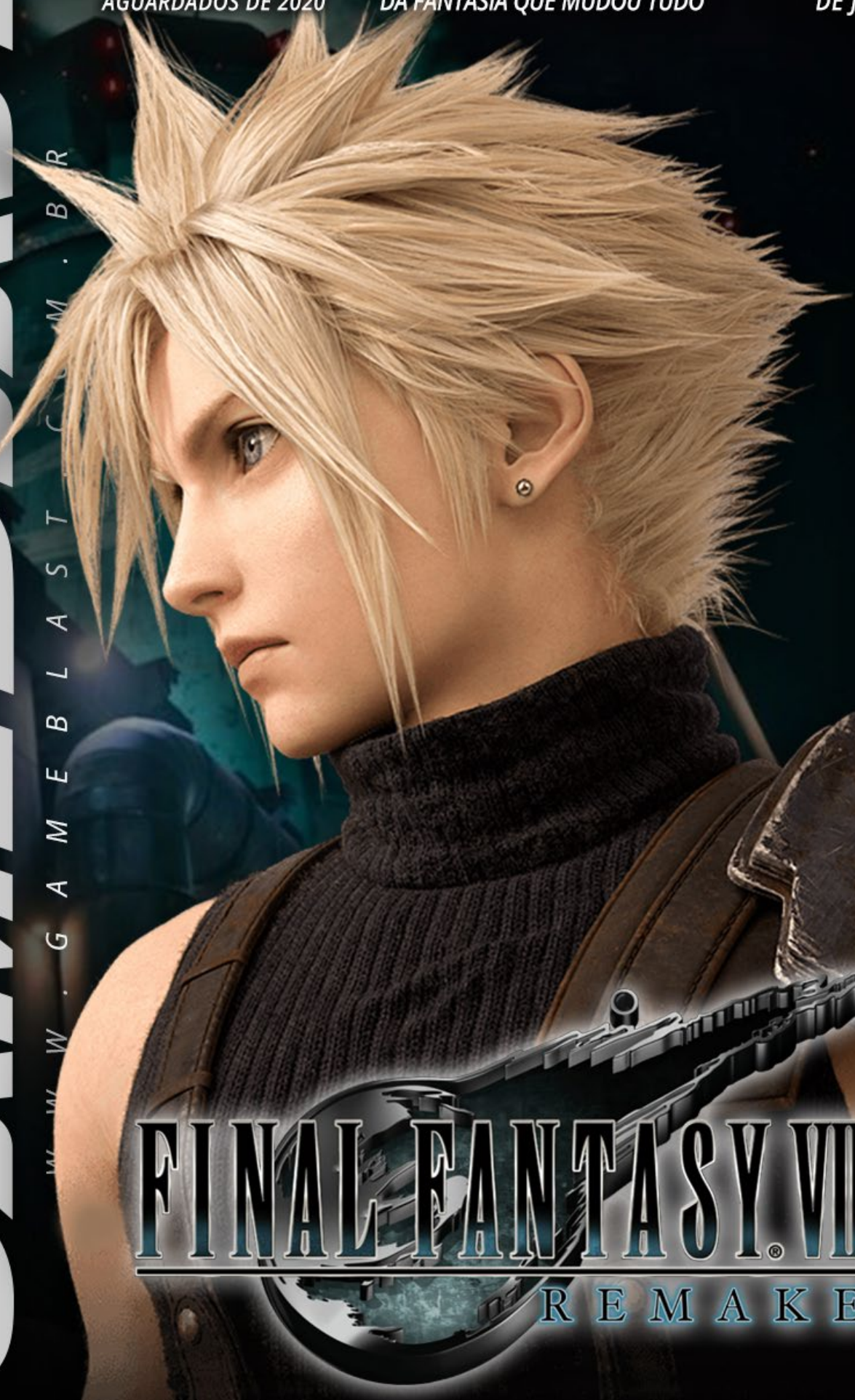


TOP 10:
OS JOGOS MAIS
AGUARDADOS DE 2020

FINAL FANTASY:
A ORIGEM DE UM FENÔMENO
DA FANTASIA QUE MUDOU TUDO

INDIE BLAST:
RECOMENDAÇÕES
DE JOGOS

#53
JAN
2020



FINAL FANTASY VII
REMAKE

O retorno da sétima fantasia

Após cinco anos de espera, o **remake de Final Fantasy VII** finalmente está perto de seu lançamento e contamos o que esperar do novo título da Square-Enix. Aproveitamos para falar do **jogo original**, um fenômeno que foi um dos maiores acontecimentos da década de 1990, e nossas ideias para um provável **Final Fantasy XVI**. Confira ainda os **dez jogos mais aguardados de 2020**, o divertido jogo mobile **Idle Defense**, para os momentos de ócio, e nossas **recomendações de jogos indies**. Boa leitura!



GAME BLAST

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

DIRETOR EDITORIAL
Alberto Canen

DIRETOR DE PAUTAS
Farley Santos
Leandro Alves
Vinícius Veloso

DIRETOR DE REVISÃO
Pedro Franco

DIRETOR DE ARTE
Leandro Alves

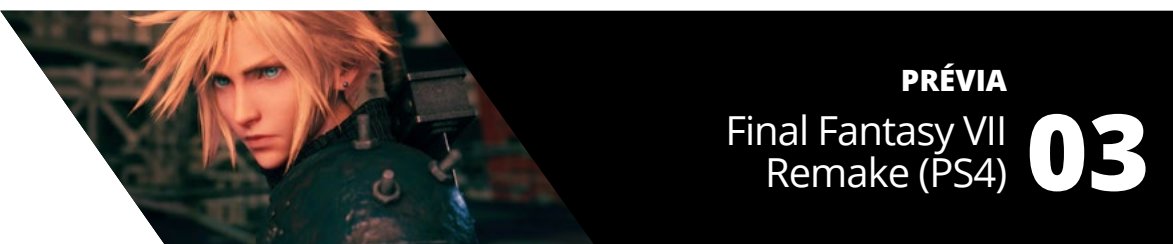
DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO
João Pedro Souza

REDAÇÃO
Alberto Canen
Farley Santos
Mário Carvalho
Matheus Bigai
Renan Rossi

REVISÃO
André Luís C. de Carvalho
Davi Sousa
Raphael Barbosa

DIAGRAMAÇÃO
Daniel Andrade
João Pedro Souza
Leandro Alves
Yury Trindade

CAPA
Leandro Alves



PRÉVIA
Final Fantasy VII
Remake (PS4) **03**



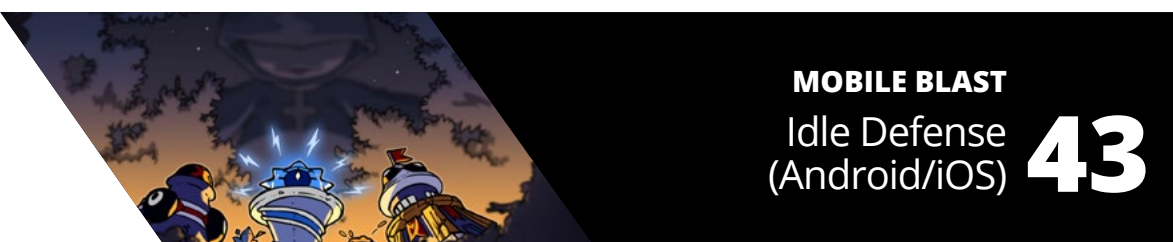
FINAL FANTASY VII
A origem de
um fenômeno **12**



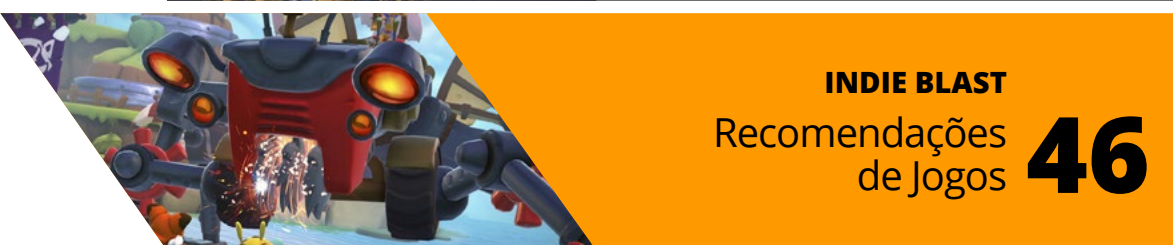
TOP 10
Os 10 jogos mais
aguardados de 2020 **23**



FUTURE BLAST
O que esperar de
Final Fantasy XVI? **36**



MOBILE BLAST
Idle Defense
(Android/iOS) **43**



INDIE BLAST
Recomendações
de Jogos **46**

por Matheus Bigai

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: João Pedro Souza

PS4

The background image is the cover art for Final Fantasy VII Remake. It depicts Cloud standing on a high ledge of the Shinra building, looking down at his Buster Sword. The building is a massive, dark, industrial structure with glowing red lights and a large, curved section. The sky is dark and cloudy. The title 'FINAL FANTASY VII' is written in a large, stylized, metallic font, with 'REMAKE' in a smaller, simpler font below it.

FINAL FANTASY VII

REMAKE

É FINALMENTE UMA REALIDADE

Quando criança, aspirando novas histórias na enorme biblioteca do primeiro PlayStation, era fácil esbarrar com **Final Fantasy VII** na internet ou mesmo em conversas sobre como ele era incrível. Não era para menos, já que a Squaresoft, hoje Square Enix, entrou na geração 3D com tudo que tinha: tecnologia, criatividade e carinho pela narrativa que estavam contando, nos levando em uma jornada para salvar o planeta e acompanhando cada passo do ex-SOLDIER Cloud e seus companheiros.

Essa aventura foi acompanhada por milhares de fãs no mundo todo, que exigiam um retorno triunfal para o título, ainda mais depois da apresentação da tech demo recriando a abertura do game no PS3. Mesmo que tudo isso não tenha surtido efeito na Square por muitos anos, a espera valeu a pena. Na E3 de 2015, eu e o resto do mundo vibramos com o anúncio do mais que aguardado Final Fantasy VII Remake na conferência da Sony.

Com o passar da euforia, muitos questionamentos pertinentes foram feitos, principalmente com a polêmica decisão de dividir o jogo em partes, anunciada pela desenvolvedora logo depois: quando o jogo vai sair? Até quando ele será exclusivo do PS4? Quantas partes ele terá? Como será a jogabilidade nas batalhas? O que irá mudar na história? Mesmo que algumas respostas ainda não tenham sido dadas, em 2020 temos mais informações que o necessário para aguardar ansiosamente pelo título.



Uma grande reimaginação

Final Fantasy VII possui uma narrativa próxima do que é visto no VI, com a tecnologia sobrepujando a magia. O jogo conta a luta do grupo terrorista AVALANCHE contra a gananciosa empresa Shinra e suas ações de coletar a vitalidade do planeta para fazer energia. Para isso, eles planejam explodir os reatores espalhados em Midgar, mas mesmo com sua boa vontade, Barret precisou de uma força extra, então contratou um ex-SOLDIER da Shinra, Cloud, para ajudar em seus planos.

Mesmo essa premissa sendo das primeiras horas do jogo, ela desenvolve bem as intenções e relacionamentos de Cloud com seus companheiros da AVALANCHE, como também a de sua amiga de infância Tifa e a recém-conhecida Aerith. É nessa parte que são apresentados os vilões, sendo eles o presidente da Shinra e seu exército, além do lendário SOLDIER, Sephiroth, que vai seguir como o principal antagonista da narrativa.

Como um remake, era óbvio esperar que essa história fosse revista e alterada, mas talvez os fãs mais saudosos não aguardavam uma escolha narrativa tão diferente: adicionando novos personagens, aumentando a interação em alguns cenários antigos, novas conversas e expandindo a pouco explorada Midgar. Isso criou a necessidade de separar o jogo em partes, com a primeira se passando somente nessa grande cidade. Isso gerou um desconforto grande entre os jogadores, explicado depois pelos desenvolvedores sob a justificativa de que cada uma delas teria conteúdo suficiente para sustentar um game completo.

Com isso, ganhamos algumas boas horas para conhecer melhor alguns personagens mais coadjuvantes, como certos membros da AVALANCHE: Jessie, Biggs e Wedge, que após os eventos do começo do jogo, não são mais tão relevantes, diferente dos Turks, membros de elite da Shinra para trabalhos como proteção ou assassinato, que também repetirão sua participação importante aqui. Já apareceram Reno e Rude, em lutas de bosses, e Tseng indo atrás de Aerith, esses sendo centrais para algumas futuras revelações.



Um RPG de ação? Quase

Esse é o ponto mais discutido depois da revelação do primeiro gameplay do remake: “mas afinal, esse é ou não um RPG de ação?”. Em aspectos mais gerais, a resposta seria “mais ou menos”. Você terá influências de jogos de ação, podendo fazer combos com a espada de Cloud, ou atirar com Barret, mas esses movimentos servem para outra função: encher a barra de ação. Com ela cheia, você pode realizar movimentos especiais, como golpes mais poderosos, magias, ou até mesmo invocar um summon. Para isso, quando é ativado, o jogo ficará lento para que você possa tomar algumas decisões mais tranquilamente.

No jogo original, as magias são itens equipáveis nas armas do grupo, as chamadas Matérias, com algumas funcionando para adicionar certas vantagens, como aumentar as ações em turno ou ser imune a algum efeito negativo, como veneno. Esses detalhes ainda estão em sua reimaginação, mas agora pensados para esse modo de jogabilidade. Isso gerou a necessidade de adaptar alguns deles, removê-los, ou criar novos. Em ação, já vimos Aerith usar uma magia de fogo contra um boss e Barret usar a Assess, que permite visualizar todos os status e fraquezas de um inimigo.

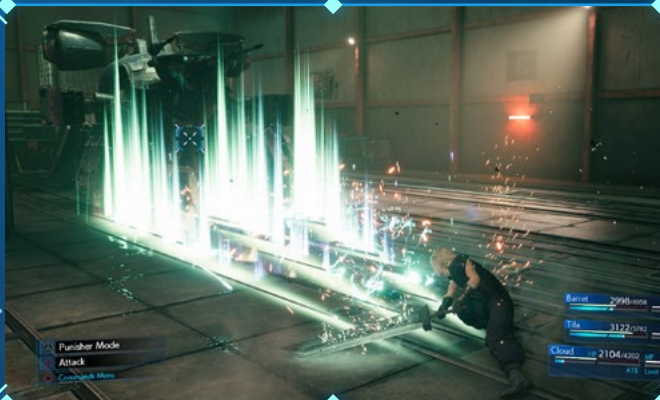


As armas têm um papel fundamental nas mecânicas do jogo, indo além do seu uso de ataque. Com elas podemos equipar as Matérias, sendo que sua quantidade depende da espada, luva, cajado, entre outras armas usadas pelo seu time, mas esse valor ainda não é fixo, existindo uma mecânica de evolução onde podemos maximizar essa propriedade, ou mesmo outros status, como força. Além disso, cada uma delas possui uma habilidade única que, quando aumentamos sua proficiência ao máximo com o uso, pode ser habilitada em qualquer outro instrumento de ataque do seu usuário.



Para as batalhas, temos que tomar algumas decisões estratégicas, variando os personagens de acordo com tipos específicos de inimigos: Cloud é poderoso, mas sua espada não alcança criaturas voadoras. Já Barret pode usar sua arma de fogo para atingi-las, tendo ataques mais fracos, só que em maior quantidade. Isso também se aplica a outros membros da equipe: Tifa usa seus combos físicos, sendo necessário ficar mais próxima para atacar; Aerith, por sua vez, pode usar seu cajado à distância, jogando ataques mágicos. Essa troca é feita com apenas um botão durante as lutas, funcionando quase que instantaneamente.



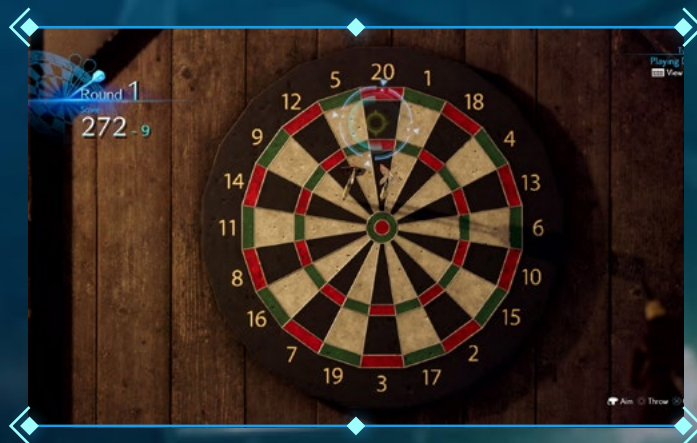


Cada inimigo possui uma barra de stagger, que, quando cheia após vários ataques, físicos e mágicos, o deixa mais vulnerável a ataques. Vimos isso contra alguns deles em gameplays, como no enorme Scorpion Sentinel, boss apresentado nas demos dos eventos do ano passado, em uma batalha longa com algumas variações de estágios, deixando-o mais difícil, principalmente para atingir seu ponto fraco, lugar onde o ataque crítico é mais frequente.

Cada um deles possui uma barra de ATB, que dita quando será possível usar magias, limits, entre outras funções. Ela é preenchida durante a batalha e quase paralisa o tempo quando ativada, trazendo um equilíbrio muito interessante entre ação e estratégia. Entretanto, a desenvolvedora adicionou uma opção chamada Classic Mode, que quando habilitada deixa todos os personagens se movendo sozinhos até a barra estar cheia e ser escolhida uma ação. Algo mais próximo do original.

Os summons também ganharam uma grande reformulação. No original, eles eram invocados para realizar algum ataque devastador, mas desapareciam depois do uso. Já aqui, eles possuem uma barra própria, que, quando cheia, os invoca para a luta como um companheiro extra, realizando ataques poderosos ao seu lado. Infelizmente eles são limitados a batalhas contra chefes ou inimigos mais difíceis, e quando a Matéria de algum deles estiver equipada, eles aparecem automaticamente. Não vimos muitos deles em ação, mas já foram mostrados Ifrit, Shiva e Chocobo & Moogles.

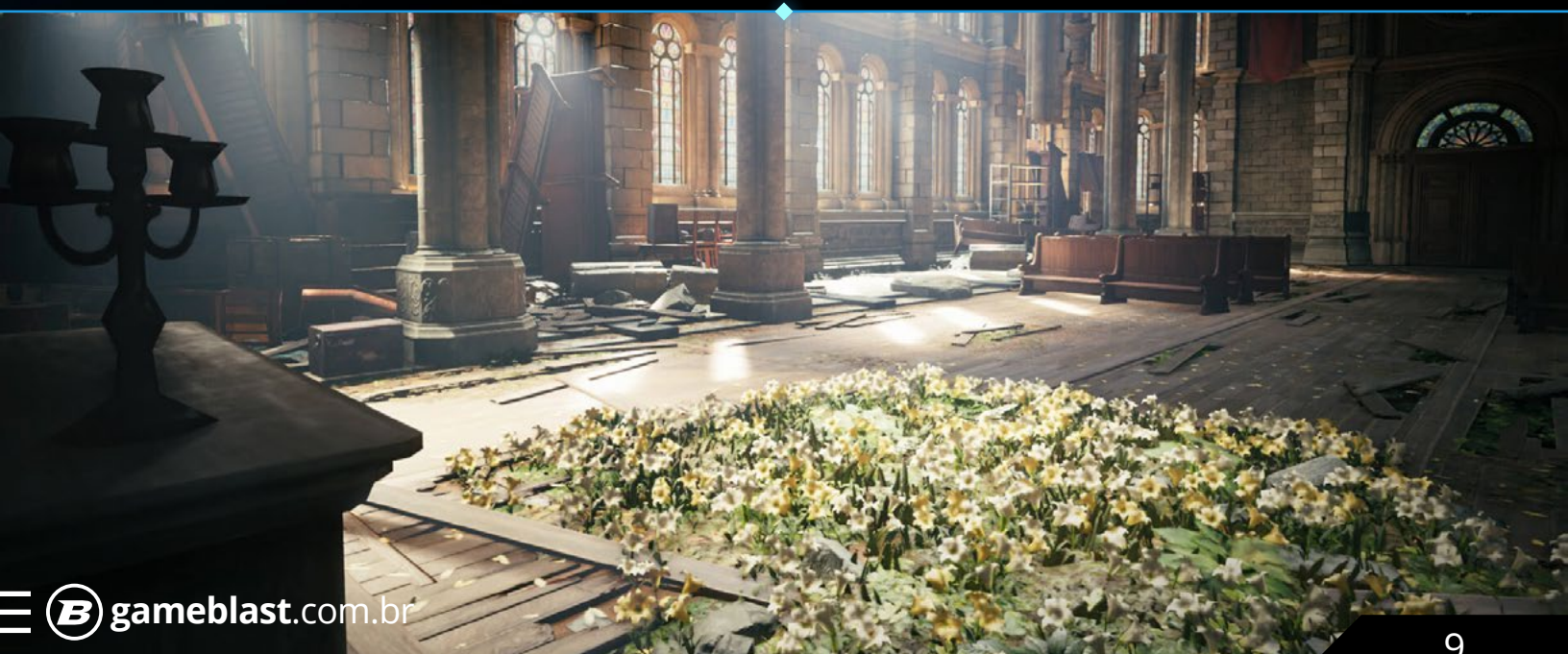
Não é só de batalhas que vivem nossos protagonistas. Fora delas, podemos realizar algumas atividades como malhar, jogar dardos, entre outras, em uma espécie de minigame, assim como era no jogo original. Suas mecânicas variam, podendo ser rítmico, onde é preciso apertar o botão na hora certa, ou sobre conseguir mirar no melhor alvo.



Escolhas técnicas inteligentes

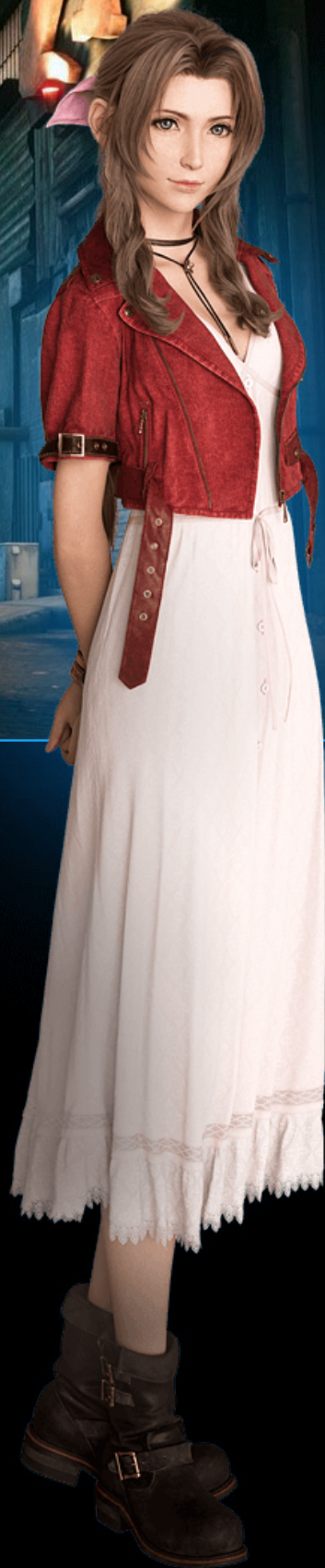
A Square Enix tinha o hábito de desenvolver um motor gráfico diferente para cada jogo da série Final Fantasy, o que trazia uma demora extensa em seu desenvolvimento. Felizmente, desde Kingdom Hearts III (PS4/XBO), eles estão usando a ótima **Unreal Engine 4**, que lhes garantiu ótimos efeitos gráficos, principalmente nos modelos atualizados dos personagens e cenários. Ou seja, o jogo está lindo.

A escolha artística realista aqui remete bem ao que a série Final Fantasy vem fazendo desde o XIII. Entretanto, esse título promete ganhar um apelo nostálgico imenso, principalmente quando se trata da atualização dos cenários, e, claro, dos novos diálogos e explorações. Toda essa qualidade e quantidade de conteúdo estarão dentro de dois discos de Blu Ray para o PS4, o segundo jogo a fazer isso nessa geração, sendo o primeiro Red Dead Redemption II (Multi).





Esse nível de cuidado não seria alcançado sem alguns sacrifícios, e o mais polêmico deles foi dividir o jogo em partes. Isso logo deu aos jogadores a impressão de que o jogo seria capado para conseguir mais dinheiro, mas é bem o contrário. Separar o jogo assim permite que a desenvolvedora mantenha a qualidade narrativa e técnicas necessárias para Final Fantasy VII. É só lembrar que o original é um marco para a indústria, sendo usado como referência até hoje, além de ser a base de vários outros produtos, como filmes, jogos, livros e até animes. Os desenvolvedores já declaram que eles não querem fazer maiores cortes na história, e confio que esse seja o melhor caminho.



A primeira parte quase em mãos

A espera foi longa, com cinco anos de desenvolvimento e muita expectativa em cima de um projeto tão grande. A Square Enix estará pronta para lançar essa primeira parte dia 10 de abril deste ano, exclusivamente para o PS4. Isso por um ano, quando ele deve sair para outras plataformas, como Xbox ou PC. Os próximos anos estarão recheados de Final Fantasy VII, e esse redator não poderia estar mais ansioso por isso. **B**



Final Fantasy VII Remake (PS4)

Desenvolvedor Square Enix

Gênero RPG

Lançamento 10 de abril de 2020

Expectativa



5

*por Renan Rossi**Revisão: Davi Sousa**Diagramação: Yury Trindade*

FINAL FANTASY VII

ファイナルファンタジーVII

a origem de um fenômeno

Se apenas uma palavra pudesse descrever o que **Final Fantasy VII** representou em sua época, "fenômeno" seria a mais indicada. Simplesmente um dos maiores acontecimentos da segunda metade dos anos 1990. Em plena efervescência da mudança de gerações e o apelo cada vez maior pelos games tridimensionais, não havia limites para a sétima fantasia da Square. Como todas as grandes histórias envolvendo clássicos consagrados, a epopeia de Cloud e Sephiroth é um marco que reverbera até hoje na cultura gamer.

A fantasia que mudou tudo

Após cinco sequências de sua principal franquia e outros sucessos relevantes, como o cultuado **Chrono Trigger** (SNES, 1995), Final Fantasy VII significava um passo adiante na história da Square. Aos poucos, as eras 8-bit e 16-bit abriam as portas para a tecnologia 3D e os consoles mais poderosos. Era o momento de colocar a carroça na frente dos chocobos.

Para se ter uma ideia, equipes então formadas por até 15 desenvolvedores transformaram-se num batalhão de mais de 100 funcionários. Um orçamento de 40 milhões de dólares na época, o maior já empregado naquele momento para a produção de um game.



Se o ímpeto pelo alto investimento pudesse significar uma armadilha, a Square soube muito bem como contornar a situação. “A Square priorizou a qualidade ao invés dos gastos obsessivos. Era assim que Sakaguchi (Hironobu Sakaguchi, criador da franquia) operava. Ele sempre tinha uma grande visão das coisas, mas, ao mesmo tempo, de como torná-las realidade”, afirmou Motonori Sakakibara, diretor de filme de FFVII, em entrevista concedida ao Polygon em 2017.

A expectativa era alta e o game estava preparado para quebrar paradigmas. Toda a contribuição dos títulos anteriores em jogabilidade, narrativa, trilha sonora e avanços gráficos passou por um salto que mudou não apenas as características da série, mas representou um novo ponto de partida para o gênero. Depois de FFVII, o mundo enxergou os RPGs japoneses com outros olhos.

FFVII para SNES

Inicialmente, Final Fantasy VII seria desenvolvido para SNES, com forte influência nas bases dos antecessores, sobretudo a visão 2D e mecânicas já consagradas. Isso fica evidente, pois boa parte da estrutura originária permaneceu no produto final. Por mais que a Square estivesse decidida a promover grandes mudanças, o medo de impactar negativamente o público pesou mais. Exploração e batalhas seguiram os padrões 16-bit, mas o restante seria bem diferente do que foi visto em **Final Fantasy VI** (SNES, 1994).



Até então, boa parte da equipe estava concentrada na finalização de Chrono Trigger, e apenas algumas poucas ideias haviam sido colocadas no papel por Hironobu Sakaguchi. "Eu escrevi um enredo para FFVII, uma história diferente. Não me lembro se estava em Nova York. Você sabe. Eu acho que a ideia de Nova York pode ter ido parar em Parasite Eve. E Joe, que na verdade era o nome original que pensei para o protagonista de Lost Odyssey. Eu não sei, talvez toda essa informação estava misturada em algum lugar", disse o criador da série na entrevista ao Polygon.



VII VIII IX
FINAL FANTASY 25th
MEMORIAL ULTIMANIA Vol.2
Edited by Shinsuke Kishimoto / Published by SQUARE ENIX

No entanto, Tetsuya Nomura, diretor visual de batalhas e personagens, revelou que o enredo de Nova York já trazia uma organização misteriosa que tentava destruir os reatores Mako, e a situação era investigada por um detetive chamado Joe. Um dos membros desse grupo era também uma ideia bastante inicial do que viria a ser o protagonista Cloud.

Com o avanço dos trabalhos, porém, a equipe percebeu que as novidades a serem implementadas iam muito além das capacidades do SNES. Era preciso mais poder de processamento e armazenamento de dados. Todas as pesquisas e experimentos da versão 16-bit chegaram a ser publicadas em 2012 no artbook "Final Fantasy 25th: Memorial Ultimania Vol.2, livro que abrange a criação de Final Fantasy VII, VIII e IX.

Cloud em 3D

O planejamento indicava um caminho em direção ao que de melhor era oferecido na segunda metade da década de 1990: a renderização em 3D e a tecnologia full motion video (FMV). Em sua primeira tentativa, a equipe de Sakaguchi desenvolveu uma tech-demo intitulada Final Fantasy VI: The Interactive CG Game. Produzido em máquinas da Silicon Graphics em 1995, o protótipo chegou a ser divulgado pela imprensa da época como um novo título para o então chamado Ultra 64, o futuro Nintendo 64.



Mesmo não gerando grande impacto, o projeto chamou a atenção de Michael Jones, diretor de engenharia da SGI, que levou uma cópia da demo aos chefões da empresa. Ninguém sabe até hoje o que aconteceu. De lá para cá, Jones fundou a Keyhole Inc., companhia especializada na visualização de dados geoespaciais e criadora do programa Google Earth.

Quando os membros da Square enfim iniciaram a produção de FFVII no hardware do N64, tendo em vista a exclusividade da série nos consoles da Nintendo, a ideia seria utilizar o aparelho junto ao acessório Nintendo 64 Disk Drive (64DD), que permitia a leitura de discos magnéticos e a transferência de dados extras ao N64 para expandir a experiência dos jogos. O 64DD provou-se um fracasso comercial e teve sua produção encerrada no Japão antes mesmo de chegar a outros países.

A busca pela qualidade almejada por Sakaguchi encontrou uma barreira no console 64-bit. Sua versão foi iniciada com testes envolvendo três personagens: Cloud, Barret e Red XIII. Outro experimento foi um Behemoth modelado com 2 mil polígonos, algo surpreendente para a época. O problema estava na animação e renderização. O hardware do N64 era incapaz de rodar o monstro de forma satisfatória, ainda mais após a compressão de dados para o jogo caber nos cartuchos de 64Mb de armazenamento.



Caso tentasse otimizar o game, a Square precisaria de 30 acessórios 64DD. O tamanho total de FFVII, após concluído no Playstation, era de 243Mb, além de mais um espaço de 400Mb reservado para 50 minutos de cenas em FMV. Como boa parte dos elementos se repetiam com o avançar da história, a versão final do game ocupou um armazenamento de aproximadamente 1,3Gb divididos em três discos. Ou seja, uma tarefa impossível para um cartucho.



Nas palavras do vice-presidente executivo da Square, Yoshihiro Maruyama, foi uma enorme surpresa o que ocorreu no final de 1995. "Fui contratado pelo presidente Tetsuo Mizuno e ele me contou que 'a Squaresoft sempre estaria com a Nintendo. Contanto que você trabalhe para nós, é basicamente o mesmo que trabalhar para a Nintendo.' Depois de uma semana que entrei, eles começaram a dizer 'talvez nós devêssemos mudar para a Sony'. Eu fiquei chocado", revelou em 2017.

Disco 2: o caminho para a Sony

A estrada esburacada e de difícil acesso oferecida pela Nintendo não se comparava ao asfalto liso que a Sony prometia. O CD-ROM era a grande vitrine devido ao seu alto poder de armazenamento de dados, sobretudo dados em FMV, além de ser uma mídia de custo mais baixo que os cartuchos.

para tomar a decisão. Mas o jogos de Playstation produzidos em CD foram o fator maior. Se você quisesse fazer um jogo de ação em 3D no cartucho do N64 com aquele espaço limitado, você poderia. Mas eu queria criar um RPG em 3D. Era muito claro na minha cabeça o que eu queria fazer, mas aquilo teria sido difícil no hardware da Nintendo", revelou Sakaguchi na entrevista ao website americano.

A mudança de plataforma foi anunciada pela Square em 1996 em anúncios de TV e propagandas na revista japonesa Shonen Jump. O impacto foi imediato e esse capítulo da história marcou um longo hiato na parceria Square/Nintendo, ao mesmo tempo em que foi significativamente frutífero para a Sony.

Ter RPGs japoneses de peso rodando em um novo console, como Final Fantasy e **Dragon Quest** (produzido pela Enix na época) mudou drasticamente a visão que estúdios e público tinham da então novata companhia e seu aparelho de primeira viagem. Mais que isso, saber que títulos tão consagrados deixariam a gigante Nintendo para serem lançados no concorrente Playstation foi tratado como o acontecimento da década.



Segundo o vice-presidente da Square dos EUA, Shinichiro Kajitani, o caso fez com que funcionários da empresa fossem impedidos de entrar nos escritórios da Nintendo por ao menos dez anos. Já Hironobu Sakaguchi conta sobre o encontro que teve com o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi: "Yamauchi-san nos recebeu com uma cara refeição e boas vindas muito agradáveis. Basicamente nos deu um tapinha nas costas e disse 'eu desejo a vocês o melhor'".

A sétima fantasia

Final Fantasy VII ficou pronto no intervalo entre o anúncio de 1996 e o lançamento em 31 de janeiro de 1997, desenvolvido em ritmo incrivelmente desenfreado por uma equipe de mais 150 funcionários. Fica até difícil acreditar que todas as novidades e elementos que marcaram o game pudessem ser finalizados em tão pouco tempo, tendo em vista o imbróglio causado pela mudança de plataforma.

A começar pelo investimento. Dos 40 milhões de dólares do orçamento total, cerca de 21 milhões foram gastos apenas em equipamentos com tecnologia SGI. O resultado foi uma experiência nunca antes vista em relação à qualidade gráfica e renderização em 3D. As cutscenes em FMV também representaram um marco de evolução, da introdutória cena do desembarque de Cloud em Midgar logo no início da aventura aos demais momentos cinematográficos que prosseguiram a história.



Descendente de uma antiga tribo humana, os Cetra, Aeris era a peça central da busca da organização Shinra. Os Cetra possuíam uma relação próxima com o chamado Lifestream, uma espécie de fluxo de energia responsável pela vida no planeta. Milhares de anos atrás, uma entidade alienígena chamada Jenova aterrissou e foi aprisionada pelos Cetra. Considerada a calamidade dos céus, Jenova traria o fim à vida.



Com o avanço dos anos e a ascensão da Corporação Shinra, diversas experiências foram realizadas com células de Jenova e da energia Mako, principal recurso do planeta. Na busca pelo controle total, eles criaram Sephiroth, o soldado perfeito. Porém, ao descobrir suas origens, o vilão é tomado pela loucura e pelo desejo de destruir o mundo. Sua relação com Cloud define os rumos da história.

A construção de cada cenário da aventura foi tratada com muito esmero pela Square, para garantir alta qualidade visual dos elementos de fundo (background) em conjunto aos personagens poligonais. E não faltou referência na criação deles. Cloud e Sephiroth foram influenciados pela visão do diretor de arte, Tetsuya Nomura, sobre a animosidade entre Miyamoto Musashi, o mais famoso samurai da história japonesa, e Sasaki Kojiro, também considerado um mestre imbatível na arte das espadas.



Sephiroth representa o termo japonês kakkoi, simbolizado pela frieza e boa aparência. Temendo a reprovação do público pela representação mais madura de Cloud nos desenhos iniciais (cabelo escuro alisado para trás), Nomura redesenhou o protagonista com cabelos loiros e espetados. A personalidade também foi um trabalho de destaque.



Em vez de um protagonista a cumprir um destino já determinado, a concepção de Cloud Strife (nome que mescla os termos névoa e conflito) abordou um jovem arrogante e egoísta. Inicialmente um mercenário buscando ganhar a vida entre riqueza e status por suas habilidades, ele escondia um profundo confronto de personalidade, marcado por amnésias e ligações com Sephiroth. Sua história levou os jogadores a descobrir um denso arco narrativo caracterizado por muito sofrimento.

Durante boa parte do game, Cloud imagina ser uma pessoa que não é. A busca pela verdade aprofunda a narrativa a níveis cinematográficos, tanto em relação ao protagonista quanto aos seus amigos e Sephiroth. Em um mundo repleto de ficção científica e realismo, nada era preto no branco, com objetivos determinados, mas sim um grande tom de cinza que muitas vezes nos colocava do lado errado da história, para em seguida apontar o caminho correto a seguir.



Cada personagem do grupo possuía uma enorme bagagem narrativa, desde a relação de infância entre Cloud e Tifa, a inocência e mistério por trás de Aeris, a paternidade de Barret até a trágica história de Vincent. Enredos profundos que traziam um grau de imersão tão impactante quanto as mudanças tecnológicas. A cena da morte de Aeris pelas mãos de Sephiroth facilmente entra na lista de melhores momentos da história dos games.

Sinfonia Final

Composta por ninguém menos que Nobuo Uematsu, um dos grandes nomes por trás da franquia, a trilha sonora de Final Fantasy VII também revela um importante avanço da capacidade sonora nos consoles. Embora não tenha conseguido adaptar as trilhas no formato CD em virtude dos longos carregamentos, Uematsu adaptou o já conhecido formato MIDI, porém com maior qualidade. Até então, consoles como o SNES possuíam oito canais de som. O Playstation oferecia 24 canais, 8 deles reservados para efeitos, deixando os demais 16 livres para a música.



Geralmente, os games trabalhavam músicas que pudessem definir a identidade de cada título, como uma marca registrada que os tornassem memoráveis. Em FFXVII, Uematsu teve a liberdade de trabalhar a trilha sonora como se fosse um filme, o que abriu espaço para a criação de temas que retratassem o clima de cada cena. Nas palavras do compositor, um exemplo disso foi o tema tocado durante a morte de Aeris, descrito como “triste, porém lindo”, fator que entregava maior realismo e sentimentalismo.

Final Fantasy VII foi o primeiro título a incluir uma trilha com vocais digitalizados em alta qualidade. Intitulada “One-Winged Angel”, a música, que toca durante a batalha final do game, foi inspirada pelo “Rito da Primavera”, do compositor clássico Igor Stravinsky, em conjunto ao rock and roll dos anos 1960 e 1970, sendo considerada um dos grandes momentos musicais dos games. Tamanha dedicação rendeu o lançamento de vários álbuns com a trilha de FFXVII em versões originais e arrançadas.



Além de tudo, um grande RPG

Mesmo com toda a inovação e impacto causado, Final Fantasy VII nos deu ainda grandes contribuições à jogabilidade dos RPGs, a começar pela mecânica Limit Break, um avanço da ideia trazida por Final Fantasy VI, porém mais variável. Ao preencher uma barra na tela de acordo com o dano sofrido nas batalhas, os personagens podiam desferir golpes mais poderosos. Conforme o avanço da história, versões ainda mais destrutivas de cada ataque eram liberadas.



O sistema de matérias também foi muito bem-vindo por descentralizar estratégias antes restritas a determinados personagens. Cada equipamento poderia apresentar espaços nos quais o jogador equipava diferentes tipos de matéria, fosse para aumentar a vida, o ataque ou possibilitar magias de cura. Além disso, alguns espaços podiam ser utilizados para combinar duas ou mais matérias para a obtenção de efeitos diversos, fator que expandia o aspecto estratégico do game. Elas também subiam de nível conforme o uso, aumentando seus efeitos.



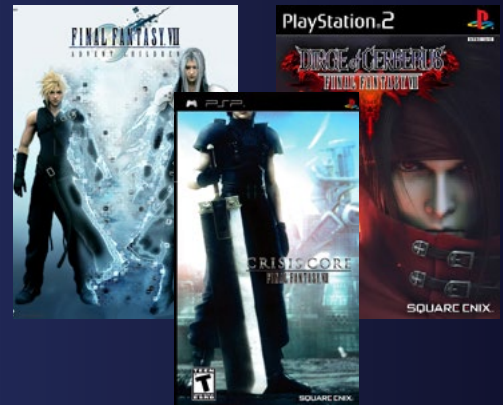
Pela primeira vez na franquia, a exploração do mundo e das localidades era feita totalmente em 3D, o que dava uma sensação maior de liberdade, uma vez que viajar pelos diversos pontos do mapa para desvendar os mistérios dos membros do grupo eco-terrorista Avalanche ou da organização imperialista Shinra garantiam horas de jogatina.

Legado

Final Fantasy VII foi lançado em diversas plataformas ao longo dos anos, incluindo relançamentos para os consoles da Sony e sua chegada ao Xbox One, PC e também ao Switch. Outros títulos e filmes expandiram o universo do game, como a animação **Final Fantasy VII: Advent Children** e os jogos **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII** e **Crisis Core: Final Fantasy VII**, centrando seus esforços em enredos posteriores e anteriores à trama principal.

Anunciado em 2015 e com lançamento programado para abril de 2020, Final Fantasy VII: Remake é a grande promessa da Square em reviver a experiência que marcou a quinta geração de consoles, dessa vez com toda a tecnologia atual. O projeto conta com muitos dos mesmos nomes envolvidos no título original, incluindo o criador Hironobu Sakaguchi.

Seja para aqueles que terão a chance de revisitar o clássico em nova roupagem ou os que terão seu primeiro contato com o título, a epopeia de Cloud e Sephiroth tem potencial para tornar-se novamente o que sempre foi: um fenômeno. **B**





por **Mário Carvalho**

Revisão: Davi Sousa
Diagramação: Leandro Alves

10 JOGOS +AGUARDADOS DE 2020

2020 está na área, e com ele, muitas promessas para a indústria dos jogos. E digo isso não só pela chegada da próxima geração, encabeçada pela chegada do PlayStation 5 e Xbox Series X, mas pela quantidade de títulos aguardados para esse ano. Pensando nisso, elaboramos um Top 10 com os principais lançamentos que devem estar no radar de muitos de vocês.

10 Half-life: Alyx

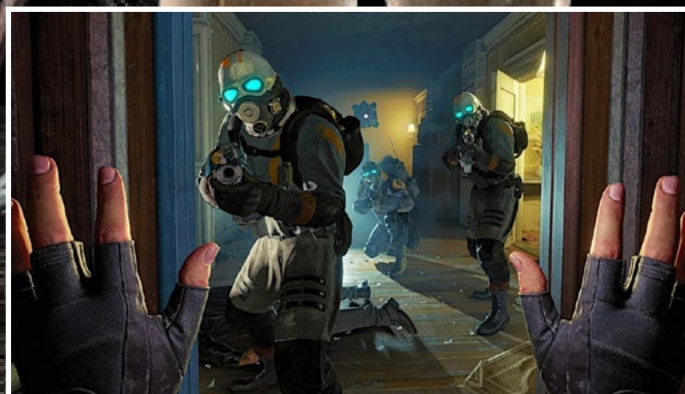
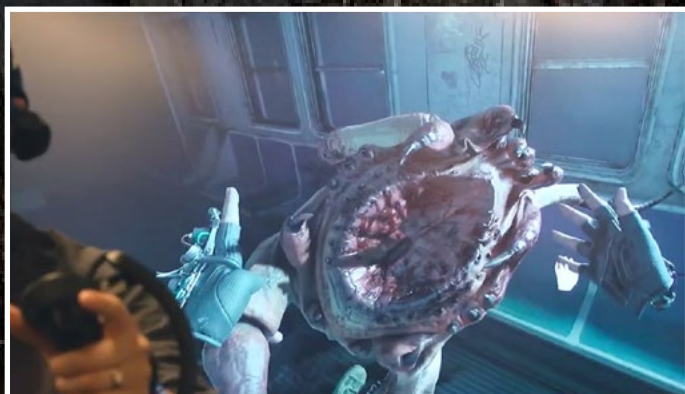
Desenvolvedora: Valve

Plataformas: PC

Data de lançamento: março de 2020

Os fãs da franquia Half-life pedem por uma continuação da saga de Gordon Freeman, e após 15 anos do lançamento de Half-life 2, a Valve resolveu atender o pedido do público. A contragosto de alguns fãs, os holofotes do protagonismo estarão voltados para a personagem Alyx Vance e seu pai Eli, na missão de liderar a resistência em meio à ocupação da cidade 17 pela raça Combine.

Os eventos aqui contados estão situados entre o primeiro e segundo Half-life. A Valve deixou claro que pretende honrar suas origens ao colocar boa parte do time original no desenvolvimento do jogo. Para trazer ainda mais imersão, a jogabilidade será focada na tecnologia VR e os desenvolvedores prometeram muitos quebra-cabeças, um ambiente totalmente interativo e combates empolgantes.



9 Godfall

Desenvolvedora: Counterplay Games

Plataformas: PS5 e PC

Data de lançamento: final de 2020

A próxima aposta da Gearbox Software, Godfall, pegou a todos de surpresa durante a apresentação do The Game Awards 2019, tornando-se o primeiro título anunciado para o PlayStation 5. A premissa aqui é colocar o jogador na pele de um guerreiro customizável pertencente à Ordem dos Cavaleiros, na missão de impedir o apocalipse que ameaça os reinos da Terra, Água, Fogo e Ar. A jogabilidade bebe da fonte da mecânica de *loots* apresentada em *Borderlands*, com o diferencial de levar a ação para o lado do combate físico, onde poderemos formar times para desbravar diversas *dungeons* repleta de inimigos poderosos guardando preciosas recompensas no final. Pouco se sabe sobre os detalhes do enredo e se teremos um modo campanha, nos restando aguardar por mais novidades.



8 DOOM Eternal

Desenvolvedora: id Software, Panic Button Games

Plataformas: PS4, Xbox One, PC, Google Stadia e Nintendo Switch

Data de lançamento: 20 de março de 2020

DOOM (2016) surpreendeu a todos ao trazer a essência frenética e visceral da renomada franquia de tiro em primeira pessoa. Não é para menos que o *remake* emplacou o prêmio de melhor jogo de ação do ano de 2016 no TGA. Em DOOM Eternal, a Bethesda deixou claro que podemos esperar a mesma fórmula em um nível maior e melhor.

Nosso brutal protagonista está de volta para dar fim ao dobro de criaturas mostradas em seu antecessor, em áreas muito maiores e que agora contam com mais elementos de exploração. Para estar à altura do desafio, nosso Marine estará equipado com um novo traje Pretor, que agora conta com um canhão lança-chamas no ombro e a lâmina DOOM de pulso retrátil. Seus armamentos receberam melhorias através de acessórios, tudo para elevar a adrenalina a outro patamar. Seu modo *multiplayer* foi repaginado, e de acordo com a id Software, trará um modo único de 2x1 em que um jogador poderá controlar os demônios presentes na campanha.



7 Ghost of Tsushima

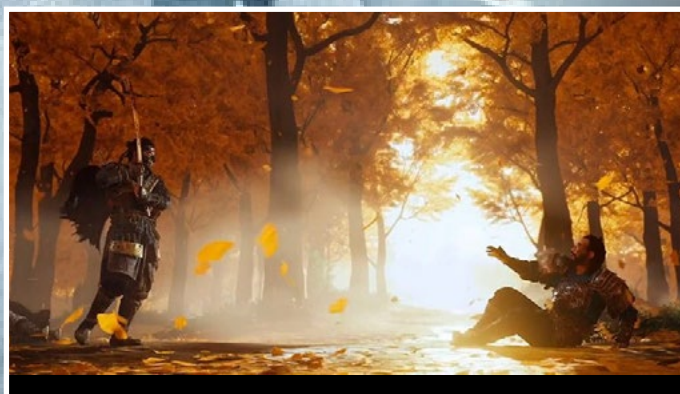
Desenvolvedora: Sucker Punch Productions

Plataformas: PS4

Data de lançamento: 2020, ainda sem mês definido

Ghost of Tsushima é ambientado no Japão Feudal do século 13. Aqui encarnamos o guerreiro Jin Sakai, que vive a terrível ameaça do império mongol. Impotente perante ao poder das tropas do general Khotun Khan, Jin vê sua terra ser devastada e, à beira da morte, decide abandonar suas tradições guerreiras e conduzir a guerra do seu jeito. Ele será o grande responsável por transformar a ilha de Tsushima na última fortaleza contra seus invasores.

Os jogadores poderão encontrar uma bela experiência de ação e aventura em terceira pessoa. Trave intensos combates de espada contra o exército inimigo ou utilize as sombras para eliminá-los de forma furtiva enquanto percorre vastos campos de guerra, castelos imperiais, densas florestas, entre outros. A Sucker Punch promete uma experiência visual inesquecível para a ilha de Tsushima, e você é a figura central dessa epopeia. Torne-se um fantasma, vingue seus companheiros caídos e proteja a terra do sol nascente de seus algozes.



6 Halo Infinite

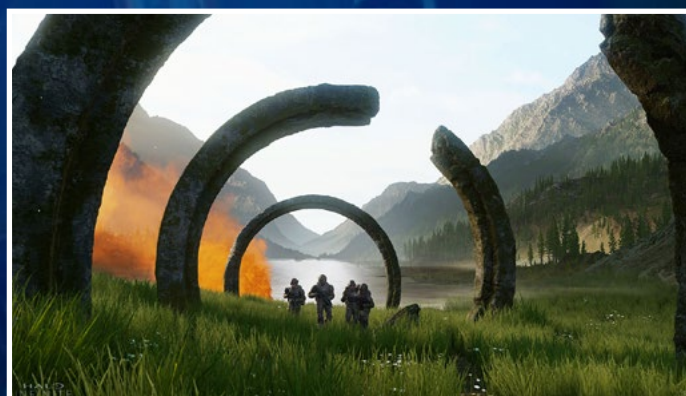
Desenvolvedora: 343 Studios

Plataformas: Xbox One, Xbox Series X e PC

Data de lançamento: 2020, ainda sem mês definido

É impossível desassociar Halo dos consoles da Microsoft, já que estamos falando de uma das franquias que ajudaram a consolidar a marca Xbox no mercado e que até hoje possui uma legião de fãs pelo mundo. Embora a qualidade das campanhas, ponto forte da série, nos últimos títulos sejam questionáveis, as histórias de Master Chief são lembradas com carinho por seu público, sem mencionar o *multiplayer* que se mantém vivo e atraente até os dias de hoje.

No trailer revelação mostrado na E3 de 2019, Halo Infinite se apresenta como uma continuação direta de Halo 5, e mostra um piloto da UNSC à deriva no espaço e sem esperanças de sobrevivência, quando recebe um chamado de aproximação e descobre que trata-se de ninguém mais, ninguém menos que o lendário Spartan, desacordado e vagando pelo espaço. Recuperado, Chief retorna para descobrir que não sobrou muito da humanidade enquanto esteve desacordado e parte com tudo para recuperar a situação.



5 Marvel's Avengers

Desenvolvedora: Crystal Dynamics

Plataformas: Xbox One, PS4, Google Stadia e PC

Data de lançamento: 4 de setembro de 2020

O que a Marvel Studios fez com os super-heróis no cinema foi algo memorável ao popularizar os super-heróis em meio ao público geral. Com isso, o que esperar de um jogo dessa equipe, até então desconhecida para a maioria das pessoas? Marvel's Avengers promete colocar os jogadores na pele dos heróis mais poderosos da terra em uma aventura completamente nova e interativa. O trailer da E3 2019 causou um misto de reações, onde sobressaíram-se críticas acerca da qualidade do trabalho facial dos personagens, especialmente da Viúva Negra.

Felizmente o problema foi corrigido na apresentação da GamesCom 2019, que trouxe um longo *gameplay* para conhecermos mais de cada protagonista. Pela sequência mostrada, ficou claro que podemos esperar fases repletas de muita ação e que se intercalam com participações de cada herói. Enquanto Thor, Homem de Ferro e Hulk esbanjam grande poder enfrentando vários inimigos ao mesmo tempo, Viúva Negra encerra a fase mostrando mais sagacidade com seus gadgets em um combate direto contra o Treinador, regado a sequências com QTE's bonitas de se ver. Mal podemos esperar pelo mês de setembro para soltar a famosa frase: Avante Vingadores!



4 Resident Evil 3

Desenvolvedora: Capcom
Plataformas: Xbox One, PS4 e PC
Data de lançamento: 3 de abril de 2020

Muitos fãs da trilogia original pediam pela volta dos clássicos que consagraram a famosa série de zumbis. Em 2019, a Capcom finalmente ouviu o pedido do seu público e entregou uma experiência excepcional no *remake* de Resident Evil 2. Evidentemente que o sucesso estrondoso chamaria a atenção da empresa para o terceiro jogo, estrelado por Jill Valentine, o que se concretizou através da transmissão feita pela Sony no último State of Play de 2019.

Agora é oficial: poderemos mais uma vez controlar Jill em uma Raccoon City vasta e infestada, o que promete levar o conceito de horror e sobrevivência ao extremo, ainda mais com a presença amedrontadora de Nemesis, que irá nos perseguir durante a trama destruindo paredes, armando emboscadas e fazendo jogadores tremerem ao ouvirem seu grito. A Capcom ainda confirmou que Resident Evil: Resistance virá como bônus, o que eleva ainda mais as nossas expectativas para Resident Evil 3.



3 Final Fantasy VII

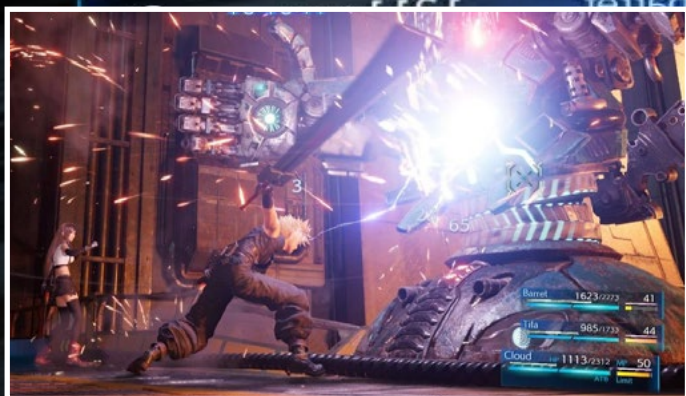
Desenvolvedora: Square Enix

Plataformas: PS4

Data de lançamento: 10 de abril de 2020 (primeiro capítulo)

Final Fantasy VII é sem dúvida a edição mais famosa de toda a série, recebendo alguns spin-offs, uma animação e até mesmo versões remasterizadas do título original feitas pela própria comunidade de fãs. Pessoalmente, sempre fui um grande fã, e fui totalmente tomado pela empolgação quando assisti a animação Final Fantasy VII Advent Children. A todo momento me perguntava como seria jogar com aquele nível visual. Em 2015 a Square Enix atizou ainda mais a minha curiosidade ao anunciar o remake para PS4.

Após inúmeros adiamentos e até a suspeita de que o projeto estaria descontinuado, finalmente temos a certeza de que poderemos, em 2020, reviver as aventuras de Cloud, Barret e Tifa na cidade Midgard com o melhor que a geração atual tem a oferecer. Os combates estão revigorados em uma mecânica que aproveita o melhor de Final Fantasy XV, trazendo mais ação e dinamismo às lutas ao mesmo tempo que permite ativar o antigo sistema por turnos e agradar os mais saudosistas. Esse jogo tem tudo para ser uma grande pedida para os amantes do gênero.



2 Cyberpunk 2077

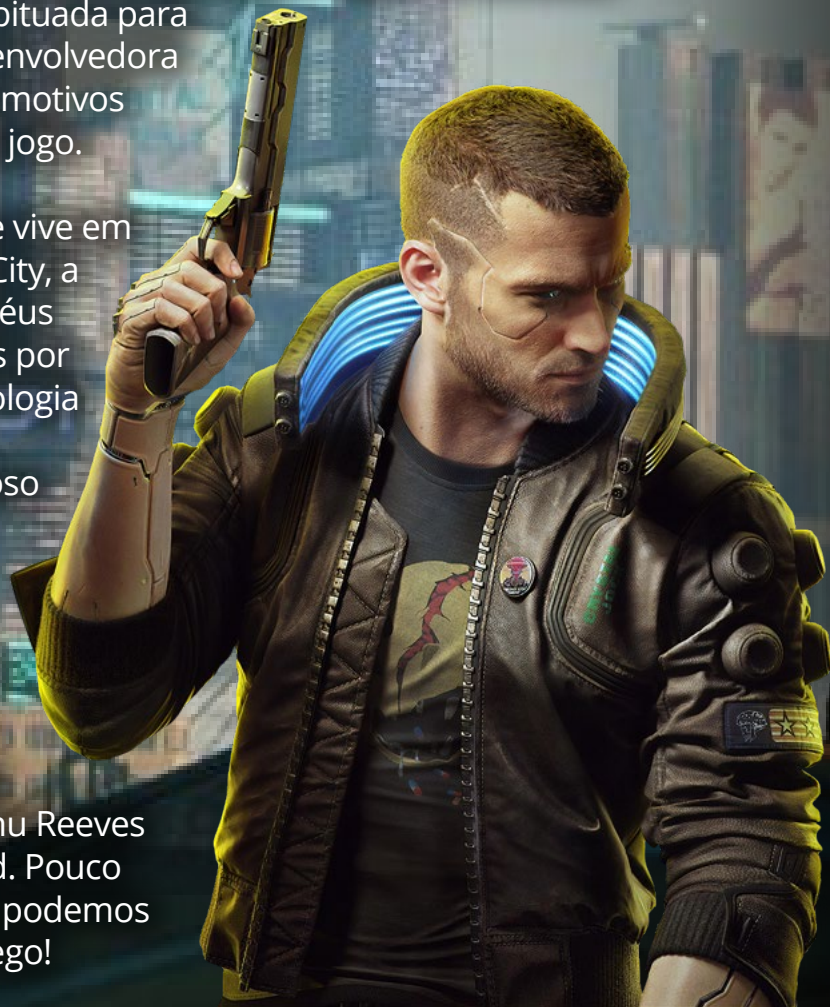
Desenvolvedora: CD Projekt RED

Plataformas: Xbox One, PS4, Google Stadia e PC

Data de lançamento: 16 de setembro de 2020

A CD Projekt RED provou para toda a indústria de jogos o seu nível e capacidade de entregar uma obra de arte com *The Witcher 3*. Tanto sucesso elevou a empresa para o patamar de referência entre as gigantes do mercado, e isso só ajuda a aumentar as expectativas com seu próximo título: *Cyberpunk 2077*. Apesar de mudar completamente a temática na qual estava habituada para o tema futurista e em primeira pessoa, a desenvolvedora vem deixando claro a cada trailer que não há motivos para desconfiar da qualidade de seu próximo jogo.

No *game*, damos vida a V, um mercenário que vive em um mundo regido pela tecnologia. Em Night City, a vida contrasta entre a bela selva de arranha-céus repletos de neon e o perigo das ruas tomadas por uma sociedade viciada no melhor que a tecnologia pode proporcionar. É nessa premissa que V embarca na missão de encontrar um misterioso chip que promete garantir a imortalidade. Para alcançar esse objetivo, poderemos customizar nossas habilidades a fim de criar diversas abordagens: das mais diretas, que envolvem expertise com armas de fogo, às cibernéticas, para hackear seus alvos e transformá-los em verdadeiras marionetes. E como se não bastasse, o jogo conta com Keanu Reeves dando vida ao personagem Johnny Silverhand. Pouco se sabe sobre sua motivação no enredo, mas podemos esperar que ela será no mínimo de tirar o fôlego!



1 The Last of Us Parte II

Desenvolvedora: Naughty Dog

Plataformas: PS4

Data de lançamento: 29 de maio de 2020

A Naughty Dog fez história no PS3 ao nos apresentar a Joel e Ellie em The Last of Us. Assim como Uncharted, a empresa tem a brilhante capacidade de marcar seu público de uma forma significativa. Em The Last of Us, conhecemos uma epidemia diferente, trazendo algo existente no mundo real. Nela vivenciamos situações extremas não só pela ameaça do cordyceps, mas também pelo pior que a raça humana traz à tona em situações de emergência. Era de se esperar o desejo dos fãs por uma continuação mostrando ainda mais desse mundo. E foi na Playstation Experience de 2016 que a Sony trouxe a notícia de uma sequência.

Agora com 19 anos, a jovem parece assumir o papel principal da trama que se passa cinco anos após os eventos do primeiro jogo. Em seu último vídeo, ela finalmente parece ter encontrado paz em meio a uma pequena cidade com seu par romântico, até passar por um evento traumático envolvendo um novo grupo de pessoas ensandecidas.

O trauma leva a sobrevivente ao extremo em busca de vingança. Frente aos inúmeros perigos, poderemos contar com novos equipamentos e customizações, além de um sistema de furtividade mais elaborado. Nos resta aguardar pelo dia 29 de maio e descobrir mais sobre o universo da franquia em The Last of Us Parte II.



Essa foi a nossa lista para o ano de 2020. Alguns desses jogos estão na sua mira? Marque a data no calendário e continue ligado no GameBlast para mais informações sobre os próximos lançamentos. 

BREVE

DIVULGAÇÃO

Guia N-Blast

www.nintendoblast.com.br



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

Inscriver-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscriver-se

*por Matheus Bigai**Revisão: Raphael Barbosa
Diagramação: João Pedro Souza*

O que esperar do provável novo título?

A Square-Enix conhece a importância da sua maior marca, afinal Final Fantasy foi o que salvou ela da falência há muitos anos atrás. Então o carinho e cuidado com ela são notáveis, é só ver a evolução de tecnologia e história por trás de cada jogo. E mesmo depois da modernização com **Final Fantasy XV (Multi)**, ainda é fácil ver que os fãs querem mais da Square. Então não é um absurdo imaginar que um XVI está sendo planejado, ou já está em desenvolvimento. Aqui nesse Future Blast vamos discutir o que podemos esperar dele, desde narrativa, mecânicas, entre outras coisas.

Primeiramente, Final Fantasy

Quem comandou os nove primeiros Final Fantasy foi **Hironobu Sakaguchi**, o pai da franquia. Nesses mais de 10 anos na Square ele desenvolveu aventuras medievais, jornadas de descobrimento pessoal, romances, luto, conquistas de reinos, viagem no tempo, entre muitas outras jornadas de batalhas contra o mal. Mesmo com todos esses temas espalhados por mais de 10 títulos, é fácil imaginar quais os pilares centrais de todos eles: amizade e superação.

No **Final Fantasy XIII (Multi)**, por exemplo, os personagens evoluíram depois de superarem suas diferenças e problemas, assim vencendo o mal maior. Já no **XV**, a sobrevivência de um reinado dependia da força e união de quatro amigos, assim evoluindo e superando um império inteiro. Para um possível Final Fantasy XVI, esses pilares é o que sustentariam a trama, a não ser, claro, que eles mudem tudo, mas vamos com calma.



Bem contra o mal?

A batalha do bem contra o mal é um tema recorrente na série, com suas nuances, claro. Mas e se para esse jogo eles trouxerem um tema mais maduro e complexo, como Kojima fez com **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (Multi)**: uma guerra cinza, sem lados certos e errados, somente dois pontos divergentes tentando fazer seu melhor. Uma temática que poderia funcionar com o que vimos em **Agni's Philosophy - Final Fantasy Tech Demo**, um vislumbre técnico violento e pesado, como um Final Fantasy pode ser.

Apesar de parecer bem improvável algo assim acontecer, é só lembrar que já ocorreu de um Tech Demo virar um jogo completo, com o bem sucedido **Detroit: Become Human (PS4)**. E a Square-Enix sempre procura renovar sua franquia de alguma forma, então essa é uma ideia bem interessante, se bem feita. Ela já conseguiu misturar magias e arma de fogo antes, por que não faria agora?

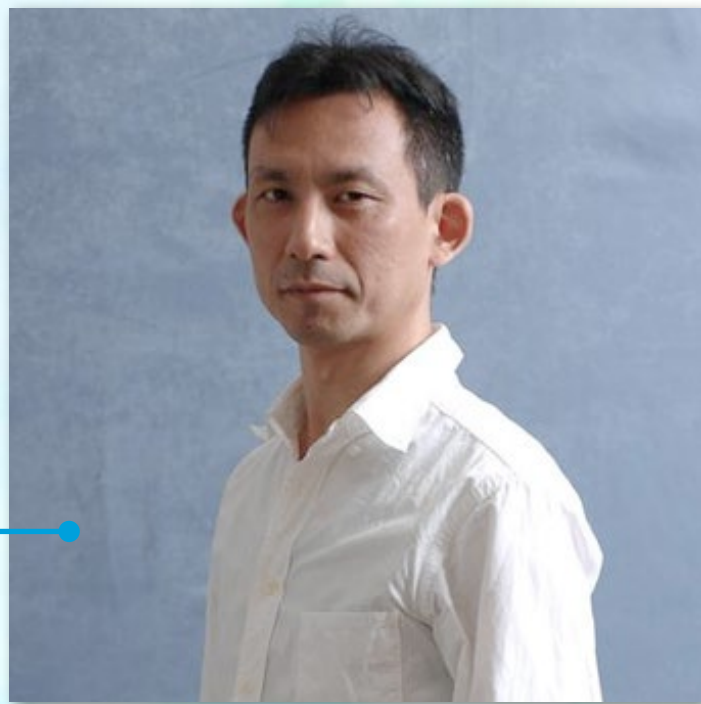


Final Fantasy Type-0 (PSP) é o game da franquia com a temática mais madura e pesada até agora, com guerras, sangue, ganância, vingança, entre outras coisas. Mesmo ainda sendo uma batalha de bem contra o mal, os seus elementos e personagens são bem trabalhados ao ponto de não nos sentirmos bem com o que vemos nos seus primeiros minutos. Um chocobo machucado, ou vários soldados mortos em cima de poças de sangue. Mas talvez esse não seja um caminho que a Square prefira seguir, talvez algo mais fácil de digerir.

A volta de Hiroyuki Ito?

Com o **Final Fantasy VII Remake (PS4)** em desenvolvimento, trazendo uma ideia parecida de magia versus tecnologia, semelhante a ideia anterior, talvez ela opte em dar o comando do XVI para uma pessoa com uma pegada diferente, como **Hiroyuki Ito**, o pai do ATB (Active Time Battle). Ele comandou projetos como **Final Fantasy XII (PS2)** e **Final Fantasy Tactics (PS)**, games com designing bem autoral para a franquia, saindo um pouco do fotorrealismo, e indo para a fantasia. Além de suas mecânicas diferenciadas, como aconteceu no XII.

A ideia de um grande conto político no meio de um mundo fantástico é animadora, coisas que Ito sabe trabalhar muito bem em seus projetos. E por que não ir além, e dizer que o XVI poderia habitar o mesmo universo que Final Fantasy XII, Tactics e até **Vagrant Story (PS)**, a expansiva Ivalice?! Isso traria um aspecto visual e narrativo próximo a todos esses jogos, e com os recursos disponíveis para o seu desenvolvimento, esse seria um game lindo, mas não é só de visual que vive um RPG, temos também o sistema de batalha.



Modernizando um gênero

Final Fantasy XV trouxe a evolução de vários sistemas da Square. Isso não quer dizer que agora todos os jogos que se seguirem de Final Fantasy terão que ser de ação, muito pelo contrário, a Square disse que os diretores terão a liberdade de decidir como essas mecânicas funcionarão, fazendo sentido com a proposta do jogo.

E o que fará sentido para um projeto que sabemos nada? O que as empresas levam em consideração é o que vai funcionar para seu público. Final Fantasy VII com sistema de ATB fazia sentido na época que foi lançado, assim como o XV ser mais voltado para a ação. Agora para um XVI podemos imaginar algumas possibilidades:



- **Se voltado para ação**, ele poderia ser uma evolução do XV com os sistemas de Vagrant Story, onde seu posicionamento e onde você ataca são relevantes para a vitória;
- **Ou mesmo algo mais estratégico**, como um Tactics usando ATB, onde o posicionamento e equipamentos influenciam na sua vitória em turnos mais dinâmicos.

Infelizmente, com nenhuma informação oficial, só podemos especular quanto a isso, e talvez nunca chegar em como será o produto final. Mas eu gostaria do sistema ATB de volta, usado de forma diferenciada como foi em Final Fantasy XII, cheia de peculiaridades e sistemas interessantes de se usar. Montar boas estratégias era o que garantia a vitória contra inimigos mais complicados.



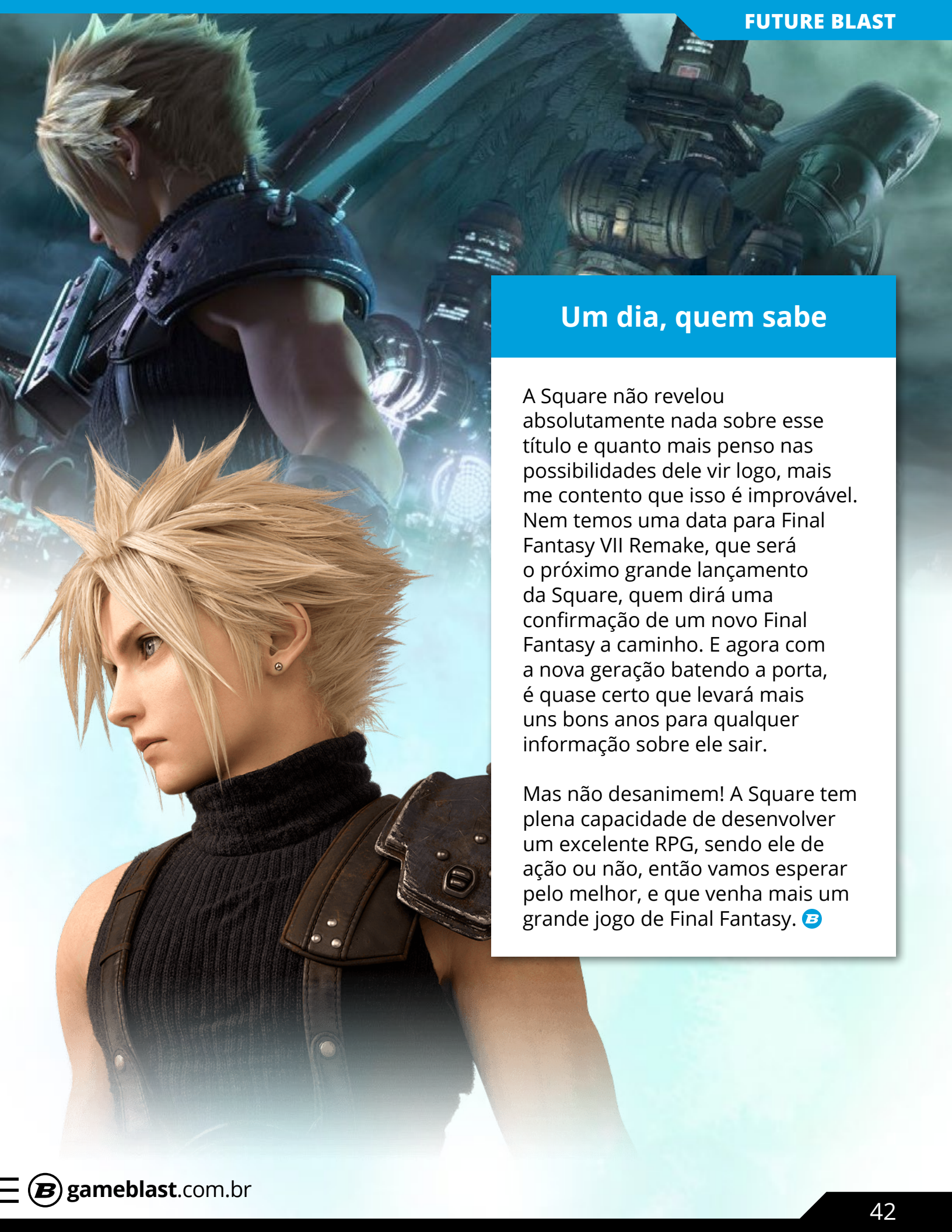


Certas coisas são melhores longe

Quem acompanhou o desenvolvimento de Final Fantasy XV notou que muito do jogo não estava nele, como o filme, anime e outros produtos. Tratar seus projetos como serviços não é um problema, mas distancia quem quer aproveitar uma boa narrativa, como Final Fantasy sempre foi conhecido.

Um bom exemplo de RPG de ação que seguiu por outro caminho foi **The Witcher 3 Wild Hunt (Multi)**, mesmo ele sendo imenso, ele tinha todo seu conteúdo ali, e as DLC expandiram isso, de forma tão grandiosa quanto o original. É esse tratamento que um game de Final Fantasy merece e não com buracos narrativos usados como desculpa para lançar pequenos complementos aqui e ali.

Pensar que esse futuro game sairá para celulares também é complicado. É notável que o mercado mobile traz um retorno considerável, mas repetir os erros da Blizzard com sua franquia Diablo, seria um tanto burra. Os fãs não querem um jogo tão importante como esse para celular, eles querem um grande projeto, pensado no entretenimento deles. Então acho que a Square nos ouvirá quanto a isso e lançarão Final Fantasy XVI para os futuros consoles ou mesmo o PC.



Um dia, quem sabe

A Square não revelou absolutamente nada sobre esse título e quanto mais penso nas possibilidades dele vir logo, mais me contento que isso é improvável. Nem temos uma data para Final Fantasy VII Remake, que será o próximo grande lançamento da Square, quem dirá uma confirmação de um novo Final Fantasy a caminho. E agora com a nova geração batendo a porta, é quase certo que levará mais uns bons anos para qualquer informação sobre ele sair.

Mas não desanimem! A Square tem plena capacidade de desenvolver um excelente RPG, sendo ele de ação ou não, então vamos esperar pelo melhor, e que venha mais um grande jogo de Final Fantasy. 

*por Alberto Canen**Revisão: André Luís C. de Carvalho
Diagramação: Daniel Andrade*

Derrote hordas de monstros e evolua suas torres no divertido

IDLE DEFENSE DARK FOREST

ANDROID

iOS

Os jogos de defesa de torre são provavelmente aqueles que melhor fazem uso das telas sensíveis ao toque dos smartphones e tablets. Um bom título desse gênero lançado recentemente é o **Idle Defense**, da desenvolvedora independente chinesa **Lemon Jam Studio**, que conta com uma jogabilidade simples, história cômica e que deve tomar boa parte do seu tempo ocioso.

Um aprendiz de mago trapalhão

Diferentemente da maioria dos *tower defense*, que já nos coloca direto na ação, Idle Defense tem uma história. Apesar de curtinha, ela é bem-humorada e serve como um bom plano de fundo para a jogatina.

Um aprendiz de mago comete um enorme engano e acaba queimando metade da escola de magos. Como era de se esperar depois de tamanha trapalhada, ele foi expulso e voltou para casa. Para piorar a situação, o cristal do selo ancestral também acabou destruído e monstros de todo tipo não param de sair dele. O nosso aprendiz, de posse de um livro mágico de engenharia de torres, resolve enfrentar os inimigos e salvar a todos. Um enredo simples, mas que dá uma boa motivação para a jogatina.



Entre torres e feitiços

Há mais de dez tipos de torres, que atacam de forma diferentes, usando, por exemplo, flechas, magia ou veneno. Elas não apenas têm um nível de dano diferente, mas também devem ser construídas estrategicamente, pois há monstros que só recebem dano de um determinado tipo de torre ou são mais suscetíveis a um do que outro.

Conforme os monstros vão sendo derrotados e passamos de fase, dinheiro vai sendo acumulado, que permitem melhorar as torres, que podem, inclusive, evoluir para mais de um tipo, à escolha do jogador. Assim, há várias questões a serem consideradas no momento de escolher uma torre, e não somente a que obviamente seria mais forte, pois vai depender da estratégia traçada.

Além das torres, é possível combater os monstros utilizando habilidades elementais de raio, gelo, vento, entre outros, que também podem evoluir ao gasto do suado dinheiro. Basta tocar no botão da habilidade incansavelmente para acioná-la à vontade, não permitindo que fiquemos apenas olhando enquanto as torres fazem todo o serviço. Eventualmente, até mesmo invocar demônios para ajudar na batalha será possível, desde que a quantidade de livros mágicos seja adquirida, através de um sistema aleatório de ganhos.



Um jogo para momentos de ócio

Idle Defense é o tipo de jogo que exige um bom tempo dedicado a ele. Sempre tem uma torre ou habilidade para evoluir, ou um demônio diferente para desbloquear, nos levando a jogar cada vez mais. As estratégias exigidas não são complexas e acabamos entretidos por um bom tempo. É uma ótima pedida para quem gosta de melhorar os seus armamentos enquanto detona monstros malignos que só querem atrapalhar o seu dia. **B**

Idle Defense (Android/iOS)

Desenvolvedora: Lemon Jam Studio

Gênero: Tower Defense

Lançamento: Android 27/09/2019 - IOS 09/01/2020

Onde
pode ser
encontrado:



*por Farley Santos**Revisão: André Luís C. de Carvalho**Diagramação: João Pedro Souza*

indie blast

recomendações de jogos

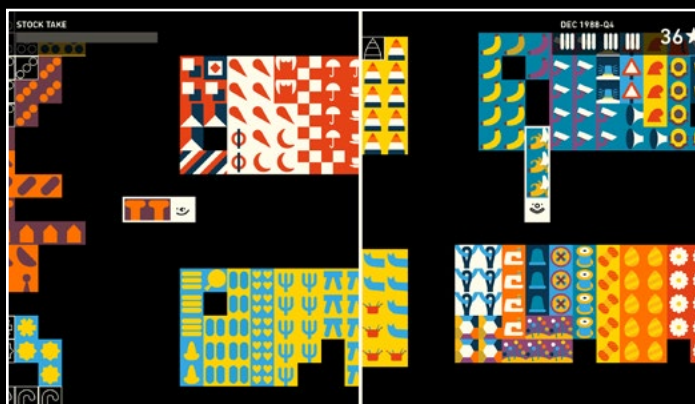
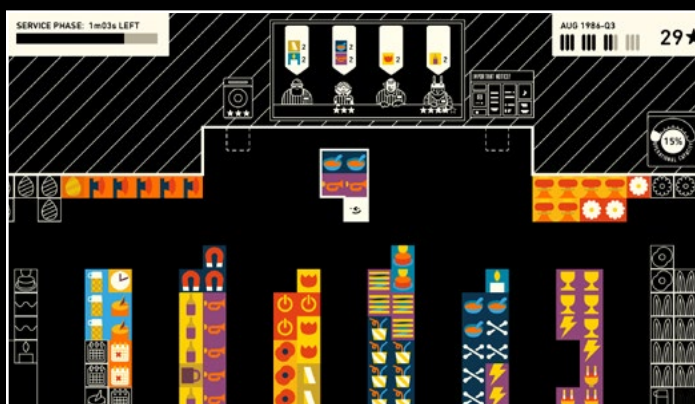
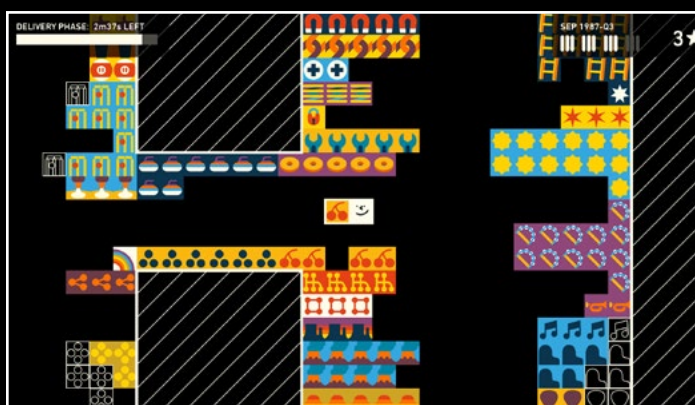
O final de um ano e o início de outro costumam ser períodos com menos lançamentos de jogos, sejam indie ou não. Sendo assim, é uma boa época para conferir alguns títulos dos meses anteriores que podem ter acabado passando batido. Nesta edição temos uma aventura de capturar monstrinhos muito parecida com certa franquia famosa, um puzzle de organização de depósitos, um RPG estrelado por insetos, um guaxinim e uma lhama contra uma organização maligna e mais.

Wilmot's Warehouse

Plataformas: PC e Switch
Gêneros: Puzzle, Simulador de Organização



WILMOT'S WAREHOUSE



O que é?

Você gosta de organizar coisas? Caso a resposta seja afirmativa, Wilmot's Warehouse é para você. Neste puzzle, o objetivo é administrar um armazém que recebe constantemente produtos da melhor forma possível. Você pode organizar os itens como bem entender, podendo agrupá-los por cor, por tema ou qualquer outra lógica. Mas é importante saber com exatidão onde as coisas estão guardadas: quando o depósito abre, os clientes vão fazer inúmeros pedidos que precisam ser executados rapidamente.

Por que você deveria jogá-lo?

Wilmot's Warehouse oferece diferentes tipos de experiência e é capaz de agradar diferentes tipos de jogadores. É possível aproveitá-lo de maneira relaxante, organizando cuidadosamente o estoque sem se importar muito com os clientes. Outra opção é escolher o modo difícil e tentar realizar as tarefas rapidamente. De qualquer maneira, é um jogo bem livre e com muitas possibilidades. O visual minimalista tem seu charme, e o título conta com multiplayer local para dois obcecados por organização.

Sky Racket

Plataformas: PC

Gêneros: Tiro, Ação

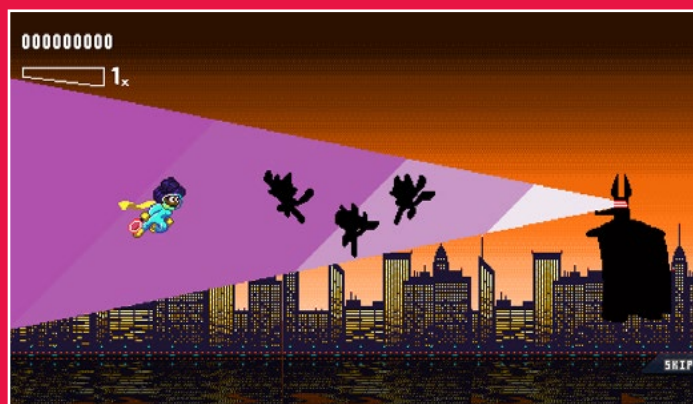


O que é?

Santana, uma deusa-capivara, foi capturada, e uma dupla de crianças com raquetes especiais é sua única esperança. Produzido pelo estúdio carioca Double Dash Studios, Sky Racket é um shoot 'em up com um conceito principal bem único: a principal maneira de ataque é rebater os tiros dos inimigos. Além dos confrontos com os oponentes, há também vários momentos em que precisamos quebrar blocos, de maneira bem similar a títulos como Arkanoid. As aventuras de RacketBoy e RacketGirl podem ser aproveitadas sozinho ou na companhia de outro jogador no multiplayer local.

Por que você deveria jogá-lo?

A ideia principal de Sky Racket é bem maluca, mas funciona muito bem, resultando em um shoot 'em up bem interessante. A jogabilidade de rebater tiros é explorada em situações diversas e criativas, fazendo com que cada fase ofereça uma experiência bem distinta: um estágio parece uma mesa de pinball, uma batalha contra um chefe simula uma partida, e assim por diante de Pong. Uma ambientação colorida inspirada em animes da década de 1990 e personagens carismáticos deixam tudo mais divertido.



SuperEpic: The Entertainment War

Plataformas: PC, PS4 e Switch

Gêneros: Plataforma, Metroidvania

SUPEREPIC

THE ENTERTAINMENT WAR

O que é?

Em SuperEpic: The Entertainment War, o mundo foi dominado por uma desenvolvedora de jogos que escraviza a humanidade com seus games gratuitos viciantes e repletos de microtransações. Um guaxinim montado em uma lhama decide acabar com esse império, e para isso vai invadir a sede da corporação e destruir tudo. A aventura pelo imenso complexo da companhia maligna segue o formato de metroidvania com um imenso mapa de progressão não linear repleto de segredos.

Por que você deveria jogá-lo?

O humor é constante em SuperEpic e deixa a jornada bem divertida ao fazer piadas com clichês dos mundos dos jogos. Além disso, a dupla de heróis é ágil e desfere combos rápidos e variados, sendo que novas habilidades expandem as opções de ataque. Um detalhe legal são QR Codes espalhados pelo mundo do jogo: ao ler os códigos com um smartphone, é possível jogar um minigame que libera recompensas no jogo principal. E como é de praxe do gênero, o mundo está repleto de segredos para serem descobertos.



Bug Fables: The Everlasting Sapling

Plataformas: PC

Gêneros: RPG



O que é?

Bug Fables: The Everlasting Sapling é um RPG fortemente inspirado nos dois primeiros jogos da série Paper Mario. No título, acompanhamos um grupo de insetos que exploram o reino de Bugaria em busca de uma planta capaz de tornar imortal aquele que a consumir. Cada um dos três insetos têm habilidades únicas para explorar o mundo: a abelha Vi acerta botões com seu bumerangue, o besouro Kabu quebra coisas com seu chifre, e a mariposa Leif usa magia de gelo para congelar inimigos. O combate é por turnos, mas boa parte dos ataques exigem comandos para serem executados com sucesso.



Por que você deveria jogá-lo?

Este indie mescla plataforma, exploração, puzzles e combates em uma aventura cativante. O reino de Bugaria é repleto de locais para visitar, e muitas missões e chefes opcionais são bons incentivos para explorar todos os cantos. A ambientação é carismática e conta com personagens divertidos, texto leve e um mundo charmoso — os insetos parecem folhas de papel andando pelos cenários 3D. Por fim, o combate empolga com muitos inimigos que exigem estratégias diferentes, ataques criativos e dificuldade ajustável.

New Super Lucky's Tale

Plataformas: Switch

Gêneros: Ação e plataforma 3D

O que é?

New Super Lucky's Tale é uma versão expandida do jogo lançado originalmente para PC e Xbox One. Uma raposa chamada Lucky explora mundos dentro de um livro mágico a fim de recuperar suas páginas e impedir que um vilão use seu poder para fins nefastos. Em sua essência, o título é uma aventura de plataforma 3D com foco em coletar itens, mas há grande variedade de situações pelo caminho com puzzles, estágios 2D, trechos que lembram o gênero runner e mais.



Por que você deveria jogá-lo?

Uma aventura nos moldes clássicos, mas com vários conceitos modernos, espera aqueles que jogarem New Super Lucky's Tale. A diversão do título está na variedade de estilos de estágios que exploram as habilidades do protagonista Lucky de maneiras criativas. Além disso, um visual colorido torna a experiência agradável tanto para adultos quanto para crianças. A versão New corrige vários dos problemas do título original e adiciona várias novidades, logo é uma boa opção mesmo para quem já conferiu a aventura no PC e Xbox One.



Shovel Knight: King of Cards

Plataformas: PC, PS4, Xbox One e Switch

Gêneros: Ação, Plataforma



O que é?

King Knight é o protagonista de King of Cards, a nova aventura da série Shovel Knight. Neste prequel, acompanhamos o cavaleiro régio em sua jornada pelo trono de Brejorgulho em um jogo de ação e plataforma 2D inspirado em clássicos do NES. Para dar conta dos desafios, King Knight conta com inúmeros movimentos, como uma ombrada e um salto giratório, que servem tanto para derrotar inimigos quanto para explorar os cenários. A expansão inclui também um minigame de cartas chamado Joustus.

Por que você deveria jogá-lo?

A série Shovel Knight se consagrou com seu ótimo level design, e King of Cards não é diferente. A expansão oferece uma ampla variedade de níveis com diferentes desafios, sendo que a dificuldade é ajustável para novatos e veteranos. Os movimentos exclusivos de King Knight exploram os conceitos da franquia de maneiras inéditas, o que traz um misto de familiaridade e novidade à experiência. Por fim, o minigame Joustus é bem completo e tem mais de 120 cartas para serem encontradas.





Cada vez mais os jogos indie conquistam espaço e se destacam em meio a títulos de grande orçamento, sendo que algumas franquias se tornaram favoritas dos jogadores. Isso não deve mudar em 2020, pois vários títulos esperados podem ser lançados neste ano. Como sempre, a quantidade de novos jogos notáveis só cresce, sendo assim é imprescindível ficar de olho nos lançamentos — há experiências legais para todos os tipos de jogadores. **B**

Revista Nintendo Blast 122

E se você acordasse na pele de um Pokémon?



Trazemos a prévia de Pokémon Mystery Dungeon: Rescue Team DX, revisitamos os melhores spin-offs de Pokémon e mais!

Baixe já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista