

TEKKEN 8:

PREPARE-SE PARA O RETORNO DE UM DOS MAIORES GAMES DE LUTA

DICAS E TRUQUES:

ALAN WAKE II: DICAS PARA VOCÊ NÃO SE AFOGAR NA ESCURIDÃO



#69
DEZ
2023



ALAN WAKE II

Belas artes

Após dez anos em espera, a Remedy lança **Alan Wake II**, aguardada sequência de um de suas maiores obras. Alan Wake II foi um dos jogos cogitados a jogo do ano no **TGA**; será que ele é tão bom assim? Descubra em nossa **análise**. Aproveitando o embalo, trazemos **dicas e truques para você não se perder na escuridão de Alan Wake II**. Ainda nesta edição, falamos sobre o **DLC de God of War Ragnarök, Valhalla**, em nossa análise e muito mais. Boa leitura! - **Leandro Alves**



DIRETOR EDITORIAL
Leandro Alves

GAME BLAST Editorial

DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO
Leandro Alves
Sérgio Estrella



DIRETOR DE PAUTAS
Leandro Alves



DIRETOR DE REVISÃO
Ives Boitano



DIRETOR DE ARTE/ CAPA
Leandro Alves



REDAÇÃO

Alexandre Galvão
Carlos França Jr.
Farley Santos
João Pedro Boaventura
Juliana P. Zapparoli
Luan G de Paula



REVISÃO

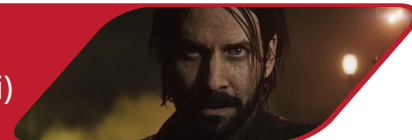
Davi Sousa
Heloísa D'A. Ballaminut
Juliana P. dos Santos
Juliana P. Zapparoli
Ives Boitano



DIAGRAMAÇÃO
Leandro Alves
Walter Nardone



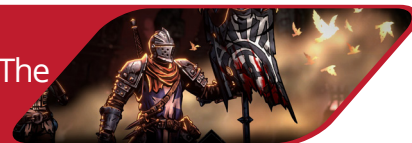
03 ANÁLISE
Alan Wake II (Multi)



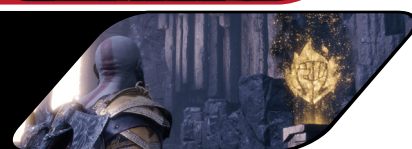
12 DICAS E TRUQUES
Dicas para você não se afogar na escuridão



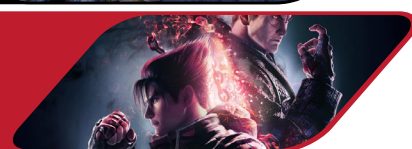
17 ANÁLISE
Darkest Dungeon II: The Binding Blade (PC)



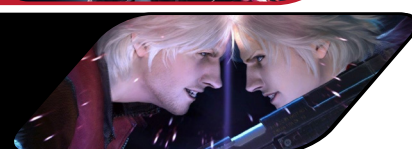
23 ANÁLISE
God of War Ragnarök: Valhalla



32 PRÉVIA
Tekken 8 (Multi)

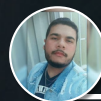


40 COMEMORAÇÃO
Quinze anos de DEVIL MY CRY



47 BLAST FROM THE PAST
Alladin (mega Drive)



por *Luan Gabriel de Paula**Revisão: Davi Sousa**Diagramação: Leandro Alves*

PC

PS5

XSX

ALAN WAKE II™

usa magistralmente as sete belas artes para criar uma experiência única

Após mais de uma década de espera, os fãs da Remedy finalmente tiveram sua aguardada sequência da história de um escritor atormentado por sombras e entidades em uma cidadezinha estranha no interior dos Estados Unidos. **Alan Wake 2** narra (ou escreve) os eventos 13 anos depois do jogo original e acompanha o protagonista ao lado da estreante Saga Anderson em um survival horror recheado de surpresas.

Não é um lago

A história dos dois protagonistas é dividida em capítulos: a de Alan é intitulada Initiation, e a de Saga é Return. Depois da introdução, o jogador tem a liberdade de acessar os capítulos de forma não linear, podendo jogar os capítulos de um ou de outro e até mesmo interligando as duas histórias e transitando entre as duas; esta última foi a forma que achei mais interessante.

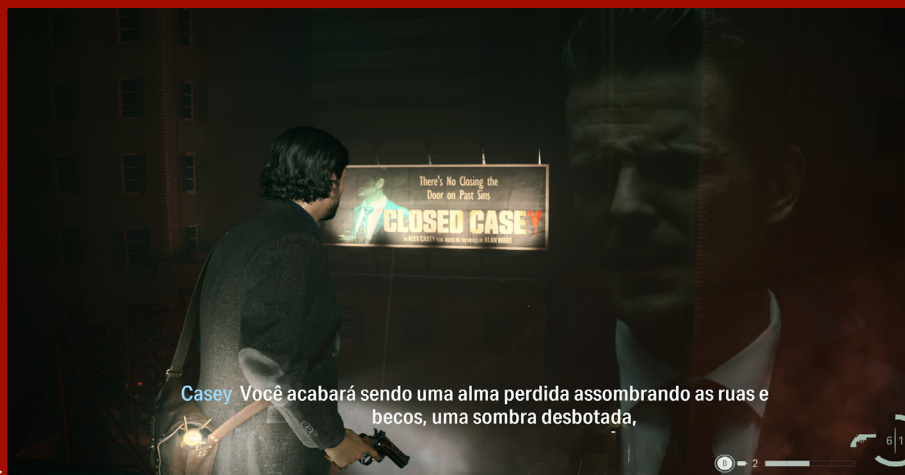
As campanhas estão interligadas, mas mantêm um certo tom distinto; enquanto a primeira é um clássico horror psicológico com sustos na tela, a segunda é um suspense investigativo no melhor estilo da série True Detective. Saga tem seu Lugar Mental onde encaixa as evidências coletadas e faz perfil de suspeitos; por outro lado, Alan usa o Quadro de Plot para escrever novas cenas e alterar o mundo ao seu redor.



Na trama, acompanhamos a detetive do FBI Saga Anderson e seu parceiro Alex Casey, que carrega o rosto do diretor Sam Lake e o nome de um dos personagens criados por Wake. Ambos chegam à região de Cauldron Lake para investigar uma série de assassinatos realizados por cultistas. Pelo lado do escritor transtornado, como no final do jogo original, Alan continua preso no Lugar Obscuro e procura uma forma de escrever sua saída, criando a história Initiation, mas ele não é o único naquele lugar tentando sair...

É um oceano

Alan Wake 2 se destaca como um dos projetos mais ambiciosos e megalomaníacos do ano, sendo uma obra que poderia facilmente ser confundida com algo feito por Hideo Kojima. Sam Lake e os desenvolvedores da Remedy não tiveram medo de colocar uma história complexa, não linear, indireta e com sequências completamente absurdas para o gênero, especialmente a do capítulo “Cantamos”.

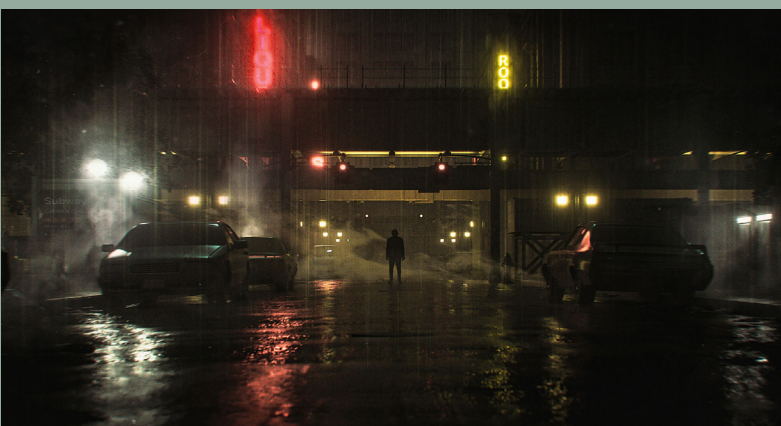


Seria mais fácil fazer tal qual outros títulos de sucesso do gênero, como **Resident Evil 4 Remake** (Multi), que tem sua história bem explicada e narrada de forma direta sem muita firula. Entretanto, os devs seguem o caminho que aplica a teoria de McLuhan do meio como mensagem, tornado as sete artes (e mais) um meio criativo para uma mensagem incompleta. Sim, incompleta: os roteiristas entendem que seu público é capaz de juntar as peças e construir a história sem o auxílio de “rodinhas”.



ALAN WAKE II





Aqui, cada estilo artístico contribui com a narrativa construída: a arquitetura opressora e sombria de Nova York é o cenário do 'Lugar Obscuro'. Existem diversas esculturas macabras, algumas feitas até com seres humanos, que intensificam o tom de horror do universo. Rabiscos, desenhos e pinturas também servem para apresentar partes da lore e até mesmo são usados em quebra-cabeças.

A música e a dança desempenham papéis importantes na sequência mais incrível da campanha, no já mencionado capítulo 'Cantamos', com canções originais da banda Poets of The Fall, que encarna a fictícia Old Gods of Asgard. Por fim, a literatura guia as páginas do manuscrito que permeia toda a história, e o cinema é a grande fonte de inspiração estética para toda a experiência, incluindo um curta-metragem de 15 minutos produzido pela Remedy dentro do jogo.



Espiral do horror

Alan Wake 2 não esconde que bebe de diversas fontes da cultura pop para apresentar sua história, mundo e personagens. Desde o primeiro título, já tínhamos figuras como Odin e Tor, os velhos rockeiros, que esbanjavam carisma sem ser apologéticos sobre a origem de seus nomes e conceito; eles são o que são.

A jornada de Saga na misteriosa cidade de Bright Falls tem o dedo de filmes como *Seven*, *Memórias de Um Assassino* e da série *True Detective* — Não somente na estética, na forma, mas também como um potencializador para a trama. Quando Saga encontra uma nova pista que parece resolver o caso, já é esperado como clichê do gênero alguma reviravolta; o texto do jogo entende bem essa expectativa criada e trabalha não para explicar os porquês, mas para mostrar o “como”, pois no fim, o que importa não é o que você conta, mas como conta.



A forma de apresentação do jogo enche os olhos não somente pelo gráfico estonteante da nova geração, mas pela direção geral e de arte também. Durante a gameplay, você se depara com diversos rostos de pessoas reais, sombras, ilusões e visões, que envolvem atores de verdade sendo filmados. Existem sequências inteiras de cutscenes que brincam com a metalinguagem de um filme dentro de um game dentro de um filme, transitando facilmente entre a gameplay e as cenas com atores, que, por sinal, são bem dirigidas, roteirizadas e atuadas.



ALAN WAKE II

Na parte da gameplay, o combate ganha focos diferentes entre as histórias: de um lado, mais ação, com inimigos reais; do outro, o oculto toma conta com sombras que podem (ou não) ser inimigos escondidos prontos para atacar da escuridão. As armas e itens são simples, mas ajudam a compor um arsenal modesto que evita com que o gênero saia do horror e caia na ação.

O elefante na sala

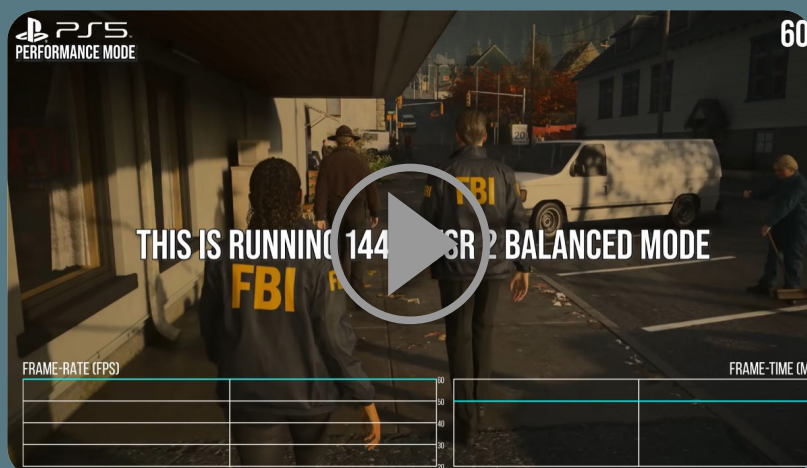
Esse é o momento de falar de coisas chatas, como performance, bugs, etc. Inicialmente, os requisitos lançados pela Remedy causaram alvoroço na comunidade por ser absurdos, com uma RTX 3060 com indicada para rodar o jogo no médio e a falta de suporte completo para as placas GTX da série 10 e AMDs da série 5000. Com o lançamento, caíram por terra alguns dos medos. As placas mais antigas ainda servem, mas o desempenho é decepcionante.



Inicialmente eu joguei com uma RX5700, o que me deu gloriosos 28fps na floresta inicial. Fiz o upgrade e continuei a jogar com uma RX7600, ainda com meu Ryzen de quatro núcleos, conseguindo manter os 60fps estáveis em 1440p com o FSR no modo qualidade. Sobre a performance no geral, não acho que seja justo falar que o jogo é “uma bagunça mal-otimizada”. **Jedi: Survivor** (Multi) e **The Last of Us: Part I** (Multi) são exemplos mais claros de títulos mal-otimizados, com quedas bruscas de fps e crashes constantes.

Alan Wake 2 tem todos os benefícios e problemas das tecnologias da nova geração. É demandante, e não é de graça, é facilmente um dos jogos mais bonitos da geração, com utilização de traçado de raio até se o ray tracing estiver desligado, como testado pela equipe da Digital Foundry. Quem tem uma boa máquina não terá grandes dores de cabeça com a experiência.

Um dos principais problemas que encontrei na minha jogatina foi a deterioração de desempenho, que ocorre depois de algumas horas de gameplay, que faz o fps cair, te forçando a reiniciar o game, algo que facilmente corrigido, mas ainda incomoda. A legenda perdendo sincronia com a cena também incomoda, além de alguns bugs ocasionais, mas nada que quebrasse minha experiência; o mais leve deles foi quando Saga atravessou um pedaço de madeira no cenário como se ele não existisse, e o pior foi quando ela simplesmente caiu pra dentro do chão e ficou flutuando no nada, forçando o reload.



ALAN WAKE II

Não é um ciclo, é uma espiral

Alan Wake 2 é de longe a experiência mais original que joguei neste ano, me deixando dividido entre ele e **Baldur's Gate 3** (Multi) como o melhor jogo do ano. A forma como a Remedy construiu seu mundo, personagens e história, sem se importar com padrões da indústria ou convenções narrativas do gênero, é de fato louvável. O projeto encontra força em ser uma história dupla de horror e investigação, colocando o jogador para pensar junto com seus protagonistas em uma forma de usar a arte e reescrever um futuro que parece imutável.

Este é um produto que entende sua condição como objeto artístico, sem a necessidade de se provar para ninguém, respeitando os estilos que forjaram o caminho para os videogames estarem onde estão e empurrando as barreiras contra aqueles que ainda ousam menosprezar essa forma de arte tão abrangente. **B**

✓ Prós

- Duas campanhas com narrativas interligadas, contendo tons diferentes que formam uma história poderosa sobre luto, destino e o eterno retorno;
- Uma ótima mistura de artes e formatos, transitando entre a fotografia, música, cinema, entre outras, para criar uma experiência única;
- Os visuais de cenários, rostos e iluminação tornam a experiência ainda mais imersiva, possibilitando que as filmagens live action dentro do jogo sejam ainda mais naturais;
- O gênero do survival horror ganha força com cenários e situações aterrorizantes, tanto na parte visual quanto mecanicamente.

✗ Contras

- A deterioração de performance é um problema que ainda não foi corrigido;
- Alguns bugs de física e colisão ainda estão presentes mesmo depois de múltiplos patches;
- A legenda perde sincronia com a fala diversas vezes durante as cenas.

Alan Wake 2 (Multi)
Desenvolvedor Activision
Gênero FPS
Lançamento 10 de novembro de 2023

Versão utilizada para análise: PC

Nota

10

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 *Luan Gabriel de Paula*

Revisão: Ives Boitano
Diagramação: Leandro Alves

ALAN WAKE II™

dicas para você não se afogar na escuridão

Navegar entre as realidades de **Alan Wake 2** pode ser desafiador com tantos plots, manuscritos e perigos à espreita. Separamos algumas dicas indispensáveis pra te ajudar a vencer o Lugar Obscuro e enfrentar Scratch com tranquilidade.

Salve frequentemente

A pesar de ter um sistema de salvamento automático, dentro do jogo também é possível salvar manualmente nas garrafas de café espalhadas pelo mapa. É indicado até criar múltiplos saves para ter segurança caso algo dê errado, como softlocks, problemas de recursos ou algo do tipo.

Visite com frequência o quadro dos personagens

Tanto Saga quanto Alan têm seu local específico que resume a trama e avança a narrativa. Ela tem o Quadro de Evidências e ele tem o Quadro de Enredo. Enquanto o de Saga serve para juntar as provas e resumo das recentes descobertas da investigação, o quadro de Alan é utilizado como um dispositivo de mudança no mundo obscuro, alterando a realidade conforme a história encontrada pelos cenários.



Revisite áreas

O famoso backtracking também está presente no jogo da Remedy. Com um mundo semiaberto, é essencial que o jogador explore as áreas mais de uma vez. É possível encontrar itens, inimigos e segredos em áreas já conhecidas, quando você as visita em momentos diferentes do jogo.

Faça as cantigas de crianças

Existe uma missão secundária em Alan Wake 2 que consiste em achar cantigas de roda, caracterizadas por desenhos infantis no chão, achar seus respectivos bonecos e montar conforme a história contada na canção. Essa atividade está espalhada por toda Cauldron Lake e recompensa o jogador com amuletos que dão bônus especiais.

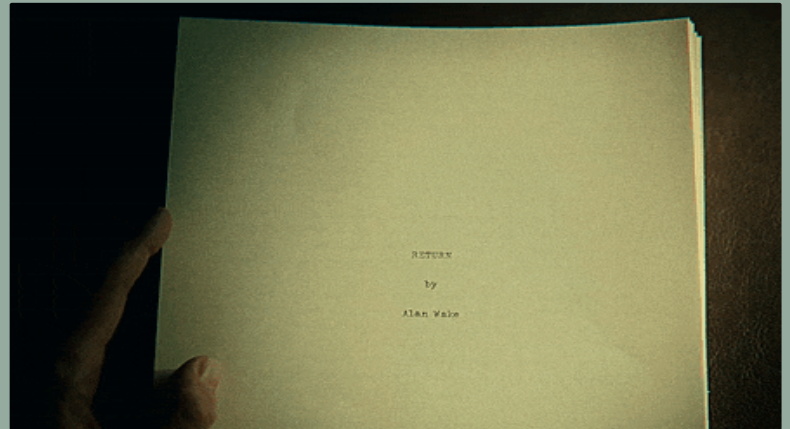


Use a lanterna de Alan para achar segredos

A lanterna de Alan não tem apenas a utilidade de abrir portas ou rotas para o jogador. Com ela é possível encontrar áreas secretas, ou de difícil acesso, que garantem boas recompensas para encher seu estoque com recursos essenciais.

Leia as páginas do manuscrito

A narrativa é um ponto importante no jogo. Além das cutscenes e diálogos, um componente extremamente importante para o bom fluxo da história está nas páginas de manuscrito encontradas. Assim como no original, essas páginas oferecem um vislumbre do que vai acontecer, além de contextualizar personagens e dar voz aos pensamentos de alguns deles.



Não perca as caixas de suprimento

Enquanto joga com Saga é possível encontrar uma série de caixas recheadas de equipamentos. Esses depósitos são feitos pelo Culto da Árvore e cada um deles tem um pequeno puzzle para ser aberto. Abrindo uma quantidade média é possível nunca ficar em falta de munição, itens de cura etc.




ALAN WAKE II

Não estoque demais

Em minha primeira jogatina eu fui cuidadoso até demais e cheguei ao fim do jogo com os depósitos de ambos os protagonistas extremamente lotados. A recomendação é utilizar de forma consistente os itens de ataque, principalmente as granadas e sinalizadores. Os únicos itens que é recomendado fazer um estoque mais específico são os de cura, que podem faltar dependendo da sua habilidade em evitar o perigo.

Jornada ao desconhecido

Espero que as dicas de Alan Wake 2 ajudem a jornada a ser menos ameaçadora, mas, acima de tudo, tente não seguir qualquer guia à risca. É sempre interessante se aventurar e descobrir algumas dicas valiosas por si só, mesmo que envolva morrer de forma besta pra alguns inimigos. 



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**





por Farley Santos

Revisão: Juliana P. dos Santos
Diagramação: Leandro Alves

Análise: Darkest Dungeon II: The Binding Blade (PC) traz mais opções táticas em uma expansão modesta

Darkest Dungeon II é uma sequência que ousou ao mudar boa parte dos sistemas, ao mesmo tempo em que manteve a atmosfera desesperadora e sufocante. O jogo é bem robusto e variado, principalmente no que diz respeito às classes de heróis disponíveis.

The Binding Blade, a primeira expansão do título, incrementa o elenco com dois personagens, além de incluir também um minichefe inédito. Apesar de básico, o DLC é interessante o bastante para instigar os jogadores a experimentar novas partidas.

Uma nova dupla na luta contra o desespero

A grande atração de The Binding Blade são os dois novos heróis. A espadachim Duelista é uma novata no universo de Darkest Dungeon e seu estilo de combate é versátil: ela é capaz de alternar entre posturas defensivas e ofensivas enquanto muda de posição e desfere contra-ataques. Já o Cruzado, um dos favoritos dos fãs, está de volta com sua grande resistência a dano e ataques poderosos.



Assim como os outros personagens, os dois guerreiros têm berloques exclusivos, trama de origem e três versões alternativas com características distintas. O conteúdo é bem elaborado, contando com ótima dublagem nos momentos de história, modelos de personagens bem construídos e animações detalhadas. No fim, fiquei com a sensação de que as adições pareciam ser naturais no mundo do jogo.

Dois heróis, muitas possibilidades contra o desespero

Das adições, a Duelista é a mais notável. A esgrimista tem mecânicas flexíveis e únicas, o que permite montar estratégias interessantes. Certas habilidades conferem a ela uma postura que altera seus movimentos. Ao estar focada no ataque, por exemplo, a garota é capaz de ignorar defesas dos inimigos e desferir contra-ataques, o que se revela uma grande vantagem contra monstros resistentes. Quando está na pose defensiva, sua agilidade aumenta e certas técnicas a movem para a retaguarda, onde é menos propensa a ser atacada.

No começo achei difícil utilizar a Duelista, pois ela se movimenta constantemente durante os embates e muitos de seus ataques dependem de posturas específicas para serem efetivos. Mas depois de algumas partidas, entendi que o estilo de jogo dela é focado em alteração constante da formação, então fiz algumas adaptações. Com isso, ela se tornou uma dançarina letal capaz de golpear de praticamente qualquer posição. Só não achei muito viável sua habilidade de contra-ataque, pois sua vida e defesa baixas impedem que ela se arrisque tentando revidar às investidas dos inimigos.



O Cruzado é pensado para ser utilizado na linha de frente por causa de sua grande defesa e vida. O que o diferencia de outros tanques do jogo é a sua capacidade de prover suporte ao resto do grupo com habilidades que curam ou diminuem o estresse. Além disso, o guerreiro tem à disposição muitos ataques que infligem estados negativos nos inimigos, como atordoamento ou queimadura.

Incluir o cavaleiro em um grupo é fácil, bastando colocá-lo nas posições de vanguarda para aproveitar suas principais características. Apreciei sua alta capacidade de defesa, assim como sua boa diversidade de técnicas ofensivas. Porém, seu real potencial só é revelado ao liberar suas habilidades adicionais, pois o conjunto inicial é básico demais.



Em uma longa busca pelo Cruzado

Um detalhe curioso de *The Binding Blade* é o fato de ser necessário completar uma missão para liberar o Cruzado. A tarefa tem inúmeros passos que precisam ser completados em partidas distintas, ideia essa completamente inédita em *Darkest Dungeon II*. O último desafio da jornada é derrotar o Senhor da Guerra, um novo minichefe poderoso capaz de derrotar facilmente grupos mal planejados.

Achei interessantíssima a ideia de incluir uma missão cujas etapas são numerosas e persistem entre as tentativas, pois isso traz a sensação de uma jornada mais ampla, além de expandir também um pouco da mitologia deste universo. No entanto, completar os passos acaba sendo mais complicado do que deveria, pois as dicas são vagas demais — só consegui avançar depois de pesquisar nos fóruns de discussão. Além disso, a missão é um pouco longa demais, exigindo muitas partidas para finalmente liberar o personagem. Condições mais brandas tornaram a experiência mais agradável.





THE BINDING BLADE

DAWNNILALILE CONTENT

This game the sequled thou the ke key Trüiler; acroratcters for new atüiect, new introduced game anvaibounnce DLC.

Um acréscimo razoável

Darkest Dungeon II: The Binding Blade é uma expansão competente, apesar de sua simplicidade. A adição dos dois novos heróis, a Duelista e o Cruzado, traz uma dinâmica interessante ao jogo, com mecânicas flexíveis e estratégias únicas. O conteúdo relacionado à dupla transborda qualidade com boa dublagem e visuais elaborados. A missão para desbloquear o Cruzado

adiciona um toque de novidade com sua estrutura singular contendo um chefe no final. No entanto, a complexidade e extensão da tarefa acaba deixando a tarefa desnecessariamente cansativa. No mais, The Binding Blade enriquece Darkest Dungeon II com novas possibilidades táticas e conteúdo bem produzido, consolidando-se como uma adição valiosa a este universo sombrio. **B**

✓ Prós

- Os dois novos heróis têm estilos bem distintos, o que expande as opções estratégicas;
- O minichefe é uma boa adição para quem gosta de um bom desafio.

✗ Contras

- A missão para desbloquear o Cruzado e o minichefe é desnecessariamente trabalhosa.

Darkest Dungeon II: The Binding Blade (PC)

Desenvolvedor Red Hook Studios

Gênero RPG / Estratégia

Lançamento 11 de dezembro de 2023

Análise produzida com cópia digital cedida pelo Red Hook Studios

Nota **7.0**

Guia N-Blast

Pokémon Let's GO Pikachu!/Eevee! e Pokémon GO (Mobile)

Essas edições estão disponíveis
na Google Play Store!



E-BOOK
POKÉMON LET'S GO
R\$ **1,99**

DETONADO E PÓS-GAME POKÉ BALL PLUS GUIA DE DOCES POKÉ



E-BOOK
POKÉMON GO
GRÁTIS

CAPTURE, TREINE, EVOLUA E BATALHE EM POKÉMON GO!




COMPRAR NO
Google™ play



BAIXAR NO
Google™ play

PS5

PS4

por **Alexandre Galvão**Revisão: *Heloísa D'Assumpção Ballaminut*Diagramação: *Leandro Alves*

God of War Ragnarök: Valhalla (PS5/PS4) é um verdadeiro presente para os fãs da franquia

Lançado em 2022, **God of War Ragnarök** continua a saga de Kratos em um mundo regido pelas divindades nórdicas. Após mais de um ano desde seu lançamento e a conquista de vários prêmios, o Santa Monica Studio agracia os fãs com um DLC adicional para as versões de PS5 e PS4 do jogo.

Valhalla, um conteúdo adicional gratuito, traz um novo capítulo ao epílogo do jogo. Nele, acompanhamos Kratos em uma jornada de autoconhecimento, buscando compreender sua psique e alcançar a redenção tão almejada, apesar dos anos de morte, violência e brutalidade. Mesmo após seu sacrifício e a decisão de deixar sua terra natal

para recomeçar em Midgard, Kratos ainda enfrenta um caminho de busca interior. O DLC explora camadas mais profundas do personagem, permitindo aos jogadores mergulharem na complexidade emocional de Kratos e seu desejo por uma nova reconciliação consigo mesmo. Oferece não apenas conteúdo adicional, mas uma expansão significativa à narrativa já cativante do jogo principal.



Mais uma coisa! É altamente recomendável ter concluído a história principal de God of War Ragnarök antes de acessar Valhalla. Inevitavelmente haverá alguns spoilers da história principal durante a análise. Boa leitura!

Sócrates uma vez disse: *"Conhece-te a ti mesmo"*

Após impedirem o Ragnarök, Atreus parte em uma jornada pessoal para desvendar os segredos dos Jötnar, sua linhagem materna, e as profecias que cercam Loki, seu nome entre os gigantes. Enquanto isso, Freya, auxiliada pelas Valquírias, trabalha para restaurar a ordem nos Nove Reinos após a queda de Odin e dos demais Aesir.

Kratos, por sua vez, escolhe não se envolver na transição de poder e empreende uma jornada pessoal para entender se ainda há propósito em sua vida após os eventos que o acompanharam desde o passado na Grécia até os recentes eventos que quase levaram ao fim de Midgard e dos demais Reinos.



Freya fica surpresa ao encontrar o espartano nos portões da mítica Valhalla



Uma carta anônima leva o espartano e seu aliado Mimir a um local conhecido nos Nove Reinos, mas ainda assim misterioso: Valhalla, lendário lugar onde apenas guerreiros que morreram com honra têm o privilégio de adentrar, tendo suas histórias e nomes eternizados.

No entanto, Valhalla é enigmática. Kratos descobre, através de Freya, também surpresa com sua presença ali, que esse local testa guerreiros, oferecendo-lhes a oportunidade de enfrentar desafios antes de permitir sua entrada.

Kratos deverá enfrentar os fantasmas de seu passado para entender quem ele realmente é hoje



Movido pela curiosidade sobre quem o convidou e na esperança de encontrar respostas para suas muitas perguntas, Kratos embarca em uma árdua jornada. Ele se depara com fantasmas do passado para se conhecer melhor, compreender seu propósito após quase ter destruído o mundo anos atrás e, posteriormente, ter sido seu salvador.

Ciclos de embates, lembranças e descobertas

Valhalla introduz um modo com características de roguelite a God of War Ragnarök. Na trama do DLC, Kratos adentra Valhalla repetidamente para confrontar os espectros de seu passado. Desde os inimigos mais recentes, oriundos do jogo atual, até as criaturas da Grécia, evocando sua época de fúria e busca pela destruição de Zeus.

Quanto à jogabilidade, quem já está familiarizado com o gênero sabe como funciona: tentativas contínuas para avançar mais e alcançar recompensas mais valiosas, dependendo do nível de dificuldade e da progressão do jogador.



Escolher um caminho de arma definirá que tipos de melhorias Kratos encontrará no decorrer de sua jornada.

A cada incursão em Valhalla, Kratos adquire diferentes tipos de "moedas". Variando em raridade e quantidade, elas são usadas para adquirir melhorias temporárias durante o ciclo atual ou aprimoramentos e modificadores permanentes que aumentam suas chances de sucesso gradualmente.

Enquanto Kratos avança em suas tentativas, inimigos e chefes do jogo principal surgem em Valhalla. Mas para tornar a experiência mais imersiva, o elemento narrativo, um ponto forte deste e do jogo anterior, impulsiona a jogabilidade, motivando-nos a retornar à arena para acompanhar o desenvolvimento da história.

Ao completar a jornada por Valhalla pela primeira vez, a identidade do remetente da carta que levou Kratos até lá é revelada: Týr, antigo deus da guerra deste mundo e valioso amigo de Kratos. Ele o auxilia em sua busca por autoconhecimento por meio de conversas e duelos. Cada ciclo conclui-se com um formidável combate entre os dois, revelando mais sobre o passado de Kratos e os motivos que o guiaram até ali, mesmo que inconscientemente.

É Týr quem guiará Kratos durante sua provação no solo de Valhalla



Após a conclusão ou a derrota, Kratos e Mimir retornam à Praia, o ponto

de partida para uma nova rodada. Neste local, é possível alterar a aparência da armadura e armas de Kratos, adquirir melhorias para o espartano, modificadores permanentes para Valhalla e selecionar uma relíquia, um escudo e a Fúria Espartana desejada. Destaca-se a adição de uma quarta variação desta última, permitindo o uso da lendária Lâmina do Olimpo, arma emblemática de Kratos em God of War 2 e usada por ele ao tentar tirar a própria vida no final de God of War 3.

Esses ciclos acrescentam camadas à narrativa, um deleite para os fãs que acompanharam a saga de Kratos desde seu início, no jogo de 2005 para o PlayStation 2. Os diálogos com Mimir e Týr aprofundam o passado do Fantasma de Esparta, revelando a complexidade de um personagem popularmente visto apenas como um ser de força descomunal e fúria incontrolável.



O passado ainda assombra os pensamentos do Fantasma de Esparta.

É uma narrativa detalhada que trata com cuidado todo o legado do personagem durante os 18 anos desde sua concepção, mostrando o quanto ele mudou, evoluiu e amadureceu ao longo desse período. Para mim, que teve o privilégio de jogar todos episódios de sua história, lembrar fatos e pessoas destas épocas foi ao mesmo tempo nostálgico e igualmente esclarecedor tanto para mim quanto para o Fantasma de Esparta.

Tão bom que nem parece que é de graça

Valhalla não só se destaca como um modo extra para um jogo já excelente por si só, mas o que foi oferecido como um conteúdo adicional gratuito revelou-se de qualidade excepcional. Mesmo para aqueles que normalmente não se sentem atraídos por modos ou jogos com características de roguelite, Valhalla possui um valor inestimável e merece ser desfrutado em cada momento.

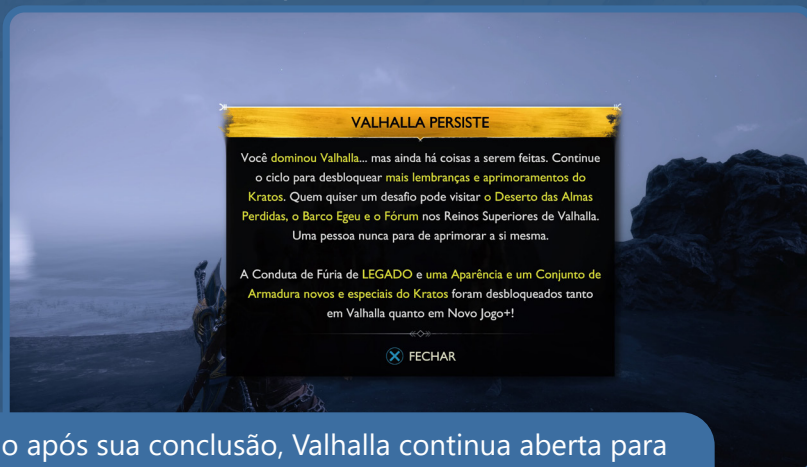


Possivelmente por essa razão, o Santa Monica Studio optou por não restringir o acesso dos jogadores, seja por preço, dificuldade ou qualquer sistema restritivo, disponibilizando-o em ambas as versões do jogo. É viável ajustar o nível do jogo para o mínimo, permitindo até mesmo aos jogadores menos habilidosos explorarem junto com Kratos os resquícios de seu passado e buscarem respostas por meio do combate.

Para os que buscam desafio, Valhalla oferece a opção de aumentar a dificuldade, verdadeiramente testando os jogadores para saber se são dignos de adentrar esse local sagrado. A inclusão de novos inimigos e mecânicas contribui para tornar a experiência de combate excepcional.

É difícil apontar falhas em um conteúdo que surpreendeu, prometendo pouco e entregando muito mais do que algumas horas extras de jogo. Valhalla transmite a sensação de ser o verdadeiro epílogo da saga nórdica de Kratos e é uma experiência obrigatória para todos os que se aventuraram pelos Nove Reinos.

Um dos poucos pontos a destacar em relação ao conteúdo diz respeito à dinâmica dos modificadores. Reconheço que o Santa Monica Studio desenvolveu Valhalla com um propósito específico, mas, sendo um jogo, poderia ter incluído um sistema de modificadores mais elaborado.



Mesmo após sua conclusão, Valhalla continua aberta para que novos desafios sejam enfrentados em suas arenas.

Por exemplo, a restrição de acesso a certas armas ou técnicas. Um modo Leviatã ou Lâminas do Caos, talvez? Onde jogaríamos apenas com essas armas e suas habilidades. Além disso, os modificadores permanentes de Valhalla são verdadeiramente permanentes. Uma vez adquiridos, não podem ser desfeitos. Portanto, caso se deseje manter o desafio elevado, a opção é simplesmente não adquiri-los ou reiniciar tudo na tela inicial antes de entrar no modo.



Um verdadeiro presente

God of War Ragnarök: Valhalla representa um extraordinário acréscimo ao universo de God of War Ragnarök, transcendendo as expectativas ao oferecer uma experiência envolvente e repleta de desafios. Sua qualidade excepcional não apenas amplia a narrativa de Kratos, mas também proporciona uma jornada emocionante e rica em detalhes, tornando-se essencial para os fãs da saga.

Em sua abordagem como conteúdo adicional, transcende seu propósito original, proporcionando uma imersão profunda na jornada do icônico Kratos e, embora apresente alguns pontos a serem considerados para melhorias, indiscutivelmente enriquece o legado da franquia God of War. **B**



✓ Prós

- Surpreende com conteúdo de alta qualidade, superando as expectativas iniciais;
 - Disponível gratuitamente para os jogadores, sem restrições de acesso baseadas em habilidades ou dificuldade;
 - Oferece opções de ajuste de dificuldade para diferentes tipos de jogadores;
 - Aprofunda a história de Kratos, revelando camadas inéditas de seu passado e sua complexidade como personagem;
- Introduz novos inimigos e mecânicas que enriquecem significativamente a experiência de combate;
- As recompensas estimulam a jogatina mesmo depois da conclusão da narrativa de Valhalla.

✗ Contras

- A ausência de um sistema mais diversificado de modificadores pode reduzir a variedade da experiência;
- Os aprimoramentos permanentes não oferecem flexibilidade, pois não podem ser revertidos uma vez adquiridos.

God of War Ragnarök: Valhalla (PS4/PS5)

Desenvolvedor Santa Monica Studios

Gênero Ação

Lançamento 12 de dezembro de 2023

Nota **9.5**

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



twitter.com/nintendoblast

Seguir



facebook.com/nintendoblast

Curtir



instagram.com/gameblast

Seguir



gameblast.com.br/podcast

Inscrever-se



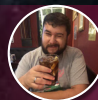
nintendoblast.com.br/newsletter

Assine

PS5

XBX

PC



por Carlos França Jr.

Revisão: Juliana Paiva Zapparoli
Diagramação: Walter Nardone

O derradeiro acerto de contas entre pai e filho

Uma das tramas mais elaboradas da história dos jogos de luta está prestes a ser concluída. **Tekken 8** vem para dar o encerramento à trágica guerra entre pais e filhos da família Mishima, que destruiu vidas, acordou demônios antigos e nunca deixou cicatrizar feridas profundas. Tudo isso virá acompanhado de um elenco robusto, um novo modo Arcade e muitas melhorias que podem credenciar o jogo como um dos melhores da série.

Heihachi morreu, mas o ódio continua vivo

Tekken 7 mostrou o sangrento acerto de contas entre Heihachi e Kazuya Mishima, que resultou na morte de Heihachi e na ascensão de seu filho como líder da organização Mishima Zaibatsu. Vale lembrar que, mesmo com o foco nos dois, algumas passagens dão o controle sobre outros personagens, como Lars, Lee, Akuma e Alisa, além de a trama ser narrada por um personagem de fora do universo da série, um jornalista desconhecido.

Tekken 8 abandonará essa abordagem indireta, colocando explicitamente Jin Kazama como protagonista e Kazuya como antagonista, sem ter nenhuma alternância de personagens controláveis. Isso acontece, pois, diferentemente do jogo anterior, no qual os dois Mishimas poderiam ser considerados “maus”, aqui Jin não quer só vingança, mas também acabar com a maldição do gene demoníaco no seu sangue de uma vez por todas, tanto que ele não conseguirá se transformar em Devil Jin, de acordo com alguns dos trailers divulgados.



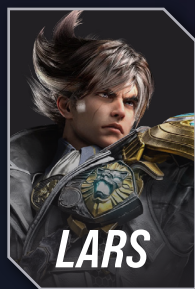
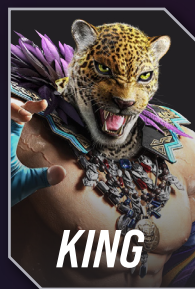
Essa escolha de narrativa influenciará diretamente em algo que sempre foi padrão da série entre o primeiro e o quinto jogos: os desfechos de cada integrante do elenco. Antes de ter um modo história definitivo, cada personagem tinha seu final com a conclusão do modo Arcade. Na oitava entrada, é bem possível que seja replicado o que aconteceu no jogo anterior, em que todos os demais tiveram apenas uma luta ilustrativa com algum desafeto ou rival direto.

Muitos fãs não gostaram disso na época, mas com os holofotes voltados para Jin, Kazuya e os envolvidos diretamente no conflito, será difícil ter algum tipo de narrativa mais elaborada para personagens mais distantes da ação. Uma coisa é certa: não faltará motivos para conferir cada detalhe deste que promete, até então, encerrar a guerra entre os “presenteados” com o gene demoníaco.

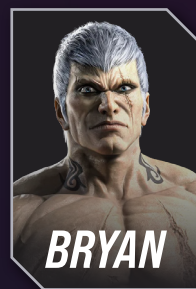
**As mesmas carinhas de sempre,
mas ainda mais bonitas e agressivas**

Logo de cara, Tekken 8 trará 32 personagens, sendo 29 veteranos e três estreantes:

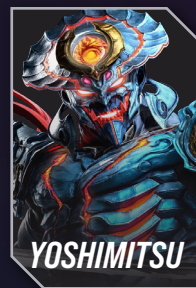


**LARS****PAUL****LAW****KING****JACK-8****NINA**

Além dessas quase três dezenas de nomes consagrados, os novatos terão envolvimento direto com a trama principal: Azucena é a primeira personagem peruana a ser incluída na série e suas plantações de café são diretamente financiadas pela Mishima Zaibatsu; Victor Chevalier é o líder da tropa independente das Nações Unidas, além de ter treinado os ninjas do clã de Raven; e Reina é uma jovem estudante da Escola Politécnica Mishima, com técnicas que lembram bastante as de Heihachi, abrindo a interpretação de que ela possa ser mais uma filha bastarda do antigo líder da Mishima Zaibatsu, o que a torna meia-irmã de Kazuya, Lee e Lars.

**XIAOYU****LEROY****ASUKA****LILI****HWOARANG****BRYAN**

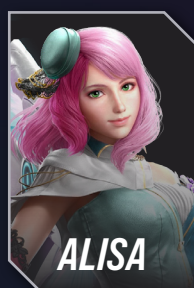
Já os veteranos tiveram seus modelos totalmente retrabalhados, trazendo um ar de frescor e novidade para aqueles como Law, Nina e Paul, que são veteranos desde o primeiro Tekken. Inclusive, destaque para o cabelo de Paul Phoenix, que não terá mais seu tradicional visual de tubo.

**CLAUDIO****RAVEN****AZUCENA
(ESTREANTE)****LEO****STEVE****YOSHIMITSU**

Lógico que isso também pode ser escolhido com o modo de customização. A exemplo do que vem acontecendo desde Tekken 5, os jogadores poderão alterar diversos detalhes nos seus artistas marciais favoritos, mudando peças de roupa, cores, penteados e adicionando adereços que vão de acessórios, como óculos e relógios, a alguns funcionais, como armas de fogo e asas.



Em relação à jogabilidade, Tekken 8 manterá o sistema com Rage Arts e adicionará um sistema de Heat. Essa função dará uma espécie de vantagem para os jogadores que mantiverem sua postura ofensiva. Isso acontecerá da seguinte maneira: uma aura rosada envolverá o personagem em estado de Heat, mudando a propriedade de alguns dos seus ataques, tornando-os mais fortes e até conferindo novas características.



Outro fator decisivo nas partidas que também está de volta é a destruição dos cenários. Assim como em T7, encurralar um oponente no canto da tela ou arremessá-lo com violência ao chão causará uma transição de lugar, que servirá para estender combos e maximizar danos.



Construindo o legado do jogador com o legado do jogo

Além da História, o Arcade vem reformulado, de uma maneira a trazer foco total em um avatar criado por quem está no controle. Este “mini-eu” entrará em um fliperama, interagindo com outros jogadores ao redor do globo e lutando com milhares de oponentes em batalhas que darão moedas. Elas poderão ser gastas na compra de itens cosméticos para a personalização de personagens.



Essa é uma maneira que promete aumentar a interação da comunidade para além das lutas em si, algo próximo do que pôde ser visto no Battle Hub de Street Fighter 6. Com isso, fica evidente a importância de boas conexões para as batalhas em rede, que foram um dos problemas mais sérios do jogo anterior. Os primeiros testes beta realizados com a comunidade apresentaram bons resultados, graças ao uso do rollback netcode. Resta saber como será no ato do lançamento oficial.

Tekken 8 será lançado para PlayStation 5, Xbox Series X/S e PC em 26 de janeiro. O jogo contará com legendas em português. **B**



Tekken 8 (Multi)

Desenvolvedor Bandai Namco

Gênero Luta

Lançamento 26 de janeiro de 2024

Expectativa

5

Seleção N-Blast /GameBlast

É designer e gostaria de fazer parte da equipe?

Você tem experiência em design/diagramação, é apaixonado por jogos e sempre sonhou em produzir conteúdo para revistas especializadas em games? Então chegou o seu momento! Clique no link abaixo e vanha fazer parte da equipe GameBlast/Nintendo Blast.

DIAGRAMADOR* - Responsável pela diagramação das páginas das revistas.
Necessária experiência com o software Adobe InDesign e boa noção de design.

*Não remunerado.



REVISTAS
NINTENDO BLAST
FAÇA PARTE!



REVISTAS
GAMEBLAST
FAÇA PARTE!



**INSCREVA-SE
AQUI!**

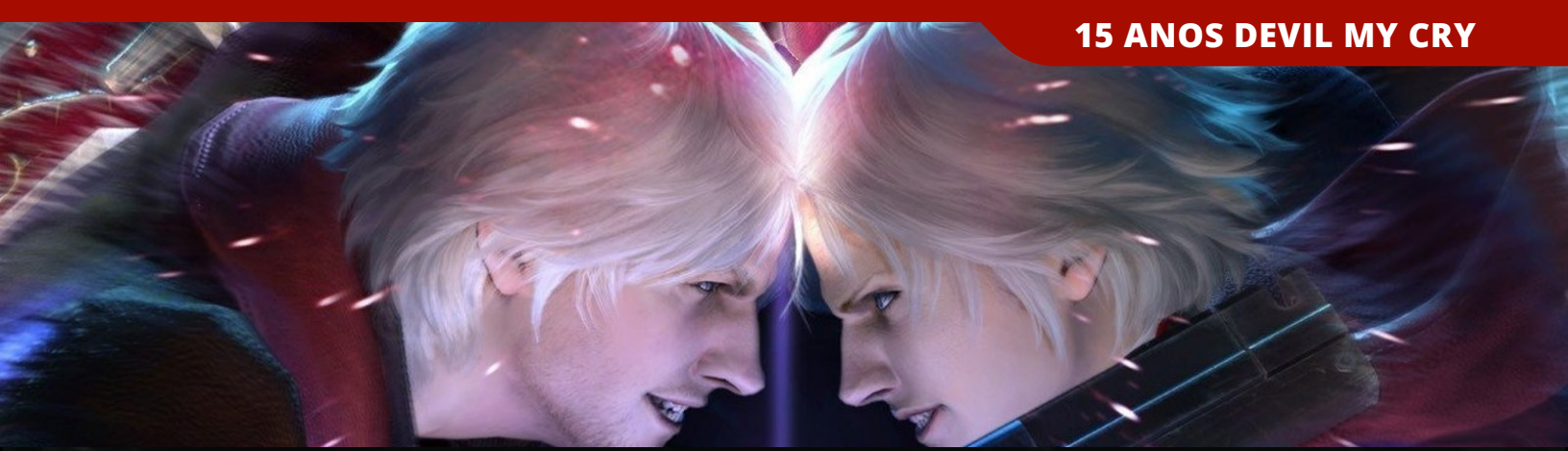


por João Pedro Boaventura

Revisão: Heloísa D'Assumpção Ballaminut
Diagramação: Leandro Alves

Os 15 anos de Devil May Cry 4 (ou: a inesperada virtude do exagero satirizado)

Há pouco mais de quinze anos, **Devil May Cry 4** (X360/PS3) era o primeiro da série a não ser exclusivo para a terceira geração do PlayStation, contando também com uma versão para Xbox 360. Antes disso, apenas DMC3 tinha recebido um port em outra plataforma, em edição especial para o PC um ano depois do lançamento original.



Naquela época, a franquia havia se destacado por evoluir de um protótipo recusado de Resident Evil para uma das mais influentes e refrescantes novas propriedades intelectuais da sexta geração ao apresentar uma jogabilidade *hack and slash* visceral e uma história que satiriza o lado demoníaco da mitologia judaico-cristã ocidental.



Quando anunciado, o quarto game da série acabou gerando certa discussão devido ao fato de o protagonista não ser o já conhecido Dante, como nos jogos anteriores, mas um novato chamado Nero. Não apenas isso, ele era muito similar ao Dante, embora mais novo. Apesar da aparência, suas personalidades divergiam consideravelmente, algo que serviu para calcar o principal tema por trás do título: sua carga metalinguística ao tentar emular uma versão parodística de seu próprio jogador.

Ela, o namorado dela e você

Nero, cujo nome vem do imperador romano alegadamente responsável por incendiar a própria cidade que governava, é um introvertido garoto que não se gaba de sua força como seu antecessor. Sabe quando dizem que “grandes poderes trazem grandes responsabilidades”? Pois bem, a última coisa que ele queria era ser responsável e carregar um fardo nas costas. Por conta disso, escondia o seu braço demoníaco, o Devil Bringer, das pessoas à sua volta para não as chocar — foi, inclusive, tachado de emo pelo público, em referência à tal subcultura que via sua popularização no mesmo período.



Essa relação do jogo com o contexto social em que ele foi lançado não é por acaso. Devil May Cry sempre foi uma espécie de paródia dos próprios videogames, ideia atrelada à sua essência e consequente do envolvimento de Hideki Kamiya logo no primeiro título, um dos principais nomes do Clover Studio, de God Hand (PS2), e da PlatinumGames, melhor representada por Bayonetta (Multi).

Tendo isso em vista, da mesma forma que Dante é a personificação exagerada da ideia de que “jogar videogames é maneiro e descolado”, Nero acaba assumindo o outro lado dessa moeda ao representar, como um personagem de inserção, o estereótipo do gamer recluso. É quase a mesma coisa que Neon Genesis Evangelion fez com seu protagonista, Shinji Ikari, que na verdade é uma inserção alégorica de um otaku médio e tímido.

Assim, mesmo sendo um pária social com dificuldades de relacionamento, Nero acaba adentrando em uma jornada para destruir a seita religiosa chamada Ordem da Espada e derrotar seu líder. Depois de um bom naco da campanha, o personagem em questão é jogado para escanteio por um momento e finalmente assumimos o controle de Dante.

É aí que surge um dos principais problemas de Devil May Cry 4: no papel do tradicional protagonista, devemos nos aventurar praticamente pelas mesmas fases que já superamos, algo que quebra o ritmo do game e normalmente é encarado como uma forma preguiçosa e artificial de estender sua duração.





Devil May Cry é como música — e bem pauleira

Tais defeitos nos lembram, entretanto, que a principal estrela de Devil May Cry é a sua jogabilidade.

Fazendo jus à história da franquia, cuja filosofia é a de estimular que o estilo de jogo seja o mais radical possível (no sentido esportista da palavra), o título tem como premissa básica a realização de combos que vão se tornando cada vez mais maneiros por conta do sistema de evolução de habilidade, fazendo com que os rampantes

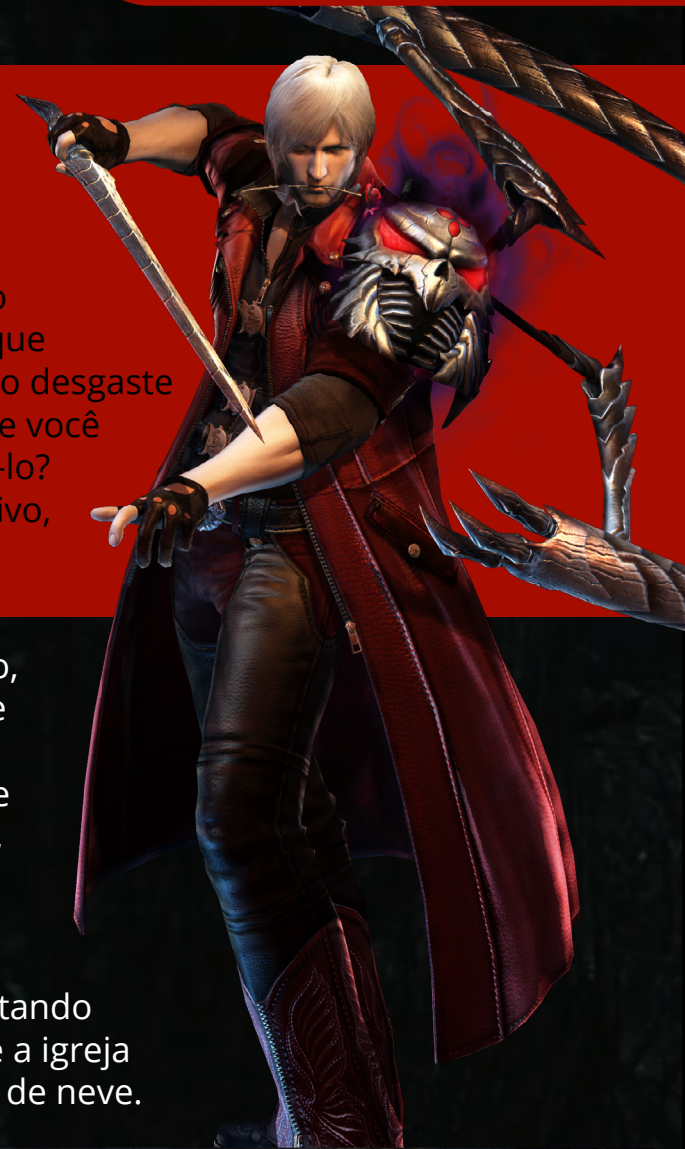
sejam progressivamente mais estilosos de uma maneira cíclica.

Na prática, essa jogabilidade se destaca justamente pela diversidade que ela oferece. Não somente na condução praticamente rítmica do apertar dos botões nos momentos certos com o intuito de manter os longos combos, o mérito está na variedade de formas como podemos fazê-los.

Por exemplo, ao usar o Devil Bringer para puxar o

inimigo para perto da área de ataque do personagem, o jogador pode arremessá-lo para o alto, atacá-lo com os golpes amplificados pelo motor de motocicleta equipado na espada Red Queen e finalizá-lo com um poderoso golpe vertical que irá devolvê-lo de volta ao chão para poder engajar em outro combate individual de maneira fluida. Nesse aspecto, Devil May Cry 4 joga como música. De um gênero bem agressivo de hard rock ou heavy metal, mas com certeza ainda é música.

Tudo isso, claro, vai depender da capacidade do jogador em assimilar essa diversidade de controles. Sim, ainda é possível vencer o jogo sem nada disso e se apegar aos comandos simples. É perfeitamente compreensível querer jogar de maneira segura com o intuito de evitar o stress e se apegar a certas táticas que podem ser mais eficazes contra os chefões, evitando o desgaste eventualmente gerado pela dificuldade. Entretanto, se você pode fazer isso com estilo, por que vai deixar de fazê-lo? Videogames são para isso. O game over não é definitivo, no fim das contas. Afinal, é só apertar para reiniciar.



Visualmente, Devil May Cry 4 também é muito bonito, sendo produto de um momento da indústria em que os desenvolvedores ainda estavam explorando e aprendendo a respeito da qualidade e da capacidade dos até então novos sistemas vigentes. Dessa forma, é interessante como o jogo acabou fugindo um pouco dos espaços fechados com estética meio gótica, meio neo-noir, já característica da franquia, e apostou em visuais mais amplos e iluminados, contando inclusive com variações de ambientes que vão desde a igreja da introdução a até mesmo florestas abertas e fases de neve.



“Featuring DanteVergil from the Devil May Cry Series”

Em 2015, uma edição especial de Devil May Cry 4 chegou a ser lançada para o PlayStation 4, Xbox One e PC. Além de proporcionar um visual repaginado e mais adequado para as ditas plataformas, o adicional dessa nova versão é permitir que o jogador controle outros personagens além de Dante e Nero, como Vergil, Lady e Trish.



Enquanto as garotas são nada mais do que versões modificadas dos personagens padrão e podem ser jogadas apenas em fases específicas, Vergil, por sua vez, tem sua jogabilidade reciclada de DMC3 e pode ser controlado em todas as missões. Seu principal diferencial, entretanto, trata-se de uma mecânica única de “concentração”: à medida que ele vai lutando sem sofrer danos e sem errar ataques, um medidor na tela vai enchendo e os ataques dele vão ficando cada vez mais fortes.

Meu amigo, a piada aqui é você!

Devil May Cry 4 ri do seu próprio público. Com seus personagens escrachados e roteiro exagerado, o título traz um papel de bobo da corte ao apontar o dedo para o seu jogador e pede para que ele não se leve tão a sério. É um jogo que tem gosto de ser um jogo e quer que sua audiência entenda isso numa boa, de um jeito bem-humorado.

A graça, entretanto, está como o entendimento dessa mensagem acabou se perdendo em algum momento não identificado, a julgar pelo acesso de fúria dos fãs quando seu sucessor, **DmC: Devil May Cry** (Multi), veio à tona com um novo protagonista e satiriza mais uma fase estereotípica do jogador de videogame: a do rebelde sem causa aparente. Esse papo, entretanto, fica para outro dia. **B**



Revista Nintendo Blast 168

Neste mês, a Revista Nintendo Blast de dezembro volta para a região de Unova com mais segredos no DLC The Indigo Disk!



Ainda nessa edição, confira a nossa análise de Super Mario RPG (Switch), trazemos os dez melhores jogos para jogar no natal e mais.

Baixe já a sua!

SEGA

MD



por Juliana P Zapparoli

Revisão: Davi Sousa

Diagramação: Leandro Alves



Aladdin (Mega Drive): 30 anos de um clássico da Disney no console da Sega

Um dos best-sellers do Mega Drive nos anos 1990, **Aladdin** é a adaptação do filme homônimo para os consoles de 16-bits. Desenvolvido pela Virgin Games com uma colaboração única com animadores da Disney, o jogo trouxe uma experiência não apenas fiel à animação, como também uma jogabilidade única.

Olha, eu vou lhe mostrar como é belo este mundo

Seguindo o enredo do filme em que se baseia, o homônimo protagonista deve salvar a princesa Jasmine, que foi capturada por Jafar. Na aventura para Mega Drive, controlamos Aladdin pelos mais variados cenários inspirados pela animação, combatendo guardas nas ruas de Agrabah e outras ameaças iminentes ao progresso do protagonista.



Embora majoritariamente um jogo de plataforma, a aventura do ladrão que se tornou príncipe também combina elementos de ação: Aladdin pode atacar os oponentes com sua cimitarra ou arremessando maçãs. Além disso, em alguns momentos, o herói também precisa controlar seu tapete mágico, adicionando um pouco mais de variedade à jogabilidade.

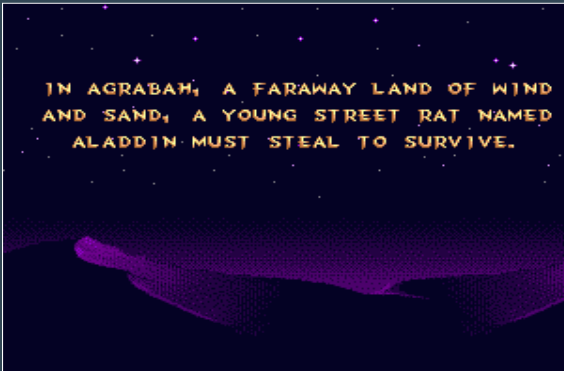
Os vários itens coletáveis entre as fases, em especial as maçãs, também garantem bônus ao herói: os rostos do Gênio espalhados pelos cenários podem ser trocados por recursos ao final de cada estágio, numa espécie de "créditos para roleta"; já a moeda com o rostinho de Abu, o fiel escudeiro de Aladdin, dá acesso a uma fase especial na qual controlamos o macaquinho em busca de mais itens, especialmente vidas extras.



Embora majoritariamente um jogo de plataforma, a aventura do ladrão que se tornou príncipe também combina elementos de ação: Aladdin pode atacar os oponentes com sua cimitarra ou arremessando maçãs. Além disso, em alguns momentos, o herói também precisa controlar seu tapete mágico, adicionando um pouco mais de variedade à jogabilidade.

Um filme jogável

Aladdin foi lançado no ano seguinte à estreia do filme animado, em 1993. Hoje com 30 anos, a produção para Mega Drive foi liderada por David Perry, que conseguiu firmar uma parceria com os animadores da Disney para garantir que o título fosse uma tradução fiel do desenho para o console da Sega.




Graças a essa colaboração, o resultado foi um jogo com animações fluidas e cores vibrantes, com cenários e sprites de personagens fiéis ao material original. No entanto, o áudio também pode ser considerado um charme à parte: além de trazer músicas adaptadas da trilha sonora do filme, a versão para Mega Drive utilizou amostras de voz para deixar a experiência ainda mais imersiva para os jogadores.

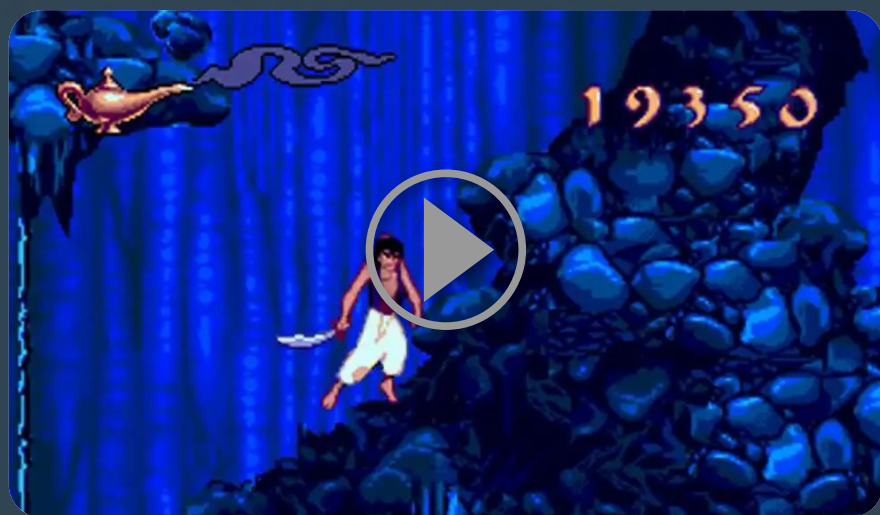
Dessa forma, o jogo angariou críticas positivas à época, especialmente por conseguir captar toda a essência do filme em um único cartucho, tornando-se a prova do potencial criativo no âmbito das adaptações para os videogames.





Aí vem o Príncipe Ali

Mesmo três décadas após seu lançamento original, **Aladdin** ainda é lembrado com carinho por jogadores que tiveram a possibilidade de experimentar o título no Mega Drive. Com sua excelente jogabilidade e uma direção audiovisual impecável, esta jornada mágica ainda esbanja carisma e originalidade, mostrando que videogames são capazes de captar e adaptar a essência dos filmes, mas sem deixar de lado o propósito interativo de ser um jogo. 



GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista