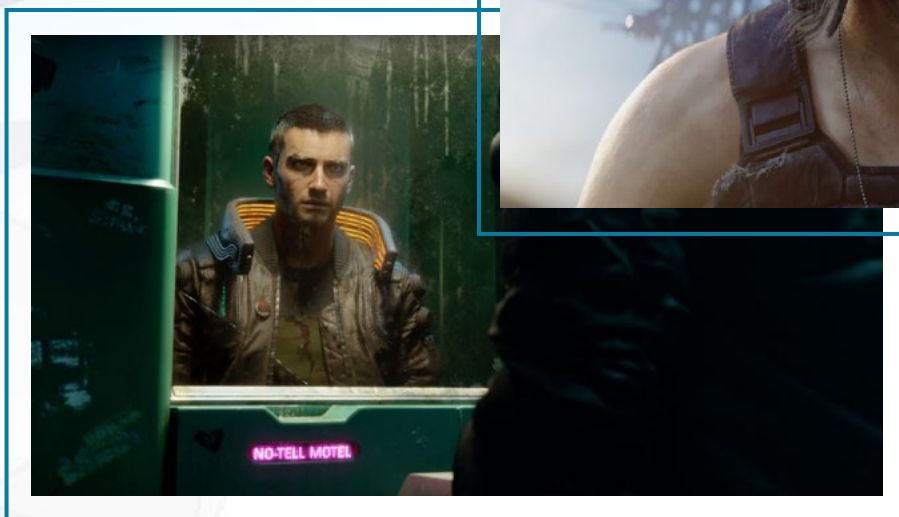


anos. Se tudo correr bem, poderemos ter um rol quase infinito de personagens e missões. Marvel's Avengers será lançado em 15 de maio de 2020.

## 03

## Cyberpunk 2077 (Multi)

A ansiedade dos fãs atingiu proporções astronômicas com as novas informações do trabalho da **CD Projekt Red**. O trailer de **Cyberpunk 2077** mostrou mais sobre a interação dos personagens e os mistérios que envolvem o mundo aberto futurista do game, tudo regado a uma boa dose de ação e violência. O rapaz que aparece no início, provavelmente o protagonista da história (lembrando que o título terá customização de avatares) participa de uma negociação na qual é interceptado. No meio da ação, flashes de um passado oculto mostram a dimensão de profundidade do enredo do game.



Ao acordar, ele recebe ajuda de ninguém menos que Keanu Reeves. Fã incondicional da desenvolvedora, o astro dos filmes de ação não escondeu a empolgação por ter sido convidado para participar do RPG, no qual ganhou uma releitura virtual como NPC (non-playable character). O próprio Reeves apareceu no palco da conferência da Microsoft para finalmente anunciar a data de lançamento: 16 de abril de 2020.

## 02

## Sequência de The Legend of Zelda: Breath of the Wild (Switch)

Uma bomba explodiu nos minutos finais da apresentação digital da Nintendo: a confirmação de que a sequência do aclamado **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** (jogo do ano em 2017) encontra-se em produção. Em poucos segundos de vídeo, foi revelado o que parecia ser uma exploração de Link e Zelda pelas profundezas ocultas do castelo de Hyrule, numa ambientação que segue o motor gráfico do antecessor, porém com tons e trilha sonora mais obscuros.

Ao alcançarem uma espécie de altar, os heróis deparam-se com um corpo decrépito selado por magia. Pelas feições, a tiara com joia vermelha e demais ornamentos com o símbolo Gerudo, a figura lembra bastante a forma humana de Ganon, o Ganondorf de **Ocarina of Time**. Um braço luminoso parece prendê-lo enquanto sua malevolência espalha-se pelo chão. Com o mistério no ar, ficou apenas confirmado tratar-se de um novo jogo, porém ainda sem janela de lançamento para o futuro próximo.



01

## Final Fantasy VII Remake (PS4 – exclusivo temporário)

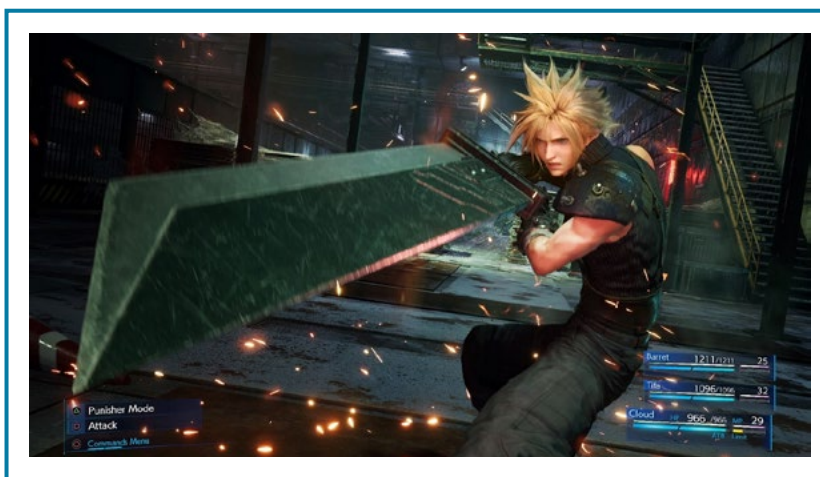


A espera pelo épico retorno da aventura de Cloud Strife terminará em 3 de março de 2020, quando finalmente **Final Fantasy VII Remake** chegará como exclusivo temporário de PS4. Ponto mais alto da conferência da Square Enix na E3, a apresentação mostrou mais sobre as novas mecânicas do clássico repaginado. Além dos visuais de cair o queixo, FFXVII Remake

será um híbrido entre jogabilidade de ação e estratégia. Tudo foi revelado na demonstração da batalha contra o Guard Scorpion, o primeiro chefe do game original.

Inicialmente, as mecânicas assemelham-se muito ao foco na ação de **Kingdom Hearts III**, porém, conforme a barra de ATB é preenchida no canto da tela, o jogador pode paralisar a partida e realizar comandos de ataques especiais, selecionar pontos específicos do inimigo e fazer uso da Matéria. Também será possível alternar o controle dos personagens. No gameplay mostrado, enquanto Cloud se concentrava em ataques próximos, Barret efetuava disparos à distância quando o inimigo estava fora do alcance do parceiro. Também foi revelado o novo visual de Tifa, bem como suas técnicas de combate.

Final Fantasy VII Remake, que terá lançamento por episódios, virá em dois discos compreendendo apenas o primeiro capítulo da história, que se passará em uma Midgar repleta de conteúdo, encerrando-se exatamente onde a campanha do primeiro disco terminava na versão para PS1. **B**



# Revista Nintendo Blast Especial

## Zelda: 30 Anos de aventuras

[www.nintendoblast.com.br](http://www.nintendoblast.com.br)



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



COMPRAR NO  
Google™ play

por *Carlos França Jr.*

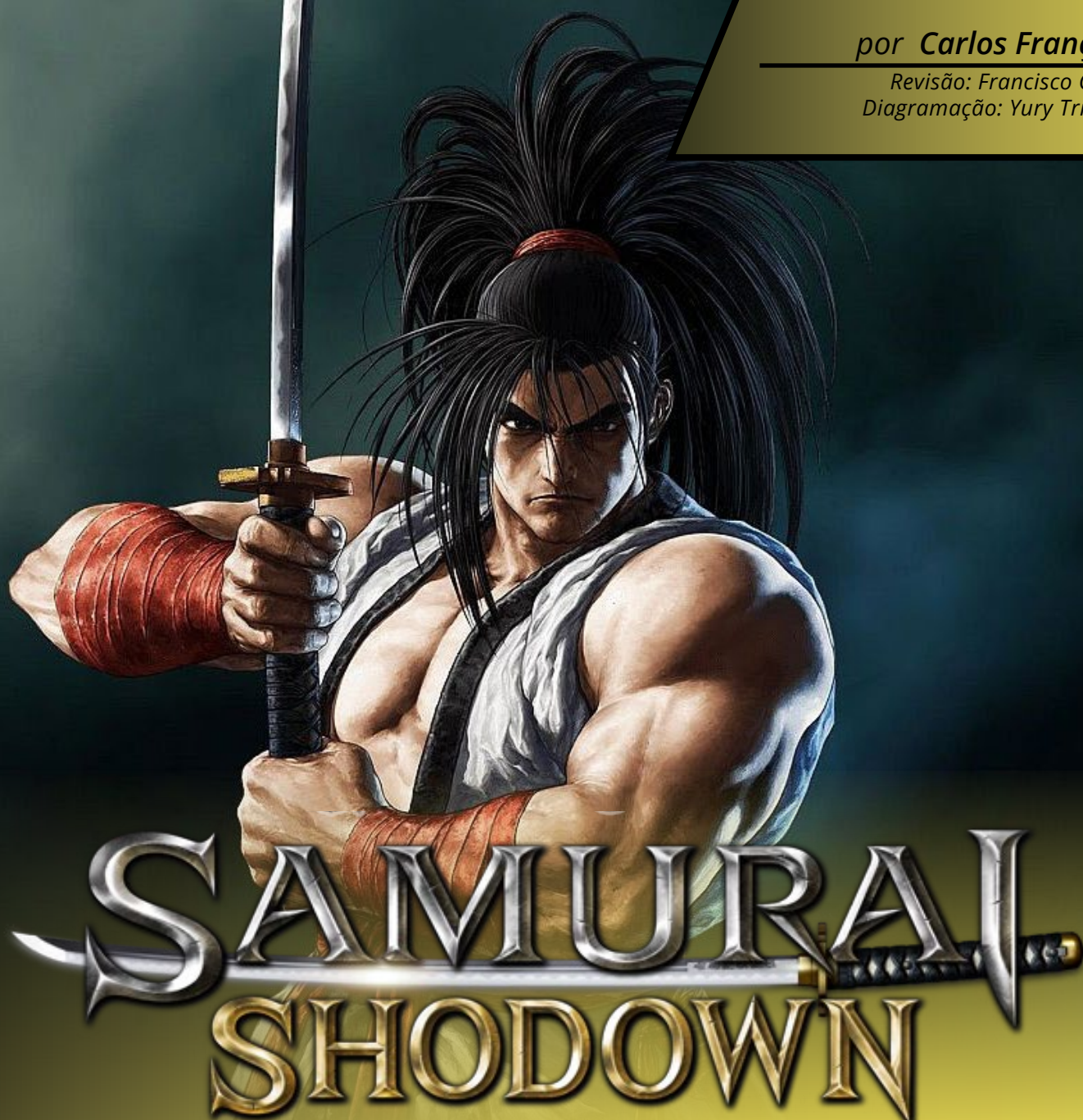
Revisão: *Francisco Camilo*  
Diagramação: *Yury Trindade*

PC

PS4

Switch

XBO



# SAMURAI SHODOWN

é um inesperado e desejado retorno de um clássico

O anúncio de um novo **Samurai Shodown** parecia improvável por uma série de fatores. O último título da franquia foi **Samurai Shodown: Edge of Destiny**, exclusivo para arcades nipônicos e **Xbox 360**, em 2008. Depois disso, houve apenas o relançamento dos jogos antigos para as plataformas dessa geração, sem fazer muito alarde.

**J**untando esse longo hiato com a fama modesta conseguida por The **King of Fighters XIV** (PC/PS4), outra franquia poderosa da japonesa **SNK**, a retomada da série parecia improvável. Entretanto, após o anúncio de mais um título, Haomaru e companhia cativaram seus fãs de longa data, chamaram a atenção da comunidade e abriram o caminho para o que parece ser um improvável retorno.

## O princípio de tudo

Como já se tornou costume de algumas longas sagas atuais, esse novo jogo faz um reboot da franquia. Ele se passa antes do primeiro jogo da série, lançado em 1993. Na cronologia de Samurai Shodown, antes do atual só está **Samurai Shodown V** (Multi). Assim, a linha temporal fica da seguinte forma:

**Samurai Shodown V**  
**Samurai Shodown** (2019)  
**Samurai Shodown** (1993)  
**Samurai Shodown III**  
**Samurai Shodown IV**  
**Samurai Shodown II**  
**Samurai Shodown 64**  
**Samurai Shodown 64 (II): Warriors Rage**  
**Samurai Shodown: Edge of Destiny**  
**Samurai Shodown: Warriors Rage**

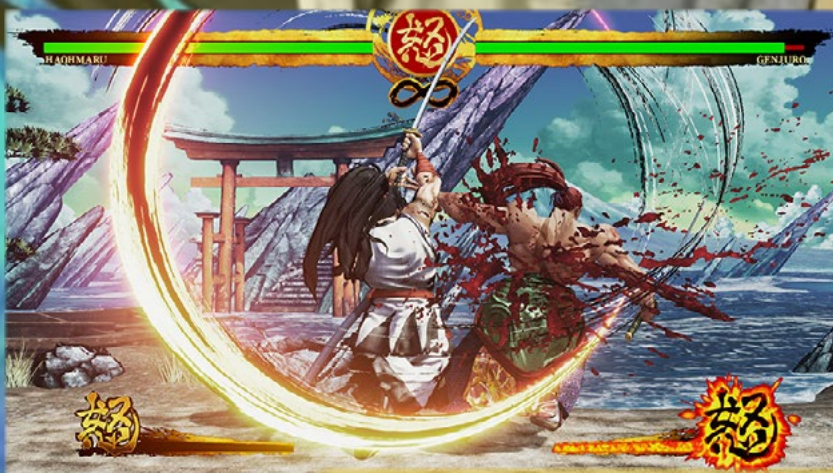
Pode parecer um pouco confuso à primeira vista, mas isso ajuda a justificar a entrada dos novatos Darli Dagger, Yashamaru Kurama e Wu-Ruixiang.

Praticamente todos os personagens jogáveis dos dois primeiros títulos lançados estão disponíveis, com exceção apenas de Gen-An, Cham Cham, Sieger e Nicottine Caffeine. Logo, podemos esperar embates marcantes entre Haomaru, Genjuro, Jubei, Hanzo Hattori e Galford.

## Você é seu inimigo

Samurai Shodown traz de volta sua jogabilidade clássica, focada em abater o adversário com seus próprios erros. Qualquer ataque bloqueado ou mal calculado pode ser decisivo e fatal. A clássica rage gauge está presente, sempre amplificando o poder de seus movimentos e tornando as investidas cada vez mais perigosas.

Os ataques especiais ganharam um visual dramático e brutal, digno dos romances e filmes que retratavam a época dos samurais. Eles custam sua barra de especial inteira, mas podem causar uma quantidade massiva de dano, fazendo com que qualquer batalha mude drasticamente de desfecho.



Uma novidade interessante é que a inteligência artificial está programada para aprender e copiar o estilo adotado pelo jogador. À medida que tudo se desenvolve, é criado um fantasma que se comporta praticamente da mesma maneira que o personagem controlado.

Esse fantasma pode ser usado para que o próprio player teste suas habilidades e reconheça suas fraquezas. Também será possível fazer seu upload na rede e baixar os fantasmas de jogadores de qualquer lugar do mundo. Isso cria a possibilidade única de enfrentarmos os profissionais da categoria a qualquer momento.

## Estreia com moral

Sempre que uma franquia retorna após uma longa pausa, é normal que seu retorno traga uma série de dúvidas e incertezas. Porém, esse novo Samurai Shodown ganhou um voto de confiança que parecia bastante improvável.

No final de fevereiro, ele foi anunciado na lista de jogos principais do **Evolution Championship Series**, principal torneio de jogos de luta do ano. Vale ressaltar que, na época em que a lista foi divulgada, Samurai Shodown sequer tinha data de lançamento e plataformas confirmadas. A lista completa é a seguinte:



BlazBlue: Cross Tag Battle (Multi)



Dragon Ball FighterZ (Multi)



Mortal Kombat 11 (Multi)



Samurai Shodown (Multi)



SOULCALIBUR VI (Multi)



Street Fighter V: Arcade Edition (PC/PS4)



Super Smash Bros. Ultimate (Switch)



Tekken 7 (Multi)



Under Night In-Birth Exe:Late(st) (PC/PS4)

A última aparição de um jogo da SNK no evento foi na edição de 2017, com KoF XIV.



## Em guarda!

Jogabilidade clássica, visual visceral, elenco que reúne na medida certa novatos e medalhões e um lugar no maior evento de jogos de luta que existe. Samurai Shodown (Multi) conseguiu aos poucos reunir os elementos certos para chamar atenção do público e passar de lançamento isolado para um dos games mais aguardados de 2019 e provou-se um golpe certo da SNK, que não foi apenas mais um apelo nostálgico que tinha tudo para dar certo. **B**



por Gilson Peres

Revisão: André Carvalho  
Diagramação: Lucas Keven

PC

PS4

Switch

XBO

# Castlevania

ANNIVERSARY  
COLLECTION

## é um túnel do tempo das lutas contra o Drácula

Em 2019 a Konami está completando nada menos que 50 anos de existência e, para comemorar sua jornada na indústria dos games, a empresa está lançando alguns pacotes de coletâneas dos jogos clássicos de suas maiores franquias. E é assim que temos a excelente coletânea de **Castlevania Anniversary Collection (Multi)**, que traz oito dos primeiros títulos da franquia lançados para consoles entre as décadas de 1980 e 1990. Entre as maiores novidades do pacote está a aventura nipônica **Kid Dracula (NES/Famicom)** que jamais tinha sido lançada em terras orientais, mas que agora está disponível para os fãs mais religiosos da série neste pacote.

## Uma coletânea curiosa, mas respeitosa

Quando a lista de jogos dessa coletânea foi anunciada, muitos fãs da franquia acharam, no mínimo, estranhas as escolhas de seus jogos. O principal ponto de crítica é a ausência de *Castlevania: Symphony of the Night* (Multi), game de 1997 lançado originalmente para o PS1, que é um dos principais e mais memoráveis títulos da franquia até hoje. Muitos pediram também jogos mais novos, como *Castlevania: Aria of Sorrow* (GBA) e *Castlevania: Lords of Shadow* (Multi), que fazem menos sentido ainda nessa coletânea.

Isso porque **Anniversary Collection** não é uma lista dos “oito jogos mais relevantes da franquia *Castlevania*”, mesmo que não fosse nada mal um pacote de jogos antigos assim. Mas na verdade, a intenção da Konami aqui é dar a oportunidade de fãs mais novos da franquia terem acesso em seus consoles modernos a jogos inacessíveis ou então pouco conhecidos de *Castlevania*, mantendo sua história viva e, principalmente, jogável.

Por isso, temos oito dos primeiros títulos da história de **Castlevania** na lista. Como linha principal, contando com a sequência principal da história da franquia, temos seu primeiro jogo lançado: **Castlevania (NES)**, de 1986. Além disso, temos também **Castlevania 2: Simon's Quest (NES)**, de 1987 e **Castlevania 2: Belmont's Revenge (GB/GBC)**, de 1991; **Castlevania 3: Dracula's Curse (NES)**, de 1989 e **Super Castlevania 4 (SNES)**, também de 1991.

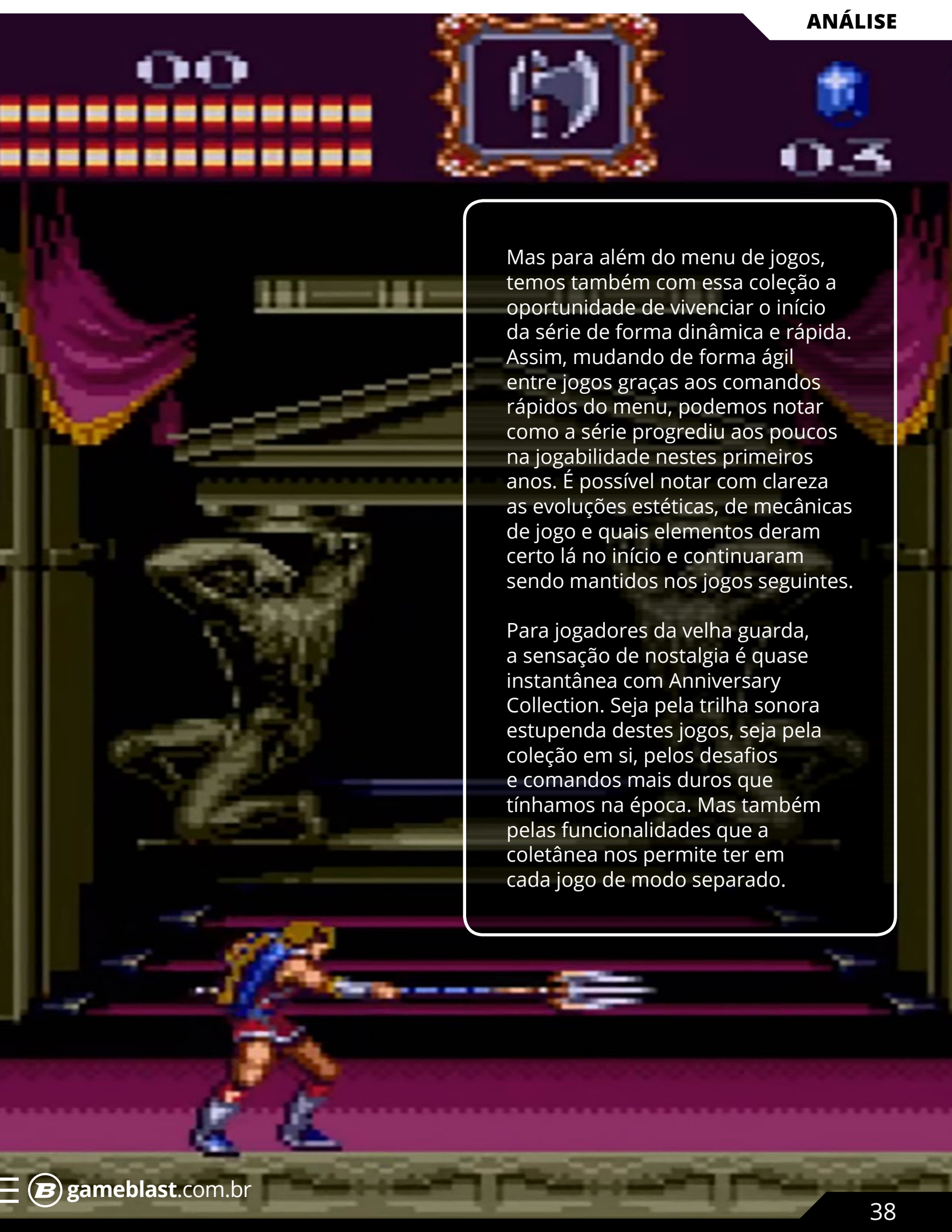


Complementando essa jornada, temos alguns dos primeiros spin-offs: **The Castlevania Adventure (GB)**, de 1989; **Castlevania Bloodlines (Mega Drive)** de 1994 e o já citado **Kid Dracula (NES/Famicom)** de 1993. Essa é uma lista bem válida para a primeira década de existência da franquia. Mas, obviamente, nem todos os jogos lançados nesses primeiros 10 anos estão contidos aqui.

Isso é um problema, pois a coletânea não envolve nem os títulos mais relevantes como um todo e nem todos os lançados na primeira era de **Castlevania**. Claro que a adição de **Kid Dracula** é muito boa, já que o jogo foi muito bem recebido no Japão em sua época. Porém, não se encontra facilmente uma justificativa para o arcade *Haunted Castle*, bem como **Castlevania: Dracula X (SNES)** não estarem nessa lista, visto que também foram lançados até o ano de 1996. Mesmo com a ausência de alguns nomes da primeira era de **Castlevania**, a coletânea mostra bem a evolução da franquia em seus anos iniciais.

## A história contada pela nostalgia

**Castlevania Anniversary Collection** saúda com respeito os fãs mais antigos da série, com a trilha sonora original da franquia tocando em sua tela de fundo. Além disso, informações interessantes sobre os jogos ficam contidas no menu, informando jogadores mais novos sobre o enredo principal de cada jogo, seu ano de publicação e a plataforma original para a qual estava disponível na época. Isso faz da coletânea um material de respeito à história de uma das maiores franquias dos games, além de ser bem informativo.



Mas para além do menu de jogos, temos também com essa coleção a oportunidade de vivenciar o início da série de forma dinâmica e rápida. Assim, mudando de forma ágil entre jogos graças aos comandos rápidos do menu, podemos notar como a série progrediu aos poucos na jogabilidade nestes primeiros anos. É possível notar com clareza as evoluções estéticas, de mecânicas de jogo e quais elementos deram certo lá no início e continuaram sendo mantidos nos jogos seguintes.

Para jogadores da velha guarda, a sensação de nostalgia é quase instantânea com Anniversary Collection. Seja pela trilha sonora estupenda destes jogos, seja pela coleção em si, pelos desafios e comandos mais duros que tínhamos na época. Mas também pelas funcionalidades que a coletânea nos permite ter em cada jogo de modo separado.

## Uma espécie de emulador de boa qualidade

A coletânea como um todo funciona como uma espécie de “emulador” que dá uma interface padrão para administrar todos os jogos. Nessa interface temos algumas funcionalidades muito bem-vindas. Entre elas, uma lista dos controles de cada game. Isso ajuda bastante os jogadores de primeira viagem e também os mais antigos que não se lembram mais como funcionam os comandos.

Vale lembrar, a título de exemplo, que alguns comandos foram mudando de um jogo para outro. Como o uso de itens, que antes ocupava a combinação de dois botões e depois passou a ser um só, totalmente diferente dos dois primeiros. Ou então a presença de alguns comandos novos, como a possibilidade de atacar para cima com o chicote, elemento que não estava presente no jogo original da série.

### Controls


Options Menu: L2 button    Select: touch pad button  
 Start game, pause/resume game (while playing): OPTIONS button

**Movement**

right button	Move right
left button	Move left
down button	Crouch
up/down button	Go up/down stairs

**Jump Actions**

○/□ button	Jump
right button + ○/□ button	Right diagonal jump
left button + ○/□ button	Left diagonal jump



**Whip Controls**

x/△ button	Lash whip
------------	-----------

**Use Items**

up button + x/△ button	
------------------------	--

Return

Note: You must have the item and the necessary number of hearts to use it.

Fora essa possibilidade, temos também configurações de tela que deixam a experiência muito mais personalizada, de acordo com a nostalgia de cada jogador. Podemos manter cada jogo em seu formato de tela original, optando por deixar molduras pretas no que “sobra” da tela da TV ou então ocupar esses espaços com molduras feitas com as belíssimas artes remasterizadas da franquia. Além disso, podemos também optar por esticar a resolução do jogo na tela como um todo, ou escolher uma espécie de “meio termo”, dependendo da idade do título.

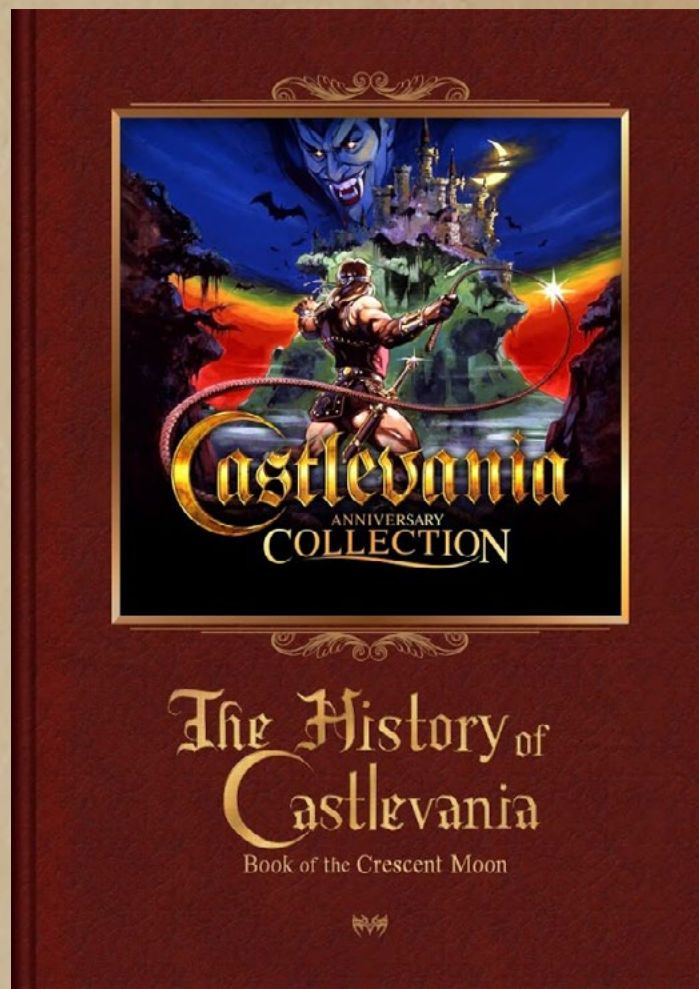
Por fim, podemos também escolher alguns efeitos de tela que deixam a experiência de jogo mais fidedigna com aquilo que tínhamos lá no início dos anos 1990, ou então otimizá-la, deixando os pixels bem mais nítidos do que eram possíveis na época. Tudo isso dá a possibilidade do jogador, nostálgico ou não, dar a sua cara para a experiência de revisitar estes clássicos, o que não passa de um capricho, mas que é muito bom de ser visto em uma coletânea como essa.



## Extras ideais para fãs mais religiosos

Outra homenagem muito boa para fãs nostálgicos da franquia são os extras que acompanham os oito jogos da coletânea. Mesmo que seja um material todo digitalizado, estão presentes manuais de todos os jogos, imagens das capas originais de cada título e mais detalhes sobre seu lançamento, vendas entre outras informações. A aura desse material é muito parecida com a dos clássicos manuais de jogo que tínhamos nessa época, verdadeiros livros que acompanhavam alguns jogos contando sua história, descrição de personagens entre outras coisas.

Seguindo essa ideia, temos alguns conteúdos originais nesse material digitalizado, como por exemplo uma tabela explicando a linha temporal dos oito jogos presentes na coletânea, linha essa que, para os conhecedores da série, não é novidade. Mas que para os fãs mais novos é enriquecedora, já que a linha começa com **Castlevania 3: Dracula's Curse**, por exemplo.



Também acompanha o material a história completa de todos os games na sequência da linha temporal, aprofundando a narrativa dos jogos de modo estupendo e sendo um prato cheio para quem gosta de se debruçar no universo da franquia, mas que às vezes sente falta de um material original para se apoiar.

Castlevania Research Reports - File 01

## The History of Castlevania - Chronology

The history of the series is rife with fateful showdowns between members of the Belmont clan and their mortal enemy Dracula. Let's take a look back at their intertwined past.

### Castlevania Timeline

The 8 Castlevania series titles from this collection have been arranged chronologically in the order they transpire. Setting the stories in these time periods gives them even greater depth.

- Playable Character
- Belmont Bloodline
- Cast of Characters
- Arch Enemies
- Dracula Bloodline

Year	Game Title	Heroes of Justice	Creatures of the Night
1476	Castlevania III Dracula's Curse <small>Nintendo Entertainment System</small>	Trevor C. Belmont (Married: Sypha Belnades, Grant DaNasty, Alucard)	Dracula (Child)
1576	Castlevania The Adventure <small>Game Boy</small>	Christopher Belmont (Descendant)	Dracula
1591	Castlevania II Belmont's Revenge <small>Game Boy</small>	Christopher Belmont (Child)	Soleil Belmont (Manipulated)
1691	Castlevania Super Castlevania IV <small>Nintendo Entertainment System / Super Nintendo Entertainment System</small>	Simon Belmont (Descendant)	Dracula
1698	Castlevania II Simon's Quest <small>Nintendo Entertainment System</small>	Simon Belmont (Belmont blood relative - *May be a vampire killer like his ancestors*)	Dracula
1897	Events mentioned in the manual for Castlevania Bloodlines which have never been depicted in-game.	Quincy Morris (Child)	Dracula
1917	Castlevania Bloodlines <small>Sega Genesis / Mega Drive</small>	Eric Lecarde (Companion)	John Morris (Niece?)
10,000 years later?	Kid Dracula <small>Family Computer</small>	Kid Dracula	Elizabeth Bartley (Child)

#### Mystery 1 Eric's Past

The weapon Eric wields is named the Alucard Spear. Could it be somehow connected with the Alucard of past titles?

#### Mystery 2 Who is Kid Dracula??

Kid Dracula has been asleep for 10,000 years, yet somehow his game seems to take place in modern times. He and Alucard couldn't be the same person...could they?

38
39

## Controles não muito bem adaptados


Mesmo que uma experiência dessa seja uma viagem no tempo gratificante, existem alguns elementos do passado que seriam melhores deixar lá atrás. Um deles, sem dúvidas, são alguns bugs e erros em controles dos jogos antigos. Para os mais saudosistas, é até divertido ter esses probleminhas de volta, como a falta de precisão em alguns jogos, mas para a maioria isso pode ser um incômodo.

O pior momento dos controles é, sem dúvidas, quando tentamos utilizar analógicas para controlar os personagens na tela 2D. Isso porque em vários momentos o personagem acaba terminando uma caminhada de costas, virando-se para o lado oposto do qual você estava preparado para se defender, o que pode custar pontos de vida consideráveis. O mesmo não acontece quando utilizamos as setas direcionais do controle, dando mais estabilidade para os comandos.



## Os clássicos de volta

Castlevania Anniversary Collection (Multi) é um ótima oportunidade para jogadores mais novos conhecerem as origens dessa franquia que, entre altos e baixos, atravessa a indústria por mais de 30 anos. Além disso, a coletânea é uma viagem no tempo muito proveitosa para os fãs e jogadores que experimentaram esses títulos lá nas décadas de 1980 e 1990, tendo um bom apelo à nostalgia e respeitando bastante os conteúdos originais de cada título.

Claro que se tratando de uma coletânea, não temos nada muito inovador além de recursos de emulação que funcionam bem com o prometido. Mas ter um acesso fácil por um preço de custo relativamente baixo a uma coleção de jogos clássicos memoráveis é uma ótima oportunidade. Mesmo que isso sirva bastante ao consumismo exacerbado, essas coletâneas servem para manter a história das franquias vivas e acessíveis para as novas gerações. E nisso é que está o maior trunfo de Castlevania Anniversary Collection. 



## ✓ Prós

- Escolha de jogos conta bem a história do início da franquia;
- Trilha sonora marcante bem valorizada na coleção;
- Recursos de salvamento semelhantes a emulação;
- Configurações de tela personalizam a experiência do jogador;
- Manual com controles bem útil;
- Possibilidade de conhecer os primórdios da franquia Castlevania;
- Extras interessantes para fãs mais ávidos;
- Presença de um jogo inédito no ocidente.

## ✗ Contras

- Ausência de alguns títulos da primeira década de Castlevania;
- Alguns controles não funcionam muito bem em analógicos.

Castlevania Anniversary Collection (Multi)

**Desenvolvedor** Konami

**Gênero** Ação e Aventura

**Lançamento** 16 de maio de 2019

Nota **8.0**

por *João Pedro Boaventura*

Revisão: *Diogo Mendes*  
Diagramação: *Diego Ilson*



# TETRIS®

## 35 Anos de Tetris, 35 Anos de História

A história de Tetris já foi recontada uma infinidade de vezes: Alexei Pajitnov, então funcionário do Centro Computacional Dorodnicyn da Academia de Ciências da atualmente extinta União Soviética, criou em 1984 um programa de computador baseado em um antigo jogo de quebra-cabeça chamado Pentaminó, em que é necessário utilizar peças de diferentes formatos compostas por cinco células de quadriculadas para preencher um tabuleiro cuja área é de sessenta dessas células, independente das dimensões que ele possa ter.

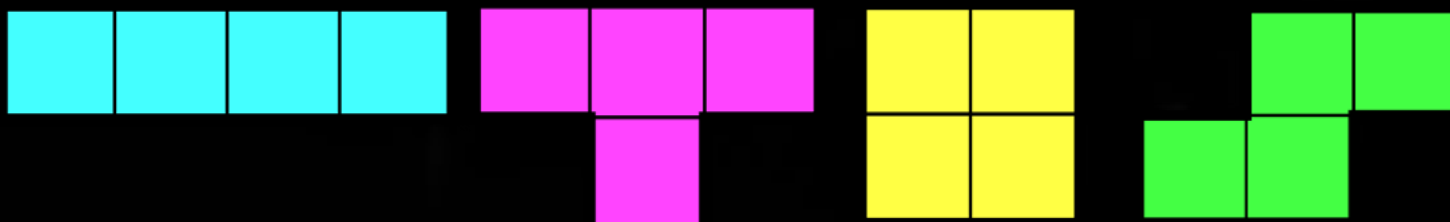
O game logo conseguiu se popularizar por conta das políticas de coletivização da propriedade e da produção vigentes nos países do extinto bloco. Dessa forma, ele logo se espalhou e caiu nas mãos de um ocidental chamado Robert Stein, que logo se apropriou do software e o revendeu para várias empresas sem ter os direitos para tal — apenas um acordo financeiro superficial feito entre ele e Pajitnov sem lastro jurídico. Assim, uma série de versões clonadas não-oficiais chegaram ao mercado ocidental pelas mãos das mais diversas empresas, como a Mirrorsoft e a Spectrum Holobyte — em determinado momento, até a Sega e a Atari entraram nessa bagunça.



Considerando que, no mesmo período, a União Soviética estava passando por um processo de abertura com uma reforma política conhecida como Perestroika, o próprio bloco em questão viu o potencial e a possibilidade de distribuir o game no mercado ocidental. Assim, Tetris passou por uma espécie de estatização, com seus direitos de publicação sendo oficializados por um órgão público chamado Elektronorgtechnica, mais conhecido como ELORG. Fundado originalmente em 1971, ele recebeu, por conta de Tetris, a inédita responsabilidade de realizar as negociações de licenciamento de software com o ocidente.

Nesse instante, foi iniciada uma espécie de guerra pelos direitos de distribuição. Um novo indivíduo chamado Henk Rogers entra em cena. Ligado à Nintendo, ele entra em contato diretamente com Stein para a aquisição dos direitos para consoles portáteis. Stein, contudo, vendo o entrave judicial em que estava metido, embargou as próprias negociações até que ele estivesse com tudo em dia com a ELORG e detendo oficialmente os direitos de Tetris.

Rogers, contudo, cansou de esperar e decidiu ele mesmo ir negociar com a ELORG. Dessa maneira, a disputa por Tetris ficou centralizada em três indivíduos: Stein, Rogers e um terceiro, dono do conglomerado ao qual pertencem tanto a Mirrorsoft quanto a Spectrum Holobyte: Robert Maxwell, que precisavam convencer o funcionário do governo responsável pela concessão do game: Nikolai Belikov.



Dos três, o único que não conseguiu sua fatia do bolo foi Maxwell, que mesmo sendo a empresa que até então podia oferecer os maiores valores financeiros, acabou ficando para trás. Stein conseguiu abocanhar para si os direitos para PC. Rogers conseguiu fechar os direitos para consoles e portáteis ao se utilizar de uma estratégia que se baseou numa premissa de honestidade ao explicar como o negócio realmente funcionaria, de maneira transparente. Foi assim, então que o game chegou oficialmente ao ocidente e logo se tornou um clássico no Game Boy original.

Pajitnov, por sua vez, não tinha nenhuma noção de como os negócios funcionavam e assinou um acordo de cessão dos seus direitos como criador com a ELORG e, conseqüentemente, com a U.R.S.S., mas sem receber os repasses do lucro obtido com a revenda deles. A situação continuou assim por dez anos até que o contrato feito entre ambas as partes expirou — em 1996 — e Pajitnov fundou a Tetris Company ao lado de Rogers.

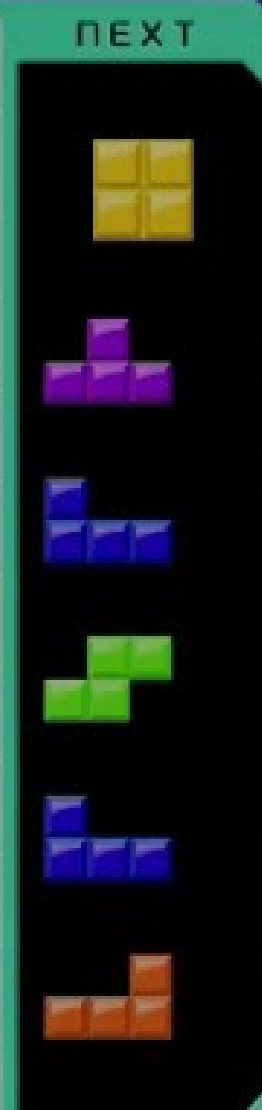


## Um exótico produto vindo de trás da Cortina de Ferro

A assimilação geral a respeito de Tetris é que se trata de um exótico produto temático russo. Contudo, é notável que nem sempre foi assim, visto que, inicialmente, ele não passava de um simples puzzle protagonizado por peças cadentes a serem ordenadas.

Assim, Tetris passou por uma ressignificação de sua identidade quando foi distribuído no mercado ocidental. As versões não-autorizadas da Spectrum Holobyte tinham a frase "Um exótico produto vindo de trás da Cortina de Ferro" estampada na capa. Elas também foram responsáveis por atrelar a Korobeiniki, clássica canção folclórica russa datada do século XIX que logo se tornou um verdadeiro símbolo assimilado ao game, principalmente depois do arranjo de Hirokazu Tanaka para as versões produzidas pela Nintendo para o Game Boy.

No fim das contas, é possível afirmar até mesmo que Tetris, ao se tornar um produto, recebeu muito mais características que remetem à Rússia em seu processo de ocidentalização do que quando foi originalmente concebido por Pajitnov em sua própria terra. Tendo em vista isso, fica o questionamento: Tetris tem uma história?



PLACE

27/99

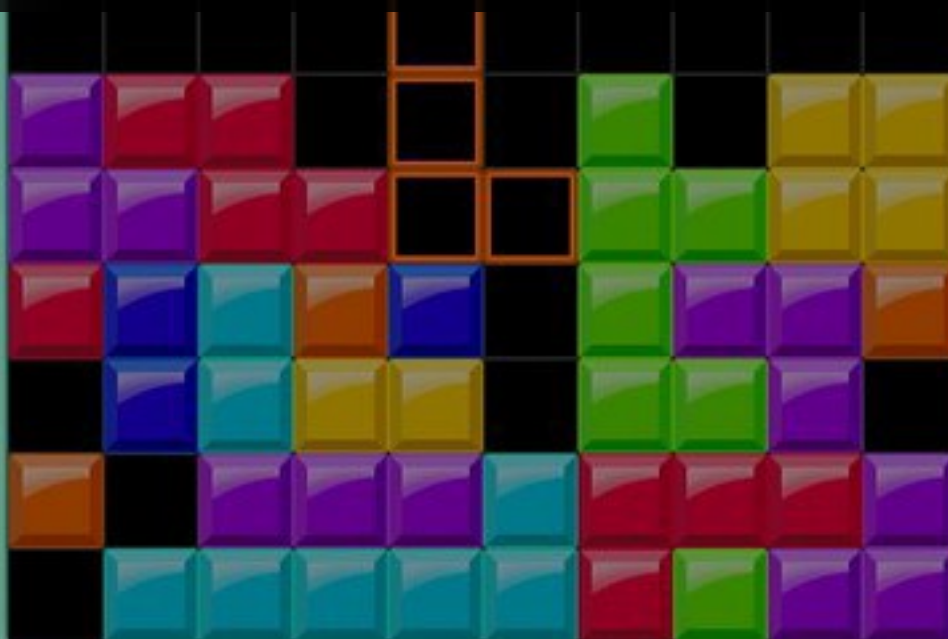
K.O. 00

000% UP

A resposta imediata provavelmente será que não. Contudo, o simples ato de ressignificar a temática do jogo, incluindo símbolos que remetem à cultura e à história soviéticas, já atribui a Tetris uma espécie de história. Ela pode não ser uma narrativa linear com elementos e passagens claras organizadas de forma cronológica, mas a combinação do game aos elementos tradicionais russos acabam fazendo com que ele, implicitamente, carregue em seu DNA a própria saga pela qual ele passou desde sua concepção no Centro Computacional Dorodnicyn até os dias de hoje.

Chega também a ser irônico pensar como um jogo sobre construir e derrubar muros veio a ser lançado (oficialmente) no ocidente exatamente no mesmo ano da queda do enigmático muro de Berlim, evento que simbolizou o fim do mundo polarizado entre os hemisférios leste e oeste do globo. De fato, Tetris é um produto consequente dessa mudança social pela qual o mundo estava passando da mesma maneira que ajudou a promovê-la — afinal, a função do ELORG foi reavaliada justamente em decorrência do game e, por sua vez, teve seu papel na abertura das relações comerciais do bloco soviético com o resto do mundo.

Tetris é um jogo mitológico. Mais do que sua capacidade de viciar e ser considerado talvez um dos maiores jogos casuais do mundo — se não o maior —, há muito valor agregado em sua identidade. Ela consegue carregar toda a narrativa de sua origem em suas temáticas que, por obra do destino ou não, também está relacionada a um dos maiores eventos da história recente da humanidade. **B**



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



[twitter.com/nintendoblast](https://twitter.com/nintendoblast)

**Seguir**



[facebook.com/nintendoblast](https://facebook.com/nintendoblast)

**Curtir**



[google.com/+NintendoBlast](https://google.com/+NintendoBlast)

**Seguir**



[gameblast.com.br/podcast](https://gameblast.com.br/podcast)

**Inscrever-se**



[youtube.com/GameBlastTV](https://youtube.com/GameBlastTV)

**Inscrever-se**

por *Gilson Peres*

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Lucas Gallego



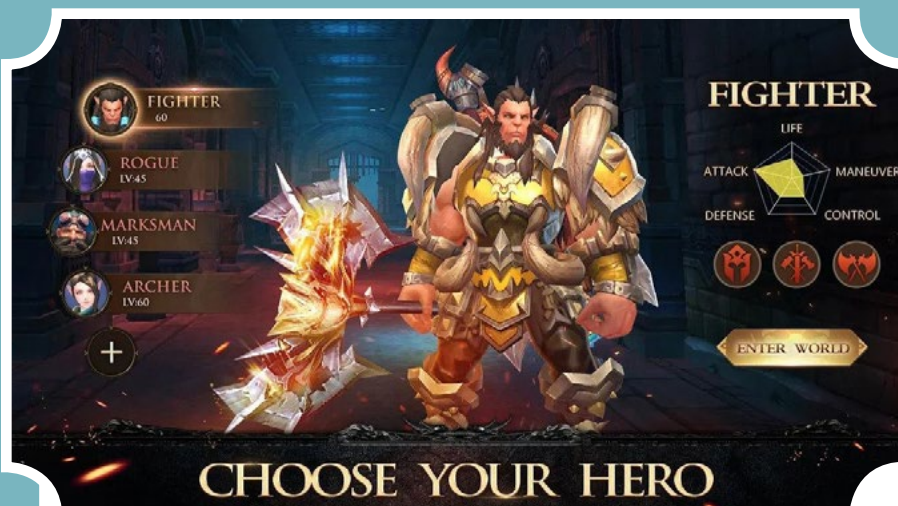
# WORLD OF KINGS

## UM MMORPG DE PC RODANDO NA TELA DO SEU SMARTPHONE

Desenvolvido pela ZLOONG Entertainment, **World of Kings** (Android) é um MMORPG de primeira com claras influências de MMOs de PC como **World of Warcraft** (PC), que influenciou bastante sua jogabilidade e estética. Se você acha que MMOs mobile são todos iguais e não possuem nada próximo da experiência dos games de PC, talvez este título lançado no final de maio possa mudar um pouco sua percepção sobre o que é possível ser feito com a atual tecnologia dos smartphones.

### Raças e classes, muitas classes!

World of Kings segue uma premissa bem batida em MMOs: um mundo repleto de raças diferentes se vê ameaçado por uma terrível força maligna e precisa se unir para combater a ameaça das trevas. Essa é a desculpa mais batida de todas para justificar a união de raças tão diferentes na missão de salvar o mundo, mas acaba funcionando muito bem em WoK.



Temos quatro raças jogáveis: humanos, elfos, orcs e anões. Aparentemente são poucas opções, entretanto, é gratificante ver a quantidade de classes disponíveis para todas essas raças. Isso porque temos nada

menos que nove classes disponíveis para todas as raças em versões masculinas e femininas.

Além disso, o mais surpreendente é que cada uma dessas nove classes possui um sistema de evolução a partir do nível 40. Assim, cada classe básica tem três opções de classes secundárias disponíveis, tendo assim nada menos que 27 classes combinadas com as 9 básicas. Todas com habilidades e características próprias, mesmo que algumas compartilhem alguns tipos de armas e funções como *tank*, DPS ou *healer*.

## Missões de todos os tipos

Outro elemento que chama bastante atenção em World of Kings é a quantidade de conteúdo, tanto PVP quanto PVE, presente no jogo. Temos sequências de missões principais, missões secundárias, missões de profissão, como pescaria, ferreiro e alfaiate; *dungeons* comuns, elite, globais e de guildas; *raids*; *bosses* globais; disputas PVP de dois contra dois, três contra três e cinco contra cinco; missões de guilda; tarefas especiais; missões de evento e até um sistema de perguntas e repostas que rende bons pontos extras de experiência diariamente.



Essa vasta quantidade de conteúdo dá a possibilidade dos jogadores curtirem bastante o jogo, tanto de modo casual como de modo mais dedicado, participando ativamente de guildas com missões com horas marcada e tudo o mais.



## Automação e *Pay to Win*

Por fim, para além da jogabilidade fluida, visuais fantásticos e trilha sonora épica, o que mais surpreende em WoK é o modo que ele utiliza o recurso de automação (muito criticado na maioria dos MMOs mobile) e a quase ausência de recursos pagos abusivos. A automação é totalmente opcional e acaba vindo bem a calhar em momentos de grind como as dungeons mais fracas que costumam ser repetidas diariamente.

Já o comércio pago do jogo possui principalmente visuais para o personagem, montarias e outros apelos estéticos. Claro que existem muitos outros detalhes deste incrível MMO que não cabem neste texto, mas daí fica a cabo da exploração de cada um para descobrir o extenso conteúdo deste excelente game. **B**

Obtenha **World of Kings** para Android gratuitamente no **Google Play Store**.

**Página oficial (Facebook):**  
<https://www.facebook.com/WorldofKingsEN/>



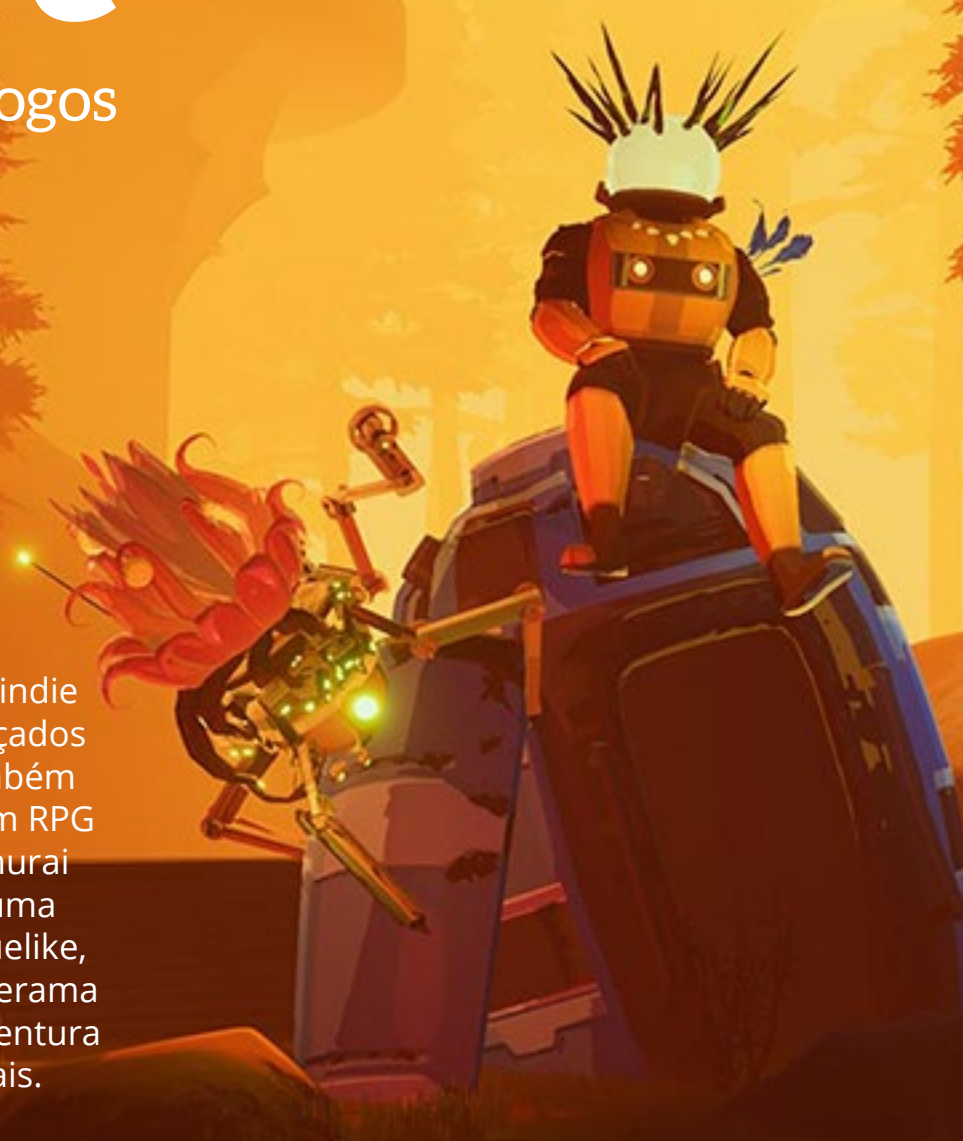
por Farley Santos

Revisão: André Luís C. de Carvalho  
Diagramação: João Pedro Souza

# indie blast

recomendações de jogos

Nos últimos meses vários jogos indie esperados finalmente foram lançados e algumas outras surpresas também surgiram. Nesta edição, temos um RPG steampunk com cartas, um samurai capaz de manipular o tempo, uma continuação de um popular roguelike, um jogo que se passa em um fliperama e mistura vários gêneros, uma aventura retrô nos moldes de GTA e mais.



## My Friend Pedro

**Plataformas:** PC e Switch

**Gêneros:** Ação, Plataforma, Tiro

### O que é?

Em My Friend Pedro controlamos um homem que destrói tudo que aparece pelo caminho em uma aventura de tiro e plataforma 2D. O diferencial do jogo é a ação acrobática: o protagonista consegue atirar em vários alvos ao mesmo tempo enquanto salta pelo ar e faz piruetas em câmera lenta. Além de momentos visualmente extravagantes, há trechos de puzzle de plataforma.

### Por que você deveria jogá-lo?

O dinamismo da ação é o maior destaque de My Friend Pedro. É fácil e muito divertido realizar acrobacias malucas em tiroteios intensos e variados, sendo possível compartilhar os melhores momentos via uma ferramenta interna no jogo. Os comandos são simples, no entanto o desafio é moderado: muitas partes exigem destreza e experimentação, principalmente para aqueles que desejam as melhores classificações. Sendo assim, é um título capaz de agradar diferentes tipos de jogadores.



# Shakedown: Hawaii

**Plataformas:** PC, PS4, XBO e Switch

**Gêneros:** Ação, Aventura, Mundo Aberto

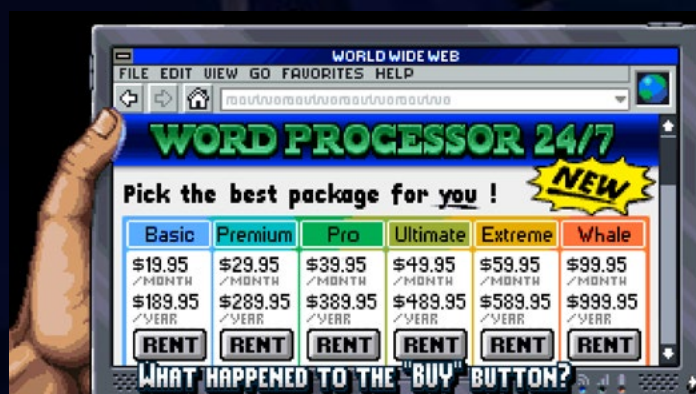


## O que é?

Shakedown: Hawaii é um jogo de ação e mundo aberto com visual pixel art inspirado nos clássicos 16 bits. Um dos objetivos é construir um império financeiro, e para isso é possível sabotar competidores, adquirir outros negócios e completar missões para aumentar a influência do protagonista. Claramente inspirado nos GTA clássicos, a vasta cidade tem mais de 200 locais interativos e inúmeros veículos que podem ser pilotados.

## Por que você deveria jogá-lo?

Uma vasta cidade que nos convida a ser explorada (e destruída) é a característica mais marcante de Shakedown: Hawaii. Utilizando o tradicional estilo sandbox, podemos fazer inúmeras atividades livremente em um mundo rico, bem humorado e com muita coisa para fazer. A ação é ágil, no entanto há também um interessante sistema de gerenciamento de negócios (que, normalmente, envolve ações nada nobres).



# SteamWorld Quest

Plataformas: PC e Switch

Gêneros: RPG



## O que é?

O novo jogo da franquia SteamWorld deixa de lado a escavação de Dig na forma de um RPG. No controle de heróis improváveis, exploramos um mundo steampunk a fim de derrotar um exército maligno. O maior destaque do título é seu sistema de batalha baseado em cartas, sendo que é possível montar baralhos variados com muitas opções de sinergias.

## Por que você deveria jogá-lo?

SteamWorld Quest cativa com sua atmosfera única e divertida que mistura fantasia e steampunk. O sistema de batalha é muito flexível, com inúmeras opções de cartas, combinações e técnicas especiais. O conceito principal é simples de entender, contudo há várias nuances que abrem possibilidades estratégicas. Um visual charmoso e diálogos bem humorados complementam a experiência.



# SteamWorld Quest

HAND of GILGAMECH

## Risk of Rain 2

Plataformas: PC

Gêneros: Roguelike, Ação, Cooperativo

# RISK OF RAIN 2



### O que é?

Risk of Rain 2 é a sequência do popular roguelike de ação e plataforma. Na pele de um sobrevivente de um acidente no espaço, o objetivo é explorar um estranho planeta enquanto tentamos achar uma maneira de voltar para casa. Pelo caminho, vários itens alteram as habilidades dos heróis, aumentando a chance de sobrevivência. O segundo jogo da franquia troca o pixel art 2D por cenários com movimentação 3D, sem deixar de lado a alta dificuldade. Risk of Rain 2 está disponível no programa Acesso Antecipado do Steam.

### Por que você deveria jogá-lo?

Risk of Rain 2 conseguiu trazer toda a experiência do original para um universo 3D. A nova dimensão muda um pouco a dinâmica de jogo, pois agora os inimigos podem atacar de mais ângulos, no entanto a implementação ficou bem balanceada. Além disso, as características marcantes ainda estão lá: dificuldade que aumenta com o passar do tempo, inúmeros itens de efeitos variados, chefes imensos e letais, muitos personagens diferentes para jogar e mais. Há muito conteúdo mesmo estando em Acesso Antecipado, inclusive multiplayer online para até quatro jogadores.



## 198X

**Plataformas:** PC e PS4

**Gêneros:** Aventura, Ação, Tiro, RPG

### O que é?

198X combina narrativa e vários gêneros de jogos. O protagonista é Kid, um adolescente que está no conturbado período que antecede a vida adulta. A história começa quando o garoto encontra um fliperama e passa a experimentar os jogos do local: um beat 'em up, um shoot 'em up, um título de corrida, uma aventura ninja e um RPG. 198X alterna entre momentos em que controlamos Kid e jogamos os diferentes títulos do fliperama.

### Por que você deveria jogá-lo?

O conceito curioso de um garoto que testa jogos em um fliperama é explorado na forma de diferentes games. Sendo assim, 198X apresenta vários estilos em um, tornando-o bem variado. Uma atmosfera bem construída com detalhados gráficos em pixel art e trilha sonora de Yuzo Koshiro (de Streets of Rage) também são motivos para conferir a história de Kid.



## Katana ZERO

**Plataformas:** PC e Switch

**Gêneros:** Ação, Plataforma

### O que é?

Katana ZERO é um jogo de ação e plataforma estrelado por um samurai nos tempos modernos. O objetivo é cortar todos os oponentes que aparecem pelo caminho, com direito a movimentos acrobáticos e manipulação de tempo — rebobinar a ação é essencial, pois o espadachim morre com um único acerto. Outro destaque do título é seu visual vibrante e ação brutal, com visual em pixel art e cores neon.

### Por que você deveria jogá-lo?

Este é mais um daqueles jogos de dificuldade acentuada: os cenários estão sempre repletos de inimigos e perigos, e morrer é algo muito comum. Além de sua espada, o samurai pode atacar com itens do cenário e também consegue desacelerar o tempo para maior precisão. Precisamos ser perfeitos constantemente, e as fases oferecem várias opções de estratégia e até mesmo furtividade. Por fim, Katana ZERO apresenta ação estilosa e uma trama instigante.



# Void Bastards

Plataformas: PC e XBO

Gêneros: FPS, Roguelike



# VOID BASTARDS




## O que é?

Sua nave está presa na Nebulosa Sargasso e como comandante você precisará guiar prisioneiros em missões em busca de recursos e de uma maneira de sair dali. Void Bastards combina FPS e roguelike em uma aventura na qual cada decisão é muito importante: os recursos são escassos e o espaço sideral está cheio de perigos. Cada prisioneiro tem habilidades e características únicas que podem mudar completamente o rumo de cada investida, mas é necessário cuidado, pois eles morrem permanentemente.

## Por que você deveria jogá-lo?

Inspirado em BioShock e System Shock 2, Void Bastard apresenta ação e tiro em primeira pessoa de ritmo acelerado e preciso. Porém, há muitos aspectos táticos na forma de recursos limitados e muitos inimigos — é importante planejar com cuidado cada missão para não ser derrotado. Além disso, aspectos de roguelike trazem variedade às partidas. Por fim, o visual em cel shading traz a sensação de estar dentro de uma história em quadrinhos.



Os jogos indie continuam se destacando com ideias inventivas e releituras interessantes de gêneros comuns. Alguns deles, inclusive, conseguem oferecer experiências mais ricas que títulos de grande orçamento. Cada vez mais lançamentos independentes aparecem, o que torna um pouco difícil encontrar aqueles de fato interessantes. Contudo, vale a pena explorar esse mundo repleto de possibilidades. **B**

# Revista Nintendo Blast 115

Tudo sobre a Nintendo na E3 2019!



Além da cobertura da feira, também trazemos Resident Evil 0, Sonic Team Racing e muito mais!

## Baixe já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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