

GAMEBLAST

C O M . B R

W W W

FINAL FANTASY XVI

É UMA ARRISCADA BUSCA DE
RENOVAÇÃO PARA A FRANQUIA

DEVELOPERS

CONHEÇA A DESENVOLVEDORA
NETHERREALM STUDIOS



#65
A G O
2023



MORTAL KOMBAT

Novo mundo de Kombat

Quando você pensa em jogos de luta, qual franquia vem logo à sua mente? Provavelmente, assim como eu, **Street Fighter** e **Mortal Kombat** são as primeiras que você lembra. E não é para menos, elas estão há muito tempo fazendo sucesso e a alegria dos jogadores. Por isso convidamos você a conferir a nossa expectativa pelo lançamento de **Mortal Kombat 1** (spoiler: está bem alta). Também falamos sobre a sua desenvolvedora, a **NetherRealm Studios**, sobre os **personagens que gostaríamos que voltassem à franquia** e mais. Boa leitura!- **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST

Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Ives Boitano



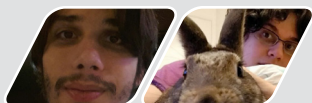
DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO
Alexandre Galvão
Carlos França Jr.
Renan Rossi



REVISÃO
Davi Sousa
Juliana P. Zapparoli
Heloísa D'Assumpção
Vitor Tibério



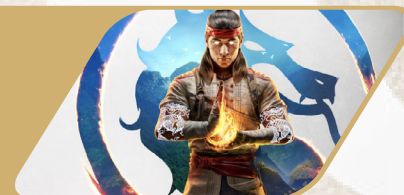
DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves



PRÉVIA

03

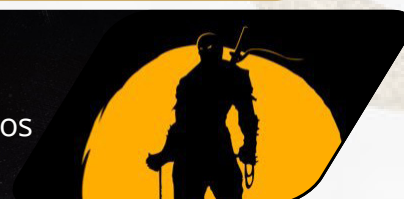
Mortal Kombat 1
(Multi)



DEVELOPERS

12

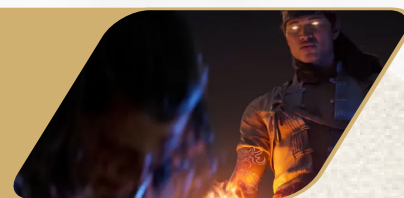
NetherRealm Studios



MORTAL KOMBAT 1

22

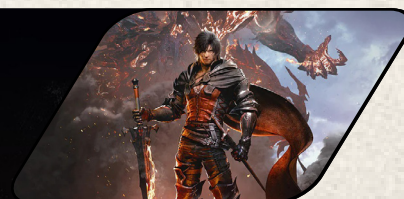
Personagens que poderiam receber uma nova chance



ANÁLISE

36

Final Fantasy XVI (PS5)



FAÇA SUA ASSINATURA

GRÁTIS

DA REVISTA
GAMEBLAST

E receba todas as edições em seu computador, smartphone ou tablet com antecedência, além de brindes, promoções e edições bônus!

ASSINAR!





por **Por Carlos França Jr.**

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Leandro Alves

A detailed illustration of a character from Mortal Kombat 1, likely Liu Kang, with long black hair in a topknot, a red headband, and a brown leather jacket with dragon patterns on the sleeves. He has glowing white eyes and is holding a flaming sword. The background is a light, stylized dragon.

MORTAL 1 KOMBAT

É hora de voltar no tempo

O tempo passou para Mortal Kombat e, após três décadas de existência, o próximo jogo da franquia decidiu recontar a sua história. Um novo deus, novos campeões, antigas rivalidades desmanchadas, mas ainda uma ameaça atemporal. Preparem-se para um novo Mortal Kombat 1.

Novos laços, velhas ambições



Como vimos no jogo anterior, Liu Kang se tornou o deus protetor da Terra após absorver os poderes de Raiden. Na expansão Aftermath, Shang Tsung até tentou atrapalhar os planos de Liu Kang em reconstruir o universo, mas falhou e foi banido da existência. Agora, o novo Deus Ancião do Fogo pode reescrever a

realidade, e assim uma nova linha se inicia. Mortal Kombat 1 trará a reedição do primeiro torneio, mas com novas parcerias e desavenças. A mais notável de todas é que Scorpion e Sub-Zero não iniciarão esta linha do tempo como inimigos, e sim como irmãos. Além disso, ambos pertencerão ao clã Lin Kuei e também contarão com a parceria de Smoke.

Outra dupla que parece ter um relacionamento mais próximo, mas conflituoso como antes, será Kitana e Mileena, só que agora colocando a "ninja rosa" como sucessora do trono de Edenia. Raiden será um membro regular da Lótus Branca, como Kung Lao, que terá um chapéu sem lâminas. Até o momento, os personagens confirmados são:



Vale ressaltar que, pelo menos por enquanto, não foram anunciados o retorno de Kano e Sonya Blade, que participaram do primeiro jogo de fato da série, ao elenco principal. Goro e Reptile também estavam nele, mas não eram selecionáveis; no entanto, como MK1 contará com DLCs, é possível que eles apareçam posteriormente.

Além disso, já era de se esperar uma diferença entre o elenco deste jogo e do primeiro da franquia, visto que, em termos de história, testemunharemos o Deus Liu Kang recrutando campeões para participar no primeiro torneio de todos. A questão é: será que a Terra conseguirá triunfar neste novo início?

Kombate em dupla

Referente às mecânicas de jogo, podemos esperar uma jogabilidade bem próxima à de Mortal Kombat 11, mas com uma barra tripartida para ajudar com os recursos ofensivos e defensivos, como a de MKX. Além disso, as características Fatalities e Fatal Blows também marcarão presença, da maneira sangrenta que os fãs tanto adoram.





A maior novidade até o momento são os Kameos. Para quem não é familiarizado com o termo, ele é derivado de cameo e pode ser traduzido livremente como “participação especial” — e é exatamente isso que Mortal Kombat 1 trará. Será possível escolher um segundo lutador para dar assistência ao principal durante a luta, com o detalhe de que todos eles farão parte de uma lista específica para isso. Os revelados até o momento foram:

- Cyrax (visual clássico de MK3)
- Frost (clássico de MK: Deadly Alliance)
- Goro (visual novo)
- Jax Briggs (visual clássico de MK2)
- Kano (visual clássico do primeiro MK)
- Kung Lao (visual clássico do primeiro MK)
- Scorpion (visual clássico do primeiro MK)
- Sektor (visual clássico de MK3)
- Sub-Zero (visual clássico do primeiro MK)
- Sonya Blade (visual clássico do primeiro MK)
- Stryker (visual clássico de MK3)



Ao que tudo indica, novos personagens também serão adicionados aos Kameos, e eles sempre farão referência às versões passadas de quem já foi parte dos jogos anteriores.

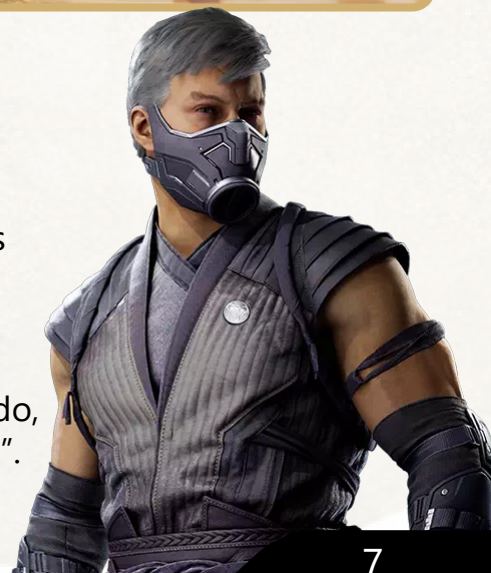
A função dos Kameos será interceder no meio da luta com agarrões, seja para estender combos ou interromper uma investida adversária. Além disso, eles possivelmente poderão ser utilizados em movimentos finalizadores, com seu próprios fatalities ou até mesmo uma condicional para brutalities, próximo do esquema de MK 11.



Outra característica é que alguns lutadores contarão com medidores extras para amplificar a potência dos seus golpes. Quem já deu uma amostra de como será essa mecânica foi Johnny Cage. Ele possui uma estrela que é seu "medidor de hype" e, assim que ela se preenche, as propriedades do seus ataques de sombra mudam.



O que ainda permanece envolto em mistério é se poderemos contar com todo o arsenal de habilidades que cada personagem possui ou se teremos que escolher alguns golpes, deixando outros de lado. Isso foi um dos aspectos de MK11 que até foi considerado limitante de início, mas que também criou combinações interessantes e variações criativas de um mesmo boneco. Também não há informações sobre as roupas e acessórios. Vale lembrar que, anteriormente, cada skin diferente contava com várias cores e cada combinação deveria ser liberada como um item separado, fazendo com que um lutador tivesse uma média de 40 trajes "únicos".



Mais convidados de outro “universo”



Obviamente, podemos esperar por adições via DLC, inclusive uma lista já foi vazada “acidentalmente” pela Amazon da Itália. Este primeiro Kombat Pack seria composto por:

Lutadores:

- Ermac
- Homelander (Capitão Pátria, do seriado The Boys)
- Quan Chi
- Omni Man (do seriado Invencível)
- Peacemaker (Pacificador, do Esquadrão Suicida)
- Takeda

Kameos

- Ferra (sem Torr)
- Johnny Cage (possivelmente com o visual do primeiro Mortal Kombat ou MK2)
- Khameleon
- Mavado
- Tremor



Quem acompanha a franquia já está acostumado às diversas ondas de personagens adicionais, mas ter novos nomes não só no elenco principal quanto também nos Kameos pode ser algo bom e ruim ao mesmo tempo.

Vendo pelo lado bom, será a oportunidade de muita gente esquecida aparecer só pela graça da referência, como o próprio Mavado; no entanto, chega a ser ruim, pois muitos personagens considerados importante e que os fãs pedem para voltar acabarão dando espaço (de novo) para outros ícones da cultura pop.

Ausências sentidas, como Reptile, Sareena, Ashra, Havik, entre outros tantos, infelizmente podem acabar ficando de fora mais uma vez para priorizar algum convidado, muito provavelmente por questões comerciais. Ter nomes como Coringa, Alien, Jason, Leatherface, Predador e Spawn é algo chamativo e interessante, mas que ainda assim não se compara a ter outros lutadores que agreguem mais à narrativa do jogo.




MORTAL 1 KOMBAT



O começo de uma nova era

Recontar o primeiro Mortal Kombat abre portas para diversas novas interações e rumos diversos. Agora só nos resta esperar para ver se Liu Kang será um deus mais sábio que Raiden, ou se também terá atitudes inconsequentes.

Mortal Kombat 1 será lançado para PlayStation 5, Xbox Series X/S e PC em 19 de setembro. O jogo contará com áudio e legendas em português. 



Mortal Kombat 1 (Multi)
Desenvolvedor NetherRealm Studios
Gênero Luta
Lançamento 19 de setembro de 2023

Expectativa

5

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu/Eevee Fire Emblem: Three Houses

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
RS **1,99**



E-BOOK
FIRE EMBLEM:
THREE HOUSES
RS **5,99**



COMPRAR NO
Google™ play



COMPRAR NO
Google™ play



Disponível na
amazon.com



por **Renan Rossi**

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



NETHERREALM
STUDIOS

NetherRealm Studios: a história da casa de Mortal Kombat

Responsável pelo desenvolvimento de Mortal Kombat e Injustice, o NetherRealm Studios é hoje um dos mais renomados exemplos de qualidade e realismo quando falamos em jogos de luta. Elogio mais do que justo para a casa de Ed Boon, um dos criadores do MK original de 1992 e que continua supervisionando todos os projetos da empresa, como o aguardado Mortal Kombat 1. Chegou a hora de vasculhar as entranhas do Reino Inferior e conhecer essa história de perto.

A antiga Midway Games

Na parte mais profunda do reino mora a nostalgia, pois o NetherRealm Studios nasceu após a falência da Midway Games. Fundada em 1958 por Henry Moss e Marcine Wolverton, a companhia iniciou suas atividades como criadora de equipamentos de diversão, sendo adquirida em 1969 pela Bally Manufacturing, que era uma das líderes de mercado em máquinas caça-níquel.

Poucos anos depois, a manufatura de arcades mecânicos e, posteriormente, arcades eletrônicos gerou a aproximação com a gigante japonesa Taito. Dessa parceria, a recém-chamada Bally Midway passou a distribuir tanto jogos de sua autoria como a publicar títulos japoneses em solo americano durante a década de 1980, como Space Invaders, Pac-Man, Ms. Pac-Man, Satan's Hollow, Astron Belt, Flicky, Future Spy, Up'n Down e Rampage.



O fenômeno Mortal Kombat

Em 1988, a Bally Midway foi adquirida por outra gigante americana dos jogos eletrônicos: a WMS Industries, sua principal concorrente. Assim, os novos donos resgataram o nome Midway Games e propuseram um catálogo de títulos a ser lançados nos anos 1990.

O primeiro deles foi um game de ação baseado no filme Soldado Universal, que seria lançado em 1992 e protagonizado por Jean-Claude Van Damme, missão que ficou a cargo de Ed Boon e John Tobias, dois dos apenas quatro integrantes da Midway à época. Apesar de ter participado de um

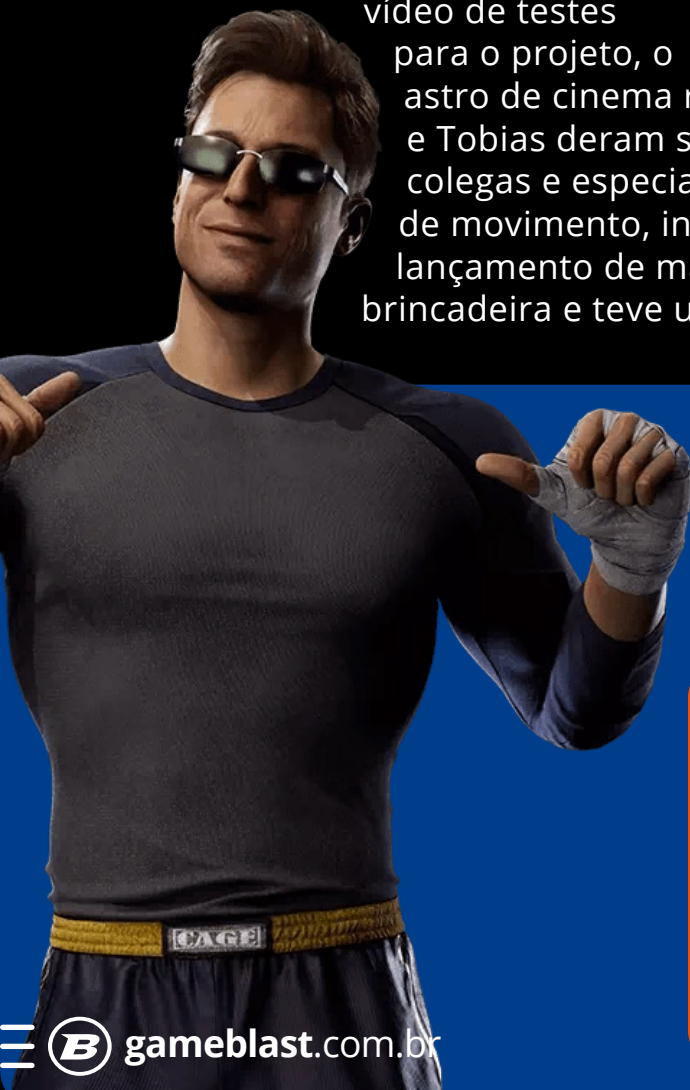
vídeo de testes para o projeto, o astro de cinema recusou a proposta. Mesmo assim, Boon e Tobias deram sequência ao game, chamando alguns colegas e especialistas em luta para gravar novas capturas de movimento, incluir ataques surreais e até mesmo o lançamento de magias. O próprio Van Damme não escapou da brincadeira e teve um personagem parodiado: Johnny Cage.



Ed Boon



John Tobias



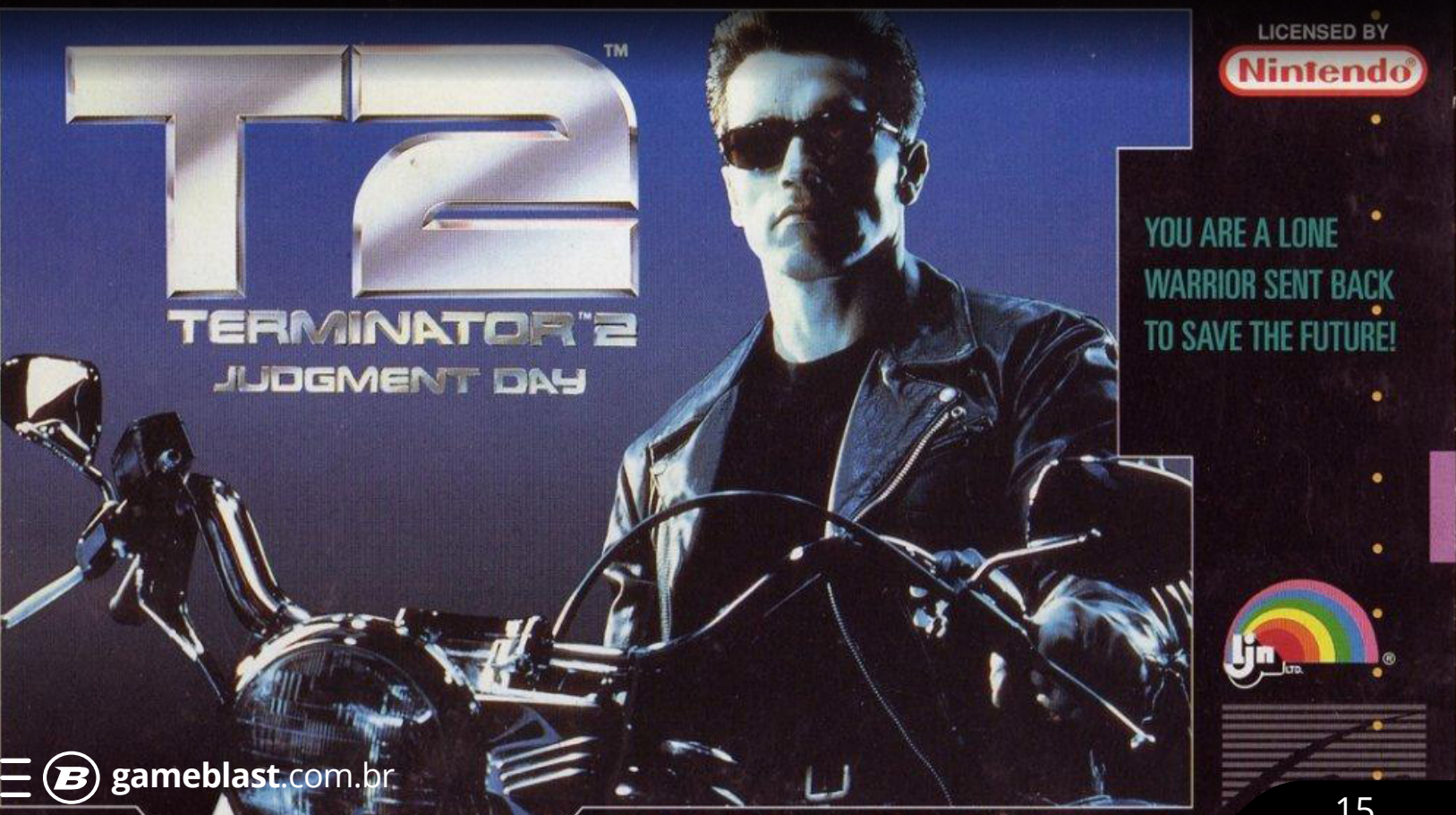
Já os famosos Fatalities foram incluídos apenas no final como uma maneira de zombar do adversário combalido após a luta. Assim nasceu Mortal Kombat, em 1992, mudando os jogos de luta para sempre.

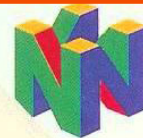


A era de ouro

Após o impacto de Mortal Kombat, a Midway alavancou sua trajetória nos games com MK2, MK3 e Ultimate MK3, além de diversos outros títulos que marcaram a década de 1990. Com o conhecimento adquirido sobre captura de movimento e gráficos realistas, o estúdio lançou NBA Jam em 1993, que trazia partidas 2 contra 2 e movimentos inimagináveis para os atletas, como as famosas enterradas com bolas de fogo. Sua sequência foi o também aclamado NBA Hangtime, de 1996.

Outros games baseados em filmes ou competições esportivas oficiais originados nos arcades também ganharam versões para console, como Terminator 2: Judgement Day e WWF Wrestlemania. Até mesmo um shooter chamado Revolution X conseguiu unir mecânicas de tiro com os integrantes da banda Aerosmith. A criatividade estava realmente solta.





Only For

Designed For
N64 Controller Pak™

2 Player/Simultaneous

E o que dizer de Cruis'n USA? Lançado originalmente para arcade em 1994 e depois portado para N64 como parte de um acordo entre Nintendo e Midway, o game de corrida foi um verdadeiro sucesso e está presente na memória dos jogadores até hoje. Anos depois, chegaram as sequências Cruis'n World (1996) e Cruis'n Exotica (1999).

Com o impacto dos jogos 3D, o momento foi perfeito para a chegada de Mortal Kombat Trilogy, Off Road Challenge, Rampage World Tour, Maximum Force, Mace: The Dark Age, Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero, Mortal Kombat 4 e San Francisco Rush: Extreme Racing.

O estúdio ainda desenvolveu e publicou,

sob supervisão da id Software, o FPS Doom 64, título muito aclamado por aprofundar a essência da franquia e trazer gráficos tão aprimorados quanto os dos computadores da época. Com toda essa bagagem, a Midway assumiu, em 2000, o posto de quarta maior publisher em vendas quando levados em conta os títulos para consoles 32-bit e 64-bit.



Queda e falência

A virada do século, no entanto, colocou a empresa num período crítico de queda nas vendas. Sob o comando de Summer Redstone, bilionário e líder de gigantes do entretenimento como Viacom e CBS, a Midway passou, a partir de 2004, a adquirir uma série de estúdios menores para fortalecer seu quadro de funcionários e alavancar sua participação no setor. Pouco tempo depois, contudo, alguns deles acabaram sendo fechados, deixando várias pessoas desempregadas.

Nesse período, foram lançados Gauntlet Legends, Ready 2 Rumble Boxing, San Francisco

Rush 2049, The Grid, SpyHunter, Mortal Kombat: Deadly Alliance, Mortal Kombat: Deception e Mortal Kombat: Armageddon, para citar alguns exemplos.

Do quarto lugar no ranking de vendas conquistado em 2000, a Midway caiu para a vigésima posição em 2006. As coisas pareceram melhorar com a chegada de um novo aporte financeiro para o lançamento de Unreal Tournament 3, mas isso não foi capaz de tirar a companhia do vermelho. Seu último título oficial foi Mortal Kombat vs DC Universe, lançado em 2008. No ano seguinte, a empresa declarou falência.



Warner e o NetherRealm Studios

O processo de recuperação fiscal da Midway gerou um leilão de ofertas realizado em 2009, no qual a Warner Bros. declarou interesse, fazendo uma proposta de 33 milhões de dólares pelos ativos da companhia. Boa parte desse dinheiro foi utilizada posteriormente para saldar dívidas com executivos, funcionários e demais obrigações.

Demais propriedades intelectuais, estúdios e subsidiárias foram fechados ou vendidos para outras empresas, com exceção do estúdio de Chicago, local em que era desenvolvida a franquia Mortal Kombat. Sua estrutura e parte dos funcionários, incluindo o co-criador

da série, Ed Boon, acabaram sendo mantidos pela Warner, que rebatizou a empresa de NetherRealm Studios.

A escolha do nome tem tudo a ver com Mortal Kombat, pois retrata um cenário presente no jogo e traz em seu logotipo a silhueta do personagem Scorpion, o favorito de Ed Boon.

Sob nova direção, o estúdio passou a fazer parte da divisão Warner Bros. Games., lançando em 2011 o nono título da série Mortal Kombat, que serviu como um tipo de reboot, porém com gráficos aprimorados, jogabilidade atualizada e níveis de violência até então nunca vistos. O sucesso foi instantâneo.





Recomeço

Dois anos depois, em 2013, a inventividade de Ed Boon se uniu aos heróis da DC para dar vida a Injustice: Gods Among Us, que utilizou muitos dos aspectos de jogabilidade trazidos por Mortal Kombat, além de dar ênfase à narrativa e modos online. Com dois títulos

extremamente aclamados, sequências eram mais do que certas. Em 2015 veio Mortal Kombat X e, em 2017, foi a vez de Injustice 2. Ambos foram bem-recebidos, embora a pancadaria dos super heróis tenha sido criticada pelo decepcionante sistema de microtransações. Em 2019, Mortal Kombat

11 uniu características dos títulos anteriores para apresentar combates, gráficos e história envolventes, ao mesmo tempo em que seu sistema de personalização permitiu apenas alterações de aparência, o que fez das microtransações uma ferramenta puramente casual, agradando aos fãs.



MORTAL 1 KOMBAT

Mortal Kombat 1

A bola, ou melhor, o round da vez, está em Mortal Kombat 1, previsto para 19 de setembro em todas as plataformas da atual geração. Ele marcará a inauguração de um novo ciclo da franquia, seguindo os eventos ocorridos em seu antecessor.

A repercussão do anúncio foi a maior já registrada


para um título da série, mostrando o crescimento do interesse por Mortal Kombat ao longo dos anos, como se a franquia ainda estivesse no auge dos tempos da Midway ou até mesmo ultrapassado esse patamar.

A promessa é de narrativas mais envolventes e grandes reviravoltas, sobretudo

entre os personagens clássicos. Também foi confirmada a participação dos chamados Kameo Fighters, lutadores parceiros que podem surgir durante as partidas para ajudar o jogador. Após o lançamento, a Warner ainda garantiu a possibilidade de cross-play tanto para as partidas online quanto para a progressão de jogo.

O Reino Inferior te chama

De um pequeno estúdio fundado nos anos 1980 com apenas quatro integrantes, incluindo Ed Boon, a Midway passou por várias mudanças até tornar-se o NetherRealm Studios, que conta hoje tanto com funcionários veteranos quanto com jovens que nasceram após o primeiro Mortal Kombat, bem como jogadores profissionais que participam dos testes de qualidade para aprimorar a experiência de cada game.

Mais vivo do que nunca, o NetherRealm Studios é fruto do verdadeiro combate mortal dentro e fora dos games e, com tanta diversidade criativa, ideias não faltam para impulsionar cada vez mais os projetos da empresa. De um passado glorioso a um futuro promissor comandando franquias aclamadas, o Reino Inferior ainda mantém seu domínio entre os mortais. 



Guias Blast

Super Smash Bros. Ultimate

The Witcher III: Wild Hunter

Essas edições estão disponíveis na Google Play Store!



E-BOOK
SSMB ULTIMATE
R\$ **4,90**



E-BOOK
THE WITCHER 3:
WILD HUNTER
R\$ **2,90**





por **Por Carlos França Jr.**

Revisão: Vitor Tibério

Diagramação: Leandro Alves

Personagens que poderiam receber uma nova chance em Mortal Kombat 1

Viagem no tempo e reinício do universo são recursos recorrentes para mudar drasticamente os rumos de uma narrativa e tornar viável um novo começo. Mortal Kombat usou ambos os recursos de uma vez só e agora Mortal Kombat 1 vai recontar como foi o primeiro torneio de todos. Até o momento, mais de 70 lutadores já deram as caras pelos jogos da franquia, e isso sem contar outros nomes que só foram citados, convidados e outros que só apareceram para apoio da história. Então, sempre vai ter aquela esperança por parte dos fãs de que alguém saia do limbo de só ter aparecido uma ou duas vezes e ganhe um pouco mais de carinho.

Fizemos uma lista com alguns nomes que poderiam deixar esse novo universo ainda mais interessante. E só para deixar claro, escolhemos lutadores que até o momento ainda não foram anunciados no jogo base ou por DLC. Confira:

Fujin



Tudo bem que o deus dos ventos estava na expansão Aftermath, de MK 11, mas pelo seu status anterior, Fujin merece aparecer com mais relevância. Sua primeira aparição foi em MK 4, e ele seria o novo protetor da Terra após Raiden ascender ao status de Deus Ancião.



Fujin

Como Liu Kang se tornou o novo protetor do plano terreno, faria todo sentido ver se Fujin teria o mesmo tipo de camaradagem que havia com Raiden, ou se traria algum tipo de rivalidade divina com o novo deus do fogo em busca de ele mesmo se tornar uma divindade suprema.

Taven e Daegon



Os dois irmãos foram os nomes de destaque da trama de Mortal Kombat Armageddon. Enquanto Taven era o herói, Daegon foi o antagonista de uma trama que envolvia também o despertar de Blaze, o chefe do jogo. Mas por que trazer eles de volta?



Taven e Daegon

Ao que tudo indica, Liu Kang alterou o tempo e os acontecimentos das eras, mas manteve a maioria dos laços entre os personagens, e estes dois são meio-irmãos de Rain, que até o momento parece ocupar um papel central na trama de MK1.

Logo, poderia ser desenvolvido algum tipo de subtrama focada em Edenia que não dependesse apenas do ninja roxo e das agora irmãs Mileena e Kitana. Além disso, ambos estão ligados a eventos que influenciaram toda a história pregressa de MK, como o próprio despertar de Blaze e a fundação do clã Dragão Vermelho, por Daegon.

Hotaru



Há diferentes reinos em Mortal Kombat, como a Terra, a Exoterra, o Submundo, Edenia e os Planos da Ordem e do Caos. Como Havik, do Plano do Caos, retornou ao elenco, nada mais natural que Hotaru, do Plano da Ordem, voltasse também, pois eles são considerados exatos opostos.



Hotaru

Hotaru representa a reta justiça, sempre ponderando para que ela seja cumprida, independente de ser a favor do bem ou do mal. Seria interessante usá-lo para introduzir o Plano da Ordem de maneira mais ampla, já que isso foi tratado de maneira breve em MK: Deception.

Shujinko



O modo Konquest de MK: Deception trazia Shujinko como protagonista, um artista marcial da Terra que transitou por todos os reinos e aprendeu técnicas de combate de uma infinidade de lutadores. No fim, ele foi uma marionete de Onaga, o chefe do jogo, mas ainda assim, poder acompanhar o desenvolvimento e envelhecimento dele foi uma experiência totalmente nova na franquia.



Shujinko

Ter Shujinko no elenco como um jovem viajante ou já em sua forma de mestre como membro da Sociedade da Lótus Branca seria um encaixe bacana e bem-vindo para alguém que teve um papel importante, mas que durou pouco.

Sektor e Cyrax



Os dois ciborgues oriundos de Mortal Kombat 3 dispõem de uma larga base de fãs, e uma aparição deles no novo universo de Liu Kang seria bem-vinda. Na linha do tempo original, ambos faziam parte do clã Lin Kuei, de Sub-Zero, e foram parte da iniciativa cibernética que transformou os ninjas em ciborgues assassinos.



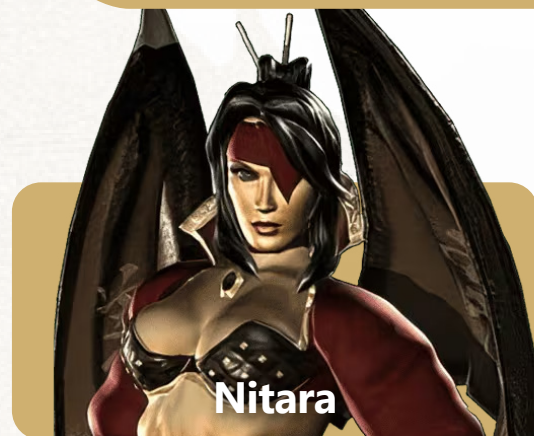
Sektor e Cyrax

Tanto Cyrax quanto Sektor ganharam um visual humano no Mortal Kombat de 2011. Como o clã agora dispõe de uma nova formação, com Sub-Zero, Scorpion e Smoke, os dois cairiam como uma luva neste reboot.

Nitara



As mulheres de MK também possuem um fandom bem forte, e entre elas está Nitara, que só apareceu em dois jogos. Apesar de manipular o sangue, como Skarlet, ela é a única vampira que já passou pela série, sem contar que além de ser uma personagem ardilosa, ela tem uma característica curiosa: há diversas falas dela fazendo referências a bandas e suas músicas.



Nitara

Isso pode não fazer nenhuma diferença para o jogo em si, mas todo bom fã de Mortal Kombat adora um easter egg. Sem contar que, no meio de muitas intrigas e desavenças, ela sempre foi uma personagem declaradamente neutra, foca somente em preservar sua raça e até realocar os últimos sobreviventes dela em um território independente da Exoterra.

Bo' Rai Cho



Ele pode não ter os ataques mais convencionais e até ser exageradamente escatológico, mas há uma verdade que não pode ser apagada: Bo' Rai Cho é um exímio mestre das artes marciais e foi um dos principais aliados de Raiden na primeira linha do tempo.



Bo' Rai Cho

Independente de como poderia ser sua aparição, com certeza seria muito melhor ter Bo' Rai Cho como aliado do que como inimigo. Ainda levando em consideração que ele foi um dos poucos habitantes da Exoterra que decidiu ajudar os lutadores da Terra por vontade própria.



MORTAL 1 KOMBAT


Goro

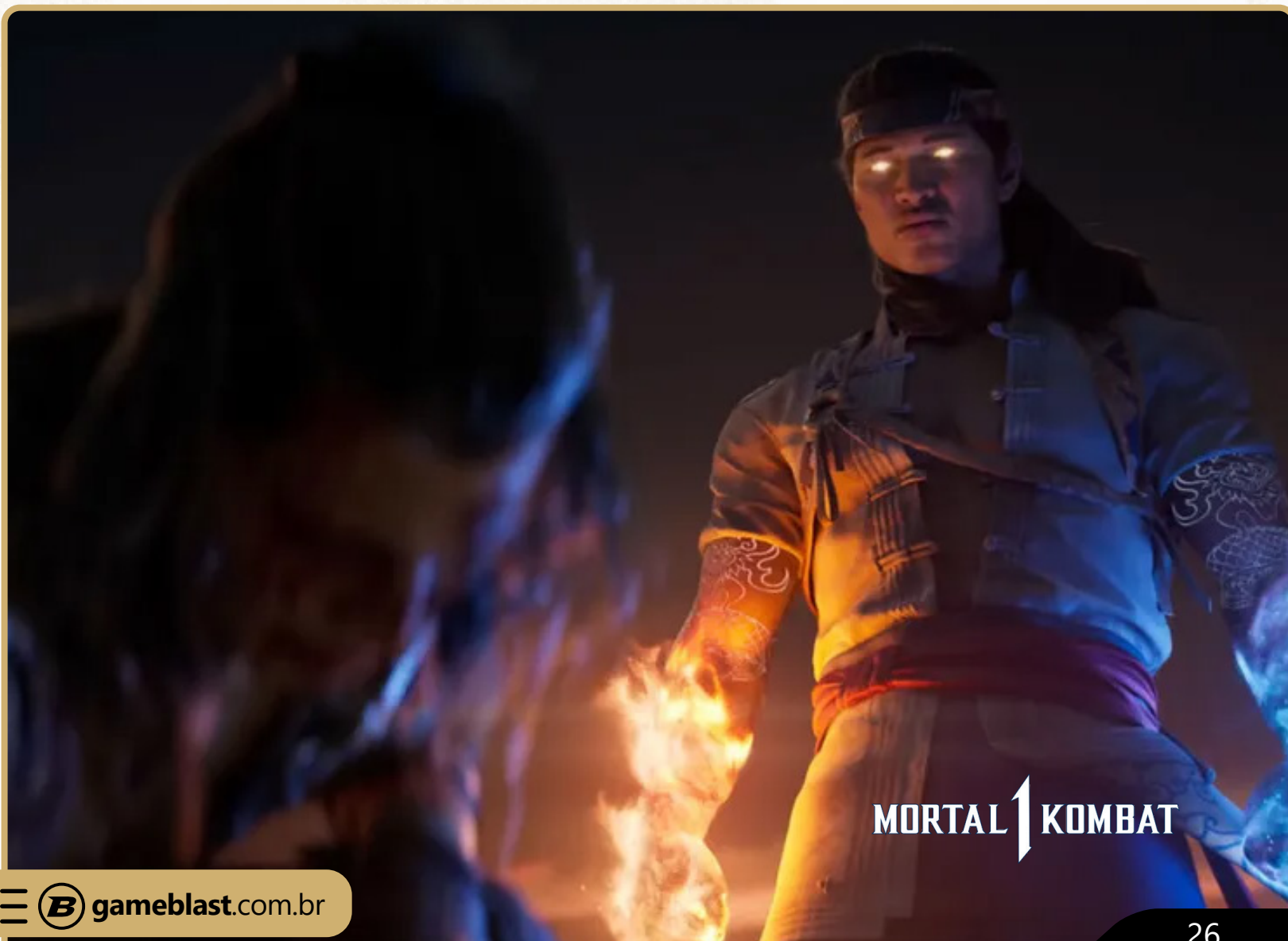


Goro foi o campeão escolhido por Shang Tsung e venceu nove torneios seguidos pela Exoterra antes de ser derrotado por Liu Kang. Outra coisa que muita gente esquece é que o gigante de quatro braços também é o príncipe e líder da raça shokan.



Com a mudança de alinhamento de diversos lutadores, como seria se Goro fosse um aliado de Liu Kang na Exoterra? Ou ainda, e se ele fosse um opositor tanto do deus do fogo quanto de Shang Tsung ou Rain, lutando apenas para ocupar o posto de Kahn da Exoterra?

O número de possibilidades no momento são infinitas, mas uma coisa é certa: teremos diversas surpresas nesta nova linha temporal. Resta agora aguardar o dia 19 de setembro, que é quando Mortal Kombat 1 chegará ao PC, PlayStation 5, Nintendo Switch e Xbox Series X/S. 



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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

PS5



por Alexandre Galvão

Revisão: Heloísa D'Assumpção

Diagramação: Leandro Alves



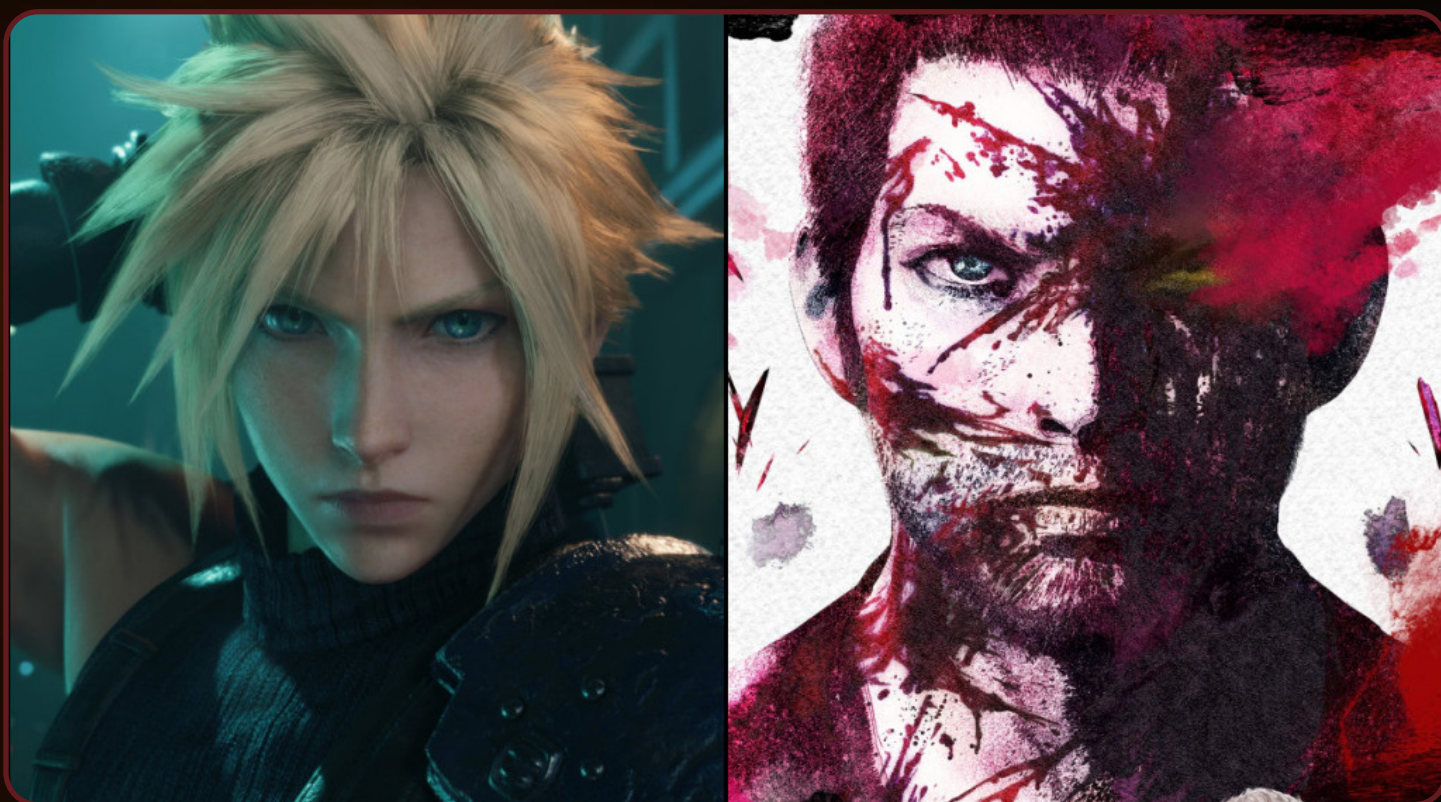
FINAL FANTASY XVI[®]

é uma arriscada busca de renovação para a franquia

Anunciado em setembro de 2020, **Final Fantasy XVI** marca o 16º episódio da série principal da notória franquia de RPG, criada pela então Squaresoft em 1987. Após mais de três décadas de existência, é natural buscar renovação para algo que permaneceu tanto tempo no mercado. Isso pode ocorrer por meio de reboots, remakes ou pela introdução de novas abordagens dentro de um produto.

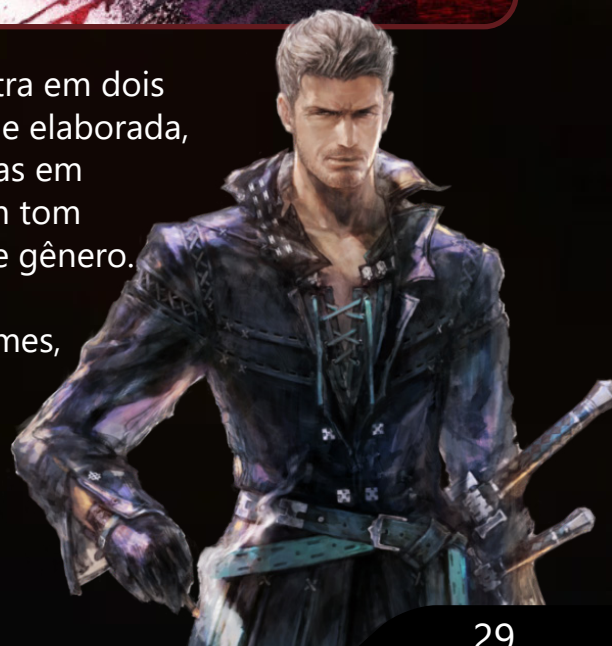
O gênero JRPG já foi considerado um dos mais cultuados na indústria dos jogos, com os títulos da série Final Fantasy sendo expoentes nessa área. Muitos jogos independentes deste gênero se inspiraram nesses jogos. No entanto, com o passar do tempo e a mudança dos gostos dos jogadores, a jogabilidade lenta e estratégica dos RPGs por turnos foi perdendo espaço para uma abordagem mais voltada à ação, acompanhada de narrativas mais densas e elaboradas.

Dentro da própria franquia, já existem exemplos bem-sucedidos dessa nova abordagem para com os consumidores, como o notório **Final Fantasy VII Remake** e **Stranger of Paradise: Final Fantasy Origin**. Esses dois títulos se destacam por seu foco na ação, visando atrair o perfil atual da maioria dos jogadores, mas ainda preocupados em trazer uma narrativa que engaja o jogador para segurá-lo o máximo de tempo neste mundo.



Final Fantasy XVI aposta em uma abordagem que se concentra em dois aspectos distintos da experiência: uma narrativa bem escrita e elaborada, comparável a roteiros de séries de grande orçamento exibidas em canais fechados; e uma jogabilidade focada na ação, com um tom cinematográfico que chama a atenção dos fãs de jogos deste gênero.

Esses dois aspectos são como uma lâmina afiada de dois gumes, capazes de causar impacto tanto positivo quanto negativo para aqueles que não estão preparados para mudanças. Dito isto, é hora de conhecer um pouco mais sobre essa revolução na franquia apresentada em Final Fantasy XVI.





❖ Sangue, fogo, vingança e redenção ❖

Final Fantasy XVI se passa em Valisthea, um território habitado por reinos distintos que têm em comum sua relação com a magia dos Cristais. Os minerais são utilizados indiscriminadamente por todas as classes da civilização, tanto para tarefas simples e triviais — como lavar roupas, cozinhar e cuidar dos animais — quanto para fins militares em cruzadas e campanhas.

Nossa jornada por este mundo fantástico segue os passos do jovem Clive Rosfield, primogênito do Duque de Rosaria, cujo reino está situado a oeste. O rapaz é o irmão mais velho de Joshua Rosfield, que nasceu para ser o novo Dominante da Fênix, o Eikon do Fogo.



❖ Clive Rosfield ❖



❖ Joshua Rosfield ❖
Dominante da Fênix, o Eikon do Fogo

Os Eikons são criaturas fantásticas que dominam diferentes elementos, como fogo, gelo e terra. Sua presença na terra só é possível graças aos humanos conhecidos como Dominantes, que assumem o papel de seus hospedeiros. Os Dominantes são temidos ou idolatrados, dependendo da cultura de cada região de Valisthea.

Como exemplos de Dominantes que trazem esperança e inspiração para a população, temos o já mencionado herdeiro do ducado de Rosaria, Joshua, e o príncipe herdeiro do Sacro Império de Sanbreque, Dion Lesage, Dominante do Bahamut, Eikon da Luz. Por outro lado, Hugo Kupka, Dominante do Titã, Eikon da Terra, é um líder de guerra temido da nação de Dhalmekia, situada ao sul. Barnabas Tharmr, Dominante de Odin, Eikon da Escuridão e Rei de Waloed, é outro personagem que inspira medo no coração de seus adversários.



Clive e Joshua possuem um amor fraterno incomparável, estando dispostos a dar a própria vida um pelo outro. Devido ao fato de Clive não ter sido abençoado pelo Eikon do Fogo, o jovem treinou arduamente durante sua juventude para se tornar o Primeiro Escudo de Joshua, o cavaleiro real responsável pela proteção pessoal do Dominante da Fênix.



FINAL FANTASY XVI

Em uma noite que antecedia um importante rito de passagem para que o jovem Joshua assumisse seu papel como protetor do reino como Dominante, soldados do Império de Sanbreque realizam um ataque surpresa e cometem um massacre que tira a vida do Duque Rosfield, pai dos irmãos, desencadeando a fúria de Joshua, que manifesta a Fênix.

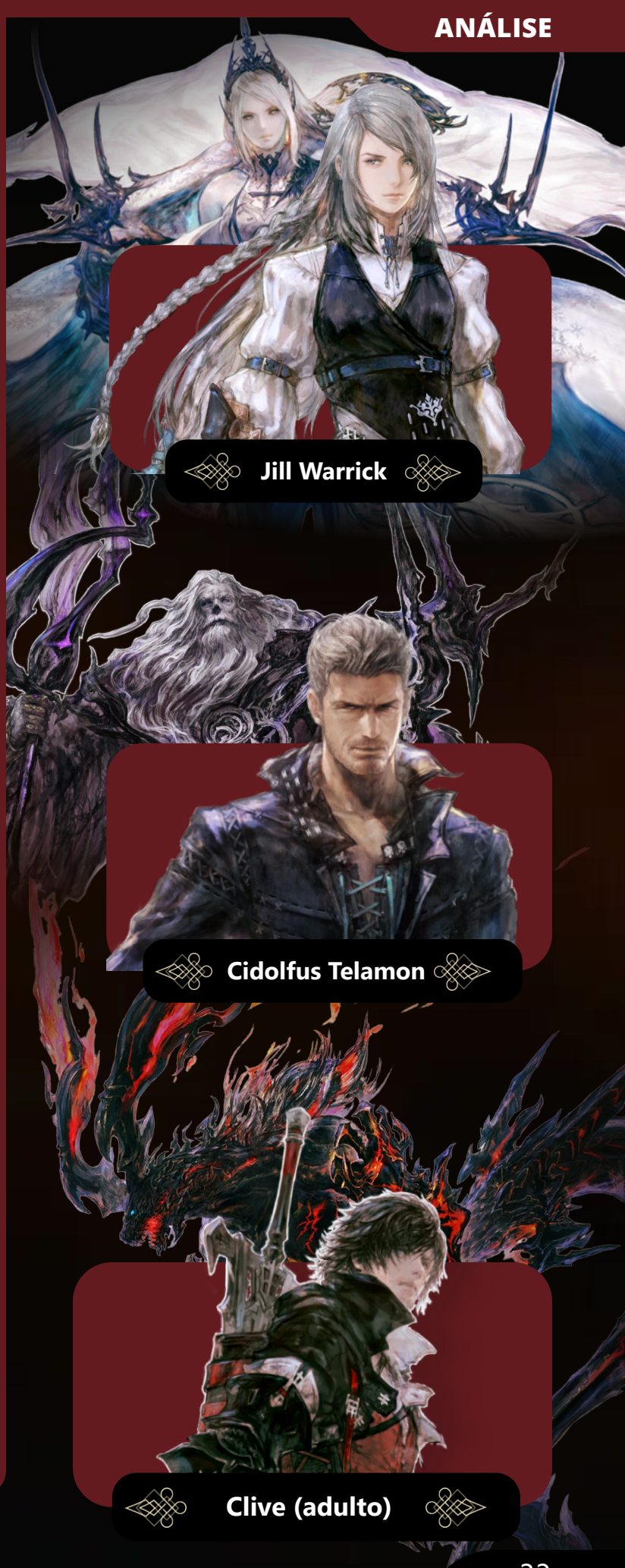

Misteriosamente, surge um segundo Eikon do Fogo, e as duas criaturas travam uma batalha colossal que resulta na morte de Joshua. Clive, acreditando que seu irmão foi assassinado, cai em desespero e é dado como escravo para os imperiais por sua própria mãe, que sempre teve aversão ao filho que não foi abençoado com a dádiva de ser o Dominante do Eikon do Fogo.





A trama se desenrola durante o período em que Clive atua como um Portador, um membro de uma casta excluída e sem direitos entre o povo de Valisthea. Treze anos após o incidente que tirou a vida de seu irmão, Clive é enviado para o campo de batalha após receber informações de que a Nação do Ferro está em posse da Dominante de Shiva, a Eikon do Gelo.

A batalha culmina na descoberta de que a Dominante é Jill Warrick, amiga de infância de Clive, o que faz com que ele deserte, tornando-o um traidor do Império. Durante sua jornada de fuga, Clive e Jill conhecem Cidolfus "Cid" Telamon, Dominante de Ramuh, o Eikon do Trovão, e líder de um movimento de resistência que visa proteger os Portadores e Dominantes, acreditando que eles também têm o direito de viver e morrer como desejarem.

Neste período, Clive descobre mais sobre a existência do segundo Eikon do Fogo, Ifrit, e que, por algum motivo, foi escolhido como seu Dominante. Utilizando o poder infernal da criatura, o jovem Rosfield tem a oportunidade de mudar o curso da história de Valisthea, unindo-se a Cid para eliminar os principais causadores do sofrimento dos cidadãos dos reinos: os Cristais-Máter.

A trama se desenvolve por mais cinco anos até assumirmos o papel de Clive Rosfield em um momento decisivo na história de Valisthea. O ex-nobre que buscava vingança pela morte do irmão agora é líder do grupo anteriormente liderado por Cid e pretende pôr fim ao legado dos cristais, que motivaram inúmeros conflitos entre as nações deste mundo, enquanto seu próprio destino ainda reserva mistérios que revelarão algo muito maior para sua história.



Jill Warrick


Cidolfus Telamon


Clive (adulto)


FFXVI aborda temas mais maduros e controversos, como violência gráfica, nudez, homossexualidade e tortura, o que é incomum na série. O jogo se destaca por sua história impressionante, rivalizando com títulos que também exploram esse aspecto, como *The Last of Us*, *Uncharted* e *Star Wars Jedi: Survivor*, para citar algo mais recente.

A jogabilidade equilibra a carga dramática do jogo. Desenvolvido por Ryota Suzuki, responsável pelas mecânicas de combate de *Devil May Cry 5* e *Monster Hunter: World*, o combate em FFXVI oferece uma experiência satisfatória ao controlar Clive no campo.

Além do poder da Fênix, Clive descobre que pode absorver as essências de outros Dominantes e adicionar habilidades baseadas em seus Eikons ao seu repertório de técnicas especiais. Elas podem ser aprimoradas usando pontos de habilidade obtidos em batalhas e missões.

O sistema de combate é fluido e permite ao jogador combinar até três conjuntos de habilidades dos Eikons. Cada um deles oferece vantagens distintas, como maior mobilidade, dano de atordoamento, área de efeito, defesa, dentre outros. Com prática, o jogador pode executar combos devastadores ao combinar técnicas normais com habilidades eikônicas adquiridas ao longo da história.



No entanto, a limitação na quantidade de técnicas alocadas nos espaços de ação requer experimentação para encontrar a combinação ideal que se adapte ao estilo de jogo e torne a jogabilidade mais fluida. Felizmente, é possível realocar pontos de habilidade para criar uma configuração de combate quase perfeita.

Devido ao foco na ação, alguns elementos de RPG foram simplificados. A tela de equipamentos é enxuta, facilitando o processo de equipar Clive.

Não há muitos detalhes em relação a afinidades elementais, taxas de crítico ou técnicas passivas, por exemplo. FFXVI prioriza a ação em seu gameplay.

Algumas atividades secundárias são monótonas e pouco interessantes, como missões simples de coleta ou derrota de inimigos com poucas recompensas. Por outro lado, as caçadas, outra atividade paralela do jogo, são mais desafiadoras e estão alinhadas com o foco na ação de FFXVI.

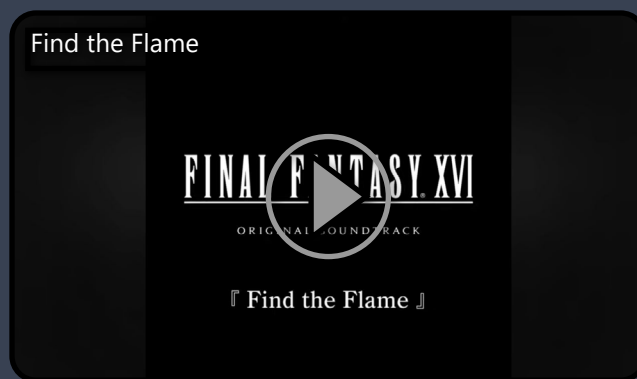
Outro ponto de destaque na experiência de FFXVI, ainda sobre o combate, são os colossais embates entre os Eikons. No comando da forma manifestada de Ifrit, somos levados a impressionantes batalhas que, grosseiramente falando, lembram muito as lutas entre bijuus de *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 4*. Milagrosamente, o PS5 consegue processar cenas de cair o queixo em tempo real, reforçando novamente o foco do jogo: a ação desenfreada quando ela realmente precisa estar ali.



Lançamento de Pedra

FINAL FANTASY XVI

A trilha sonora primorosa de Masayoshi Soken chega para encapsular toda essa experiência narrativa e de jogabilidade com trilhas épicas e contagiantes, ao mesmo tempo que reinventa algumas coisas para deixar nossa experiência memorável. A seguir você confere Find the Flame, a música tema de Clive. Uma composição que consegue transmitir uma energia que nos passa todo o calor da ação durante as principais batalhas do jogo.



Embora tenha abandonado algumas tradições da série, FFXVI ousou sair de sua zona de conforto para oferecer uma experiência nova e adequada à nova geração de consoles e jogadores.

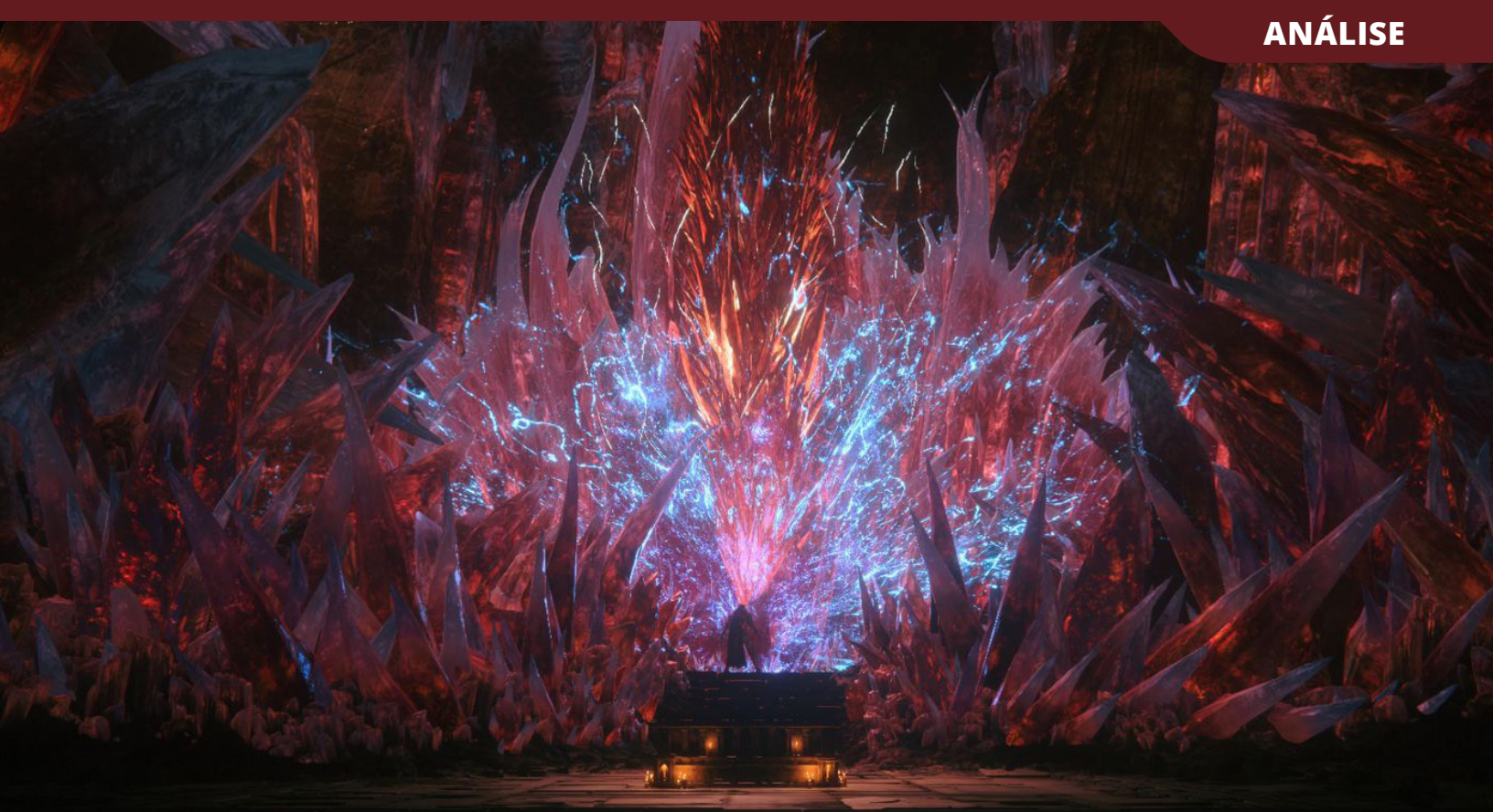
❖ Por falar em nova geração... ❖

Desenvolvido exclusivamente para o PlayStation 5, é esperado que Final Fantasy XVI entregue uma experiência digna da nova geração de consoles em termos de gráficos, desempenho e outros detalhes técnicos. O resultado é impressionante, embora ainda existam algumas questões que podem incomodar os jogadores mais atentos a esses aspectos.



Destaca-se aqui a velocidade extremamente rápida de carregamento, com tempos extremamente curtos ao realizar viagens rápidas ou iniciar o jogo. Não há telas de carregamento ou indícios de que o trabalho do console esteja sendo mascarado de alguma forma.

FINAL FANTASY XVI



FINAL FANTASY XVI

Graficamente, FFXVI é impressionante. Os detalhes nos personagens e cenários são surpreendentes, mesmo para aqueles que não jogam no modo de resolução mais detalhado. No modo de desempenho do PS5, algumas seções em áreas mais abertas podem apresentar dificuldades em manter uma taxa de quadros alta e constante, mas em comparação com outras experiências deste ano, esse problema é menos perceptível.

As funcionalidades do DualSense são aproveitadas ao máximo durante o jogo. O uso dos gatilhos motorizados proporciona imersão em situações como abrir portas ou acionar alavancas, além de transmitir a sensação de aceleração ao montar um Chocobo.

O feedback háptico também é utilizado de forma intensa, transmitindo desde impactos até o sutil aperto de um abraço diretamente para as mãos do jogador. Nesses e outros detalhes, fica claro que o jogo, exclusivo do console até o final do ano, foi desenvolvido levando em consideração as capacidades únicas do PlayStation 5.



Torgal, o fiel companheiro de Clive, sempre merece um momento de carinho

Uma brasa ardente em uma franquia lendária

Final Fantasy XVI se arrisca ao trazer uma abordagem nova para uma franquia com mais de três décadas de existência, reinventando parte de sua mitologia para oferecer uma experiência única e revolucionária, atendendo às necessidades da nova geração de consoles e jogadores.

Em suma, FFXVI é exatamente o que a franquia precisava para se manter relevante nos dias de hoje em termos de narrativa, jogabilidade e méritos técnicos. Embora os fãs nostálgicos possam discordar, este jogo é um digno sucessor do legado dos cristais que começou em 1987. **B**

A detailed illustration of a grand, gothic-style cathedral interior. The architecture is highly ornate with high vaulted ceilings and intricate stonework. In the center, two characters are walking: a man in a white tunic and a woman in a dark, elegant dress with a white collar. To the left, several figures in blue and white robes are gathered. The lighting is dramatic, with warm golden light from arches and cool blue light from other sources, creating a sense of depth and atmosphere. The floor is polished and reflects the light.

FINAL FANTASY XVI

FINAL FANTASY XVI



Prós

- Enredo primoroso, com personagens bem desenvolvidos em uma trama envolvente e marcante;
- Jogabilidade com foco na ação, com combates cheios de adrenalina e aspectos cinematográficos de encher os olhos;
- Trilha sonora esbanja capricho e emoção; Árvore de habilidades maleável, permitindo uma constante experimentação de combinações de técnicas de combate;
- Performance no PlayStation 5 satisfatória, com tempos de carregamento super rápidos, gráficos ricos em detalhes e funcionalidades do DualSense bem aproveitadas.



Contras

- A ilusão de mundo aberto possui uma exploração bem limitada;
- Algumas missões secundárias são pouco desenvolvidas, tornando essa atividade maçante;
- Limitação do número de habilidades eikônicas para uso em combate pode ser um incômodo;
- Queda na taxa de quadros em situações pontuais, mesmo em modo performance.

Final Fantasy XVI (PS5)

Desenvolvedor Square-Enix

Gênero RPG de ação

Lançamento 22 de junho de 2023

Nota **8.5**

Revista Nintendo Blast 164

Neste mês, a Revista Nintendo Blast entra no mundo estratégico de Mario + Rabbids: Sparks of Hope – The Last Spark Hunter!



Ainda nessa edição, confira as dicas para montar o melhor Deck em Pokémon Trading Card Game (GBC), nossa prévia de Haverst Moon: the Winds of Anthos e mais.

Baixe já a sua!

#164 A GO 2023

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista