

GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST

ANÁLISE:

**BLOODBORNE (PS4)**

EXPERIMENTANDO A  
BRUTALIDADE DO GAME

UNIVERSO

**METAL GEAR SOLID**

NOS INFILTRAMOS NA  
COMPLEXA FRANQUIA

#06  
ABR  
2015



THE  
**WITCHER**<sup>®</sup>  
WILD  HUNT

O MAIS NOVO JOGO DA SAGA DO BRUXO

## Uma jornada nos aguarda

E não é uma mera jornada, mas uma das mais difíceis, complexas e belas da atualidade. Isso mesmo, estamos falando de The Witcher 3: Wild Hunt, que recebe uma matéria especial nessa edição. Também trazemos nossas impressões de Bloodborne, homenageamos os 15 anos do PlayStation 2, revisitamos a franquia Metal Gear Solid e muito mais! – **Rafael Neves**



ESPECIAL

Metroidvania: a história de um gênero

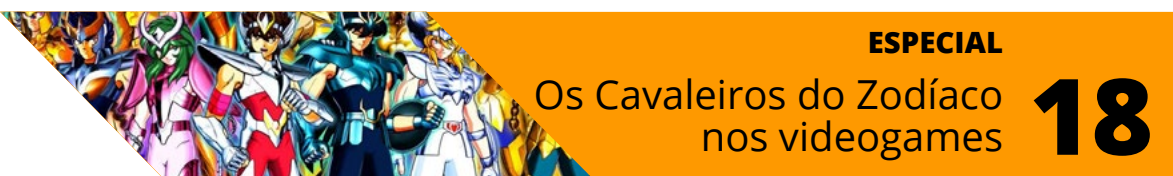
04



ESPECIAL

PlayStation 2 (15 anos)

10



ESPECIAL

Os Cavaleiros do Zodíaco nos videogames

18



ESPECIAL

A trajetória de Metal Gear Solid nos videogames

26



PRÉVIA

The Witcher 3: Wild Hunt (Multi)

32



ANÁLISE

Bloodborne (PS4)

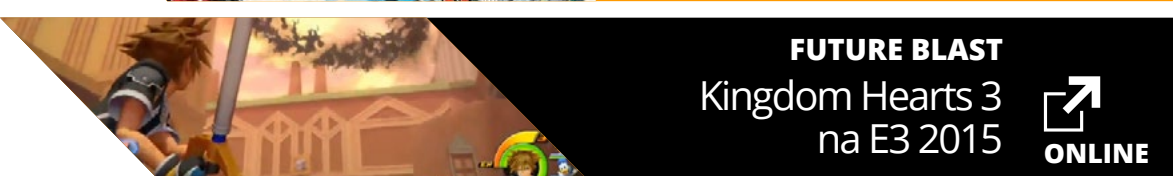
40



ANÁLISE

Sunset Overdrive (XBO)

50



FUTURE BLAST

Kingdom Hearts 3 na E3 2015

ONLINE

# GAME BLAST

**DIRETOR GERAL / PROJETO GRÁFICO**  
Sérgio Estrella

**DIRETOR EDITORIAL**  
Rafael Neves

**DIRETOR DE PAUTAS**  
Luciana Anselmo

**DIRETOR DE REVISÃO**  
Alberto Canen

**DIRETOR DE DIAGRAMAÇÃO**  
Ricardo Ronda

**REDAÇÃO**  
Flávio Augusto  
Italo Chianca  
Lucas Pinheiro Silva  
Pedro Vicente  
Roberto Rezende

**REVISÃO**  
Alan Murilo  
Alberto Canen  
Jaime Ninice  
José Carlos Alves  
Leonardo Nazareth

**DIAGRAMAÇÃO**  
Fábio Hamada  
Guilherme Kennio  
Leandro Fernandes  
Letícia Fernandes  
Tiffany B. Silva

**CAPA**  
Daniel Serezane

## Capas cortadas

Artes que quase estamparam esta edição



## HQ Blast

Witcher por Sybellyus Paiva



WWW.GAMEBLAST.COM.BR

POR S. CARLOS

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 Flávio Augusto

Revisão: Alberto Canen  
Diagramação: Fábio Hamada

## Metroidvania: a história de um gênero

Nas últimas semanas tivemos o lançamento de Ori and the Blind Forest, cuja análise você já pode ler aqui no Blast. Entre suas diversas características, os desenvolvedores fizeram questão de classificá-lo como um “metroidvania”. Mas o que exatamente isso significa? É um jogo “tipo Metroid”?

Não é bem assim. A bem da verdade, podemos considerar que alguns jogos foram tão inovadores que criaram um estilo novo. Vamos então conhecer mais sobre como são e de onde surgiram os metroidvanias.

## O COMEÇO DE TUDO

Os primeiros jogos que começaram a moldar o que viria a ser um metroidvania datam da metade dos anos 80. Mais exatamente no ano de 1985, com o lançamento de Dragon Slayer II: Xanadu. O jogo, que era uma espécie de action-RPG, trouxe muitas das bases do que veríamos depois, em diversos jogos de exploração e RPG. Além de um mapa aberto para ser desvendado, algo não muito usual na época, havia NPCs, trocas de equipamentos e até um sistema de carma. No Japão, Xanadu alcançou um grande sucesso, vendendo mais de 400 mil cópias no ano de seu lançamento.



Em 1994, com Super Metroid, esse “gênero” de mundo aberto em plataforma 2D foi aprimorado, sendo que o título da Nintendo se tornou referência para quaisquer jogos que apresentassem características semelhantes.



## MAS... CADÊ A VANIA?

Voltando para os anos 80, vamos falar agora da série Castlevania. Especificamente do segundo jogo da série, Vampire Killer, de 1986. Lançado para MSX2, o título deixava o estilo plataforma linear básico de lado e trazia um mundo aberto para ser explorado pelo jogador, usando a fórmula já apresentada pelo primeiro Metroid, que saiu alguns meses antes.

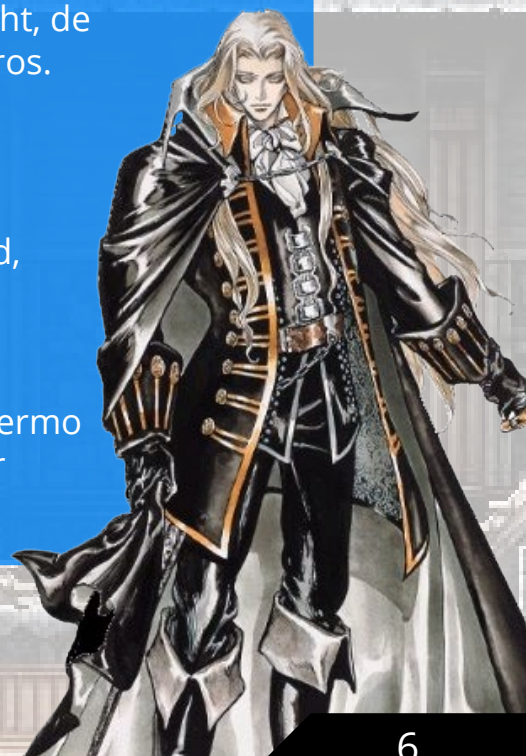
Em 1987, Castlevania II: Simon's Quest, o jogo seguinte da franquia, aprimorou o sistema, trazendo, além do mundo aberto, interações com NPCs e um sistema de níveis. Trazia elementos que o aproximavam dos RPGs japoneses, que, na época, também estavam engatinhando.



Castlevania: SOTN

Contudo, o estilo foi abandonado nos jogos seguintes, voltando à progressão linear de fases. Somente em Castlevania: Symphony of the Night, de 1997, o mundo livre e aberto foi retomado na série dos vampiros. E não foi um simples retorno. A aventura de Alucard trazia um castelo imenso para ser explorado, sistema de níveis, inúmeros equipamentos, itens secretos e diversas magias.

Naquela época, SOTN foi muito comparado com Super Metroid, pois pegou a fórmula do jogo da Nintendo e a aprofundou, aplicando outras camadas de complexidade. Ainda assim, ambos eram primorosos em suas execuções e, basicamente, carregavam a essência do mundo aberto 2D. Foi então que o termo metroidvania começou a ser usado, para caracterizar qualquer jogo parecido com os clássicos da Nintendo e da Konami.

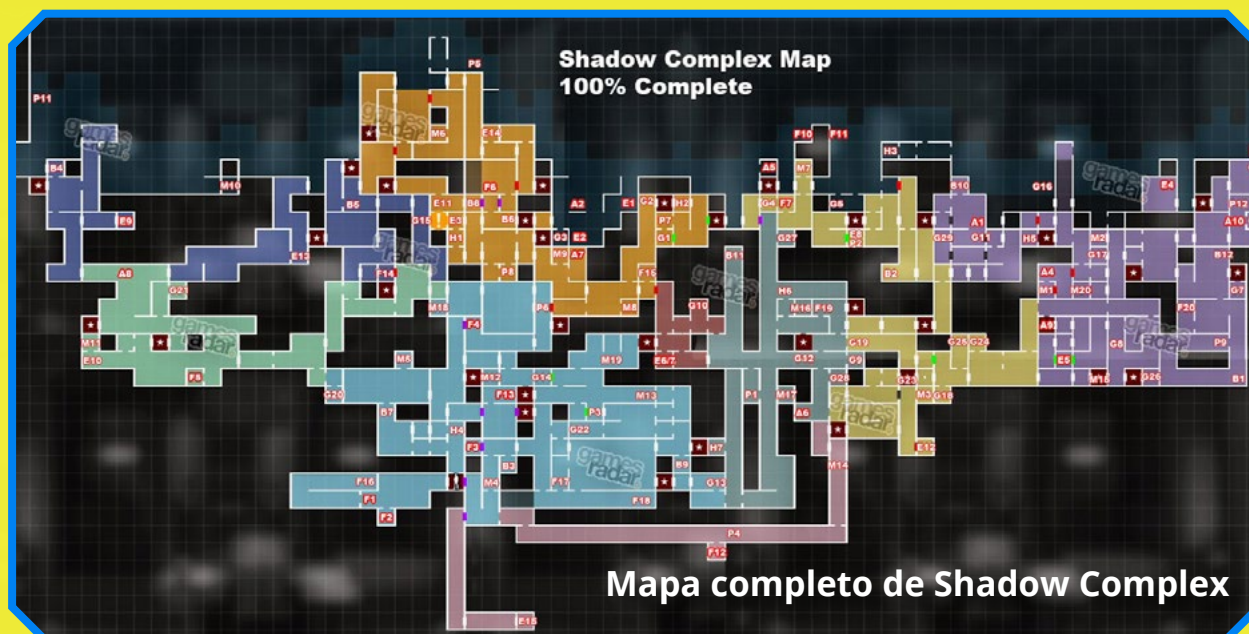


## O QUE DEFINE UM METROIDVANIA?

Agora você pode estar pensando: “Então um Metroidvania é uma cópia de Castlevania?”. A resposta é: não. De fato, podemos dizer que das franquias citadas acima, nasceu um novo estilo de jogo, já que eles foram tão diferentes em seu tempo. Assim, foi criado um subgênero de jogos plataforma que, hoje, pode até ser considerado um gênero por si só.

Pensando na linha clássica, vamos ver algumas das características que são comumente associadas a um jogo definido como metroidvania:

- Plataforma com visual 2D: nos anos 80 e 90, isso era feito basicamente por ser uma limitação técnica, era assim e pronto. Contudo, hoje esse visual se tornou uma estética que define os jogos desse estilo;
- Evolução de personagem: seja por meio de um sistema de níveis ou por ganho de novas habilidades (ou os dois), de alguma forma o personagem tem que ganhar força ao longo do jogo;
- Mundo aberto: não existe transição de fases, todo o mapa é uma coisa só;



- Exploração livre: o jogador não precisa, necessariamente, seguir uma linha reta para progredir na história. Em alguns casos, ele pode até optar por realizar alguns eventos do jogo na ordem que achar melhor;
- Barreiras: mesmo tendo um mundo livre, existem barreiras que não permitem que o jogador tenha acesso a tudo logo de cara. Transpor essas barreiras geralmente depende da evolução na história e está associada a:

- Obtenção de algum tipo de item chave;
  - Obtenção de uma habilidade nova;
  - Obtenção de um novo item/acessório;
  - Inimigos muito poderosos que não podem ser derrotados no início do jogo;
- Backtracking: é muito comum ter que voltar por cenários já visitados, seja para chegar a outro lugar novo, ou em busca de itens inacessíveis em um primeiro momento.



**Shadow Complex** (2009) e **Guacamelee** (2013) são bons exemplos desses fundamentos sendo aplicados. Da mesma forma, servem para mostrar que o conceito é, em geral, puramente mecânico. A temática e o estilo visual, exceto pela câmera 2D plataforma, são completamente diferentes.



Guacamelee

Aliás, o fato de metroidvanias serem, na sua definição clássica, jogos de plataforma, fez com que esse estilo ganhasse muita força no cenário independente, bem como em consoles portáteis.

## SAINDO DO QUADRADO

É relativamente fácil reconhecer um metroidvania quando ele sintetiza todas as características citadas acima. Mas elas não são uma regra engessada. Vários jogos se aproximam bastante da definição, embora tragam ligeiras mudanças.

O primeiro *The Legend of Zelda*, por exemplo, trouxe diversos elementos que definem o estilo: exploração do mundo, obtenção de itens chave, novas habilidades. Porém, a perspectiva de câmera diferente já o tira da classificação.



Outro que difere no visual, mas carrega tudo que um metroidvania tem que ter é a série **Metroid Prime**, do **GameCube**. Com seu visual 3D, ele conseguiu transpor muito bem a pegada de exploração e evolução que os jogos 2D traziam.



Podemos até pensar que jogos como Super Metroid e Symphony of the Night foram as bases para os jogos de mundo aberto 3D. Pense em quantos títulos atuais você encontra fundamentos de mecânicas bem parecidos com os já vistos. Se sua memória não estiver ajudando, vai uma dica: os jogos do Batman da série Arkham.

## O MOTIVO DO SUCESSO

Agora que vimos de onde veio e como funciona um metroidvania, vamos pensar: o que fez com que eles crescessem de alguns jogos para um estilo próprio?

Não ousaria dar aqui uma resposta definitiva, mas tenho meu palpite:

são jogos que têm potencial de agradar a uma grande gama de jogadores. São jogos que podem servir tanto para aqueles que só querem jogar o básico, acompanhar a história e ver o final quanto aos jogadores ávidos por exploração, que querem realizar tudo que é possível. Essa é a fórmula mágica.

Agora convido você, amigo leitor, a deixar sua opinião. Você gosta de jogos desse gênero? Quais seriam seus favoritos? E se não gostar, o que não te agrada? **B**



# PlayStation 2

## 15 ANOS



por Flávio Augusto Piori

Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Tiffany B. Silva

**Para celebrar os 15 anos de seu lançamento, vamos falar um pouco dos jogos que nos marcaram naquela época.**

Estamos em festa. No dia 4 de março de 2000, 15 anos atrás, chegava ao mundo o PlayStation 2, o mais bem sucedido console de mesa já lançado, com mais de 155 milhões de unidades vendidas.



A história de como essa lenda dos videogames surgiu nós já contamos aqui. Por isso, para celebrar esse aniversário, que tal relembrar algumas das boas memórias que tivemos na frente desse amado console?

Para tanto, peguei alguns títulos que foram importantes não só para a plataforma, mas para mim mesmo. Óbvio que não joguei de tudo e muita coisa ficará de fora, — foram mais de 3.800 títulos lançados — mas a ideia é relembrar alguns bons momentos daquele tempo. Não é a seleção definitiva, tão pouco a melhor. Sem mais delongas, vamos falar de jogos!

## Winning Eleven

Uma coisa era fato, se você tinha um PlayStation 2, a chance de ter alguma versão de Winning Eleven era de quase 100%. Na época, o futebol virtual da Konami ainda reinava supremo nos campos virtuais e a série FIFA não passava de uma coadjuvante.

O sucesso de WE já vinha do PS, mas foi no segundo console da Sony que ele se firmou de vez. Com visual superior e uma jogabilidade aprimorada, era obrigatório nas reuniões da galera. Ainda lembro a empolgação que surgiu entre meus amigos quando adicionaram o elástico ao jogo. E desde aquela época o Barcelona já era roubado.



Importante lembrar também a saudosa “localização nacional”, feita pelos pirateiros desse nosso Brasil. Eles realmente se empenhavam no processo, alterando nomes e menus, inserindo times brasileiros (algo impensável na época) e até atualizavam as escalações mais rápido que muita produtora nos dias de hoje. Fora as narrações adaptadas com vários locutores nacionais, como Galvão Bueno, Silvio Luiz e Luciano do Valle.

## Devil May Cry 3: Dante's Awakening

Devil May Cry foi uma das melhores franquias que surgiram na sexta geração. O que começou como um Resident Evil que não deu certo se tornou uma das séries de maior sucesso da Capcom.

Embora o título de estréia tenha agradado a muitos, acredito que foi o terceiro capítulo da franquia o ponto alto da série. Mostrando um Dante mais novo, a história também nos apresentou Vergil em sua forma humana, antes de se tornar o demônio corrompido que vimos no primeiro jogo.

Além das melhoras de jogabilidade e da dificuldade que beirava o ridículo, DMC 3 era pura farofa. Sério, um jogo com um cara que surfa em mísseis e usa dois demônios que brigam como crianças como espadas, não tem como dar errado.



## Need for Speed Underground

Jogos de corrida para o segundo console da Sony não faltaram. Gran Turismo foi um grande destaque para quem gostava da simulação. Mas para quem prefere corridas arcade, o nome a ser lembrado é outro.

No começo dos anos 2000, o filme Velozes e Furiosos fazia um sucesso absurdo. Era o filme mais legal do mundo. Com uma precisão cirúrgica, a Electronic Arts soube aproveitar o momento e trouxe um dos jogos mais divertidos da série: Need for Speed Underground.

Com todo o clima de rachas noturnos e as infinitas opções de customização, NFSU caiu nas graças do povo. Tudo ali era muito bom. Que atire a primeira roda quem nunca passou uma tarde só alterando o carro pra deixar ele perfeito. Dane-se o motor, o legal era colocar a luz de neon embaixo do possante.

Só não gostava do fato que o jogo quase obrigava a usar o Nissan Skyline ou o Mitsubishi Eclipse para conseguir ganhar as últimas corridas. Ou eu que era ruim mesmo.

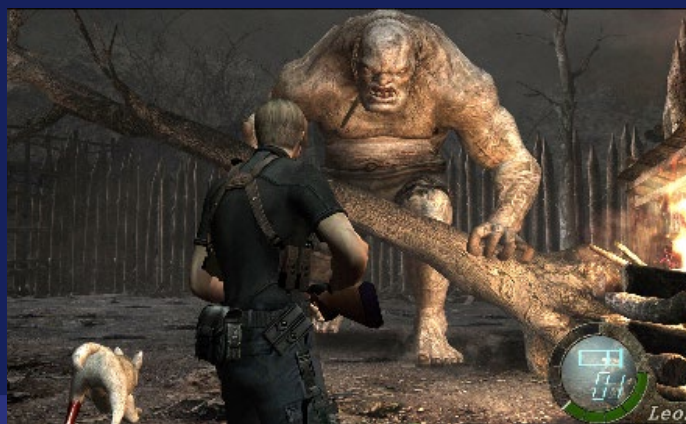


## Resident Evil 4

Nunca fui muito fã de jogos que pudessem me dar algum susto. Porque eu sempre tomo sustos com as coisas mais babacas. Ainda assim, resolvi tentar Resident Evil 4, minha primeira incursão na franquia.

O jogo teve mudanças significativas na mecânica e na história em relação aos anteriores. Não eram mais zumbis ao pé da letra, mas infectados por um tipo de parasita. O jogo possuía mais sequências de ação e possuía visão em terceira pessoa, mais precisamente acima do ombro, o que viraria regra na indústria. Alterações muito bem vindas e que ajudaram a dar novos ares para a série. Pena que depois perderam um pouco a mão.

Mas o que eu me lembro mesmo era da filha do presidente morrendo em qualquer situação, das minhas armas que sempre tinham menos balas do que deveriam, dos Iron Maidens que só podiam ser mortos com a mira térmica, do gigante com uma motosserra e um saco de pão na cabeça. E da Ada Wong. Saudades Ada.



## Shadow of the Colossus

Esse aqui acho que não precisa de muita apresentação. Shadow of the Colossus é um dos grandes clássicos não só do PS2, mas dos mercado de jogos como um todo. Chegar sem nenhuma informação e descobrir qual era a melhor maneira de encarar cada colossus era extremamente divertido. Até mesmo explorar aquele mundo deserto e tão belo era recompensador.

Se você não jogou, trate de colocar Shadow of the Colossus na sua lista o mais rápido possível. Aliás, agora com as remasterizações em HD, vale jogar ICO também, produzido pelo mesmo estúdio e que só ganhou mais destaque após o sucesso das sombras dos colossus, embora seja igualmente fantástico.



## Guitar Hero

Apesar de jogos musicais terem sido saturados pelo excesso de títulos lançados, na época que o primeiro Guitar Hero saiu, a novidade foi uma das mais impactantes da indústria.

Já haviam jogos de música antes, mas ele foi o primeiro a realmente dar a sensação de se estar tocando guitarra. Para caras como eu, que nunca acertaram tocar Smoke on the Water no instrumento de verdade, fazer 100% no solo de Cowboys from Hell era a realização de uma vida.

Vale citar aqui também os valentes controles que foram perdidos de tanta se apertar R e L. Porque no começo, pelo menos aqui no Brasil, ninguém tinha guitarra, tinha?



## Onimusha 3: Demons Siege

Essa é uma das séries que eu mais gostaria de rever nos atuais consoles. O primeiro Onimusha, lançado em 2001, foi o primeiro jogo de PlayStation 2 a vender mais de 1 milhão de unidades.

Onimusha 3, lançado em 2004, era pretensioso. Basta ver por sua cinemática de abertura que até hoje é de tirar o chapéu. Na história, Samanosuke, o protagonista da série, foi jogado na Paris dos dias atuais. Em contrapartida, nos foi apresentado Jacques, policial francês que voltou até o Japão feudal. Juntos, os dois deveriam derrotar a horda de demônios de Nobunaga Oda no passado e no presente.

Não bastasse essa história doida por si só, Jacques é interpretado pelo famoso ator Jean Reno. Veja bem, você joga com Jean Reno no Japão do século XVI, matando um exército de demônios. Por que não fazem mais coisas assim hoje em dia?



## God of War

Não importa do que seja a lista, se ela for relacionada a bons jogos de PlayStation, God of War vai estar nela.

A mitologia grega já foi inspiração para inúmeras obras e podemos dizer que a aventura de Kratos não é nenhuma genialidade criativa. Porém, a maneira como é desenvolvida garante todos os méritos da franquia, que virou símbolo do console.

Mecanicamente ele é quase perfeito, sair descendo a porrada em toda a Grécia antiga era algo que fazíamos com todo o prazer. A violência e a fúria de Kratos também colaboraram para que todos quisessem bater em todo mundo até chegar a Ares, o grande vilão do jogo.

Destaco aqui o primeiro chefe do jogo, a Hydra. A impressão que aquela primeira fase passava na época se resumia a uma palavra: UAU. Um épico que já nos colocava instantaneamente no clima da aventura.



## Final Fantasy XII

Antes de tudo, deixe-me esclarecer uma coisa: eu pulei a geração 32-bits, fui do SNES direto para o PS2, adquirido em 2004. Dessa forma, meu primeiro Final Fantasy em 3D foi o controverso décimo segundo capítulo da franquia. Mas quer saber, adoro aquele jogo.

Tecnicamente, ele é impecável. Gráficos e som magníficos. O sistema de lutas mudou drasticamente, deixando de lado as batalhas aleatórias e adotando lutas em tempo real. Como eu agradei aos céus por esse momento. Era o fim das lutas aparecendo do nada.

Coisas para fazer também não faltavam. Se não me falha a memória, meu save tinha umas 150 horas de jogo. E eu nem tinha chegado a matar Yazmat, chefe secreto com 50 MILHÕES de pontos de HP. Só para comparar, o segundo maior HP era do Hell Wurm com 8,9 milhões, e ele já dava um baita trabalho. Coisa de quase 1 hora.

A história e os personagens são o ponto mais criticado desse episódio e eu até concordo que em alguns pontos ela deixa a desejar. Mas não acho que seja tão ruim como alguns falam. Talvez tenha faltado um foco e desenvolvimento melhor a alguns personagens (Balthier, estou olhando para você), mas aquela versão do universo de Ivalice me traz muitas boas memórias.

## Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Foi o último jogo que passou pelo meu PlayStation 2 antes do PS3 assumir o posto de console principal. E foi um encerramento digno de um campeão.

Se por um lado FF XII trazia várias inovações, DQ VIII era o clássico na sua essência. Por mais clichês que possamos encontrar nele, é tudo tão bem executado que, o que poderia ser um problema, acaba sendo algo extremamente agradável.

Nem tenho muito o que falar aqui. Se você busca um RPG japonês em sua essência "raiz", com tudo o que o estilo tem de bom, o oitavo capítulo de Dragon Quest é uma das melhores opções que você pode ter. Atualmente o jogo recebeu um port para dispositivos móveis, mas bem que poderiam lançar uma versão HD para os consoles atuais.



Essa foi minha singela homenagem a esse console que foi um marco para toda a indústria de jogos e para a sociedade em geral. Podemos dizer que foi o PlayStation 2 o grande responsável por massificar a cultura dos jogos para o grande público, bem como mostrar que videogames definitivamente já não eram mais coisas só de criança.

Esses foram os jogos que me marcaram na época. Agora convido você também, amigo leitor, a fazer o mesmo, nos comentários. Divida conosco os bons games e os bons momentos que você teve ao lado desse mito da história dos jogos. **B**





# Artbook BlasToy

edições comum e de colecionador estão disponíveis na Google Play Store

**BLAS TOY**  
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

**BLAS TOY+**  
OS PAPER TOYS DO **GAMEBLAST**

EDIÇÃO COMUM  
**GRÁTIS**

EDIÇÃO DE COLECCIONADOR  
**R\$ 5,90**

10 GRANDES ÍCONES DO MUNDO DOS GAME  
PARA MONTAR E ENFEITAR A ESTANTE

REVIVA OS MAIORES JOGOS DE 2014  
COM MAIS DE 20 PERSONAGENS



BAIXAR NO  
Google™ play



COMPRAR NO  
Google™ play

*por Italo Chianca**Revisão: José Carlos Alves  
Diagramação: Guilherme Kennio*

## Os Cavaleiros do Zodíaco: os jogos que marcaram a série

Eles invadiram os mangás, TVs, brinquedos, figurinhas e tudo mais que uma pessoa pode sonhar durante a década de 1990. E não podia ser diferente com os videogames. Mesmo sem o mesmo brilho das outras mídias, Os Cavaleiros do Zodíaco deixaram seus cosmos em forma de bits e polígonos. Preparados para atingir o sétimo sentido e proteger Saori das forças do mal? Então vista sua armadura e relembre a aventura dos defensores de Atena nos games.

## Atingindo o cosmo máximo

“Tem sempre alguém no cosmos ajudando um cavaleiro a vencer (...)”. Se você cantarolou esse trecho inicial, parabéns, sua infância foi inesquecível. Se não, faça um favor a si mesmo e corra atrás do prejuízo assistindo um dos melhores animes de todos os tempos: Os Cavaleiros do Zodíaco.

O anime estreou pela extinta (e lendária) TV Manchete durante a década de 1990 foi um sucesso de público no Brasil e no mundo, principalmente no Japão, onde a série teve origem nos mangás. Escritos e ilustrados por Masami Kurumada, os “quadrinhos japoneses” dos Cavaleiros do Zodíaco — por lá chamados de Saint Seiya — foram publicados na revista Weekly Shōnen Jump, de 1985 a 1989, e adaptadas para anime pela Toei Animation. Isso tratando-se da série original, a primeira de muitas que viriam.



## Presente de mãe

Nos primeiros anos da década de 1990, eu e meus irmãos também fomos pegos pela febre dos Cavaleiros do Zodíaco — arrisco dizer que até hoje não me curei dela. Assistíamos juntos todos os episódios, colecionávamos bonecos, revistas (saudades de você revista Herói) e tudo que estivesse ao nosso alcance. Mas era com as figurinhas adesivas que vinham nos chicletes Buzzy que estava minha grande paixão. A parte da mesada que não ia pras locadoras gastava com os chicletes, só para completar os álbuns com as figurinhas. Certo dia, meio adoentado, minha mãe resolveu me levar para fazer um exame de sangue. Ah, mais eu fiquei desesperado. Não queria de jeito nenhum (tinha um medo louco de agulhas) e recusava aceitar. Até que ela chegou com três pacotes lacrados de chicletes dos Cavaleiros. Caramba, devem ter furado meus braços e pernas dez vezes sem eu notar, só admirando aquela beleza. Só assim para eu completar todos os álbuns — obrigado mãe.



Foi justamente a versão animada que se tornou fenômeno no Brasil, abrindo as portas para os animes japoneses e dando origem à paixão dos jovens por colecionar tudo a respeito dos Cavaleiros, como mangás, VHSs, bonecos, figurinhas, álbuns e todo tipo de coisa. Era uma invasão zodiacal. Sendo assim, era de se imaginar que logo tomariam conta dos videogames, uma das novas formas de diversão da garotada na época.

E nada mais justo do que sonhar com um jogo com Seiya e seus amigos como protagonistas. Pena que foram poucos os títulos lançados, principalmente por esse lado do globo. Mas, aproveitando o retorno dos Cavaleiros do Zodíaco, com a nova série chamada Alma de Ouro, resolvemos lembrar os jogos dos protetores de Atena, mesmo que poucos tenham chegado até nós.



## Na rota do sucesso

No Brasil, a série foi exibida originalmente entre 1994 e 1997, na Manchete, sendo reprisada pelo Cartoon Network a partir de 2003 e pela Band desde 2004. Já em 2010, a Band voltou a exibir a série, com reprises esporádicas. Enquanto Lost Canvas e Ômega ainda não ganharam a TV, ficando apenas nos DVDs.

## Sonho de consumo

Além dos mangás — publicados pela Conrad Editora após o sucesso estrondoso do anime — um dos maiores sucessos de venda relacionados aos Cavaleiros foram os bonecos da série. Articuláveis e com armaduras de verdade, eles eram o sonho de 10/10 garotos na década de 1990.

## Saint Seiya: Ougon Densetsu (NES - 1987)

A aventura de Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, nos videogames, começa no Nintendinho. O primeiro jogo dos Cavaleiros na verdade é “do” cavaleiro. Assim como o título original (Saint Seiya), a aventura tem foco em Seiya, o Cavaleiros de Pégaso. O jogo é uma mistura de plataforma com RPG por turnos bem simples, onde o jogador percorre os eventos do série.

A trama inicia no momento em que Seiya conquista sua Armadura de Bronze contra Cassius — deixando de fora a Guerra Galáctica —, e segue pelo confronto contra os Cavaleiros Negros até chegar ao Santuário, na batalha contra os Cavaleiros de Ouro. Um fato curioso é que na época do lançamento do jogo, o anime ainda estava em exibição na TV japonesa. Por isso os confrontos não seguem a mesma ordem do que vimos na animação, nem mesmo no mangá.



## Saint Seiya: Ougon Densetsu Kanketsu Hen (NES – 1988)

Com foco apenas na batalha das Doze Casas do Santuário, o segundo título dos Cavaleiros do Zodíaco, também para o NES, seguia um estilo mais voltado para ação e aventura, com gráficos mais detalhados e polidos. Um dos maiores atrativos era a fidelidade do jogo aos eventos da série. Diferente do seu antecessor, em Saint Seiya 2 — como ficou conhecido na época —, o jogador tinha o controle dos outros Cavaleiros de Bronze.



Antes de cada fase, o jogador escolhe o guerreiro que quer controlar, seguindo no caminho até a casa protegida por um dos Cavaleiros de Ouro. Nessa rota, o jogo tomava contornos de plataforma, com você precisando superar os obstáculos e atacando os inimigos. No fim da fase, enfrentávamos o guerreiro dourado em um combate por turnos. Mesmo meio confuso, esse título é um dos mais divertidos e interessantes da série.

## Saint Paradise (Gameboy – 1992)

Foi no primeiro Game Boy que os Cavaleiros do Zodíaco protagonizaram um dos melhores e mais completos títulos da série. Em Saint Paradise o jogador explorava a história dos mangás, do Santuário à Poseidon — no mangá não existe a Saga de Asgard, criada exclusivamente para a TV.

O título lembra os RPGs clássicos da época, com direito a exploração do cenário, ganho de experiência e batalhas aleatórias por turnos, onde o jogador tinha sob controle um time de guerreiros. Pégaso, Cisne, Dragão e Andrômeda faziam parte da sua equipe, duelando contra os outros Cavaleiros pelo bem de Atena.



## Saint Seiya Ougon Densetsuhen Perfect Edition (Wonderswan Color – 2003)

Este título é a prova definitiva de que os primeiros jogos dos Cavaleiros eram produzidos para um grupo muito restrito de jogadores. Apenas os japoneses, donos de um Wonderswan Color — console portátil da Bandai —, lá o início da década de 2000, tiveram o privilégio de jogá-lo.

Perfect Edition é um remake dos dois títulos do NES. Os sortudos que puseram a mão nessa obra o consideram uma das melhores experiências envolvendo os defensores de Atena em um videogame, já que une e melhora tudo que já foi feito até o momento na franquia. Ou seja: aventura, exploração, plataforma e combates por turnos.



## Saint Seiya: The Sanctuary (PS2 – 2005)

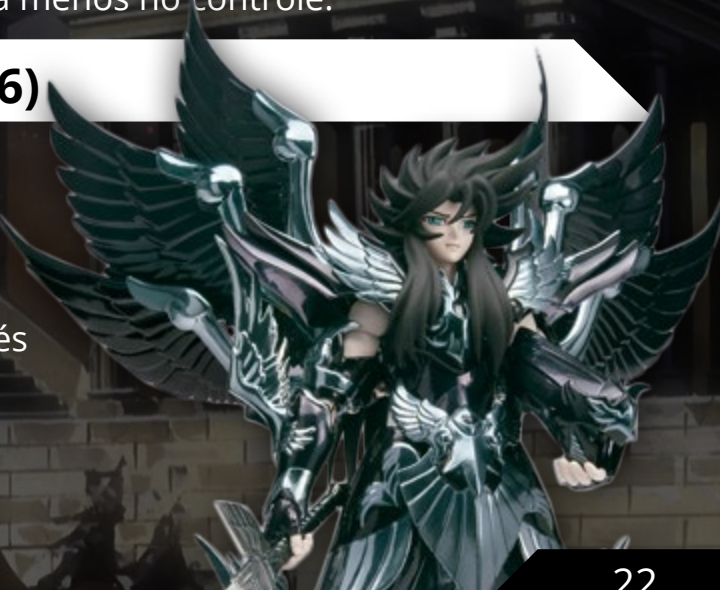
Muito tempo já havia se passado desde as aventuras no NES — enquanto isso, jogávamos um jogos alternativos que vinham em CDs-ROM naquelas revistas que vendiam nas bancas de jornal — quando o PS2 ganhou seu grande título dos Cavaleiros do Zodíaco. Deixando completamente de lado o histórico da série com RPGs, Saint Seiya: The Sanctuary foi a realização de um velho sonho dos fãs.



Dessa vez, os cavaleiros protegidos por constelações se enfrentariam no campo de batalha em 3D, um contra um, nos moldes de grandes título de luta da época, como Dragon Ball Z Budokai. Como o subtítulo indica, o jogo reproduzia os combates da fase das 12 Casas. Com animações, golpes, armaduras e movimentações fieis aos da série animada, o título, mesmo sem nada de muito inovador, trouxe uma excelente experiência de jogo para os fãs da série. Bastava escolher um entre os 24 personagens disponíveis e elevar o cosmo até o Sétimo Sentido — nem que isso custasse um analógico a menos no controle.

## Saint Seiya: The Hades (PS2 – 2006)

Um ano após a estréia no PlayStation 2, The Sanctuary ganharia uma continuação. Inspirado na primeira parte da saga de Hades, o jogo era exatamente igual ao seu antecessor. O modo história era o grande atrativo, recontando, através das animações originais do jogo, o desfecho dos Cavaleiros de Atena contra o Deus do submundo, Hades, e seu exército de espectros.



Personagens (49 ao todo) e modos secretos, melhorias gráficas e nos controles — dessa vez os combates eram mais rápidos e fluidos —, fizeram desse título algo ainda mais completo e aprimorado. Nunca foi tão divertido enfrentar aquele seu amigo que diz que Shun não é tão poderoso quanto Shiryu ou Seiya.



## Os Cavaleiros do Zodíaco: Batalha do Santuário (PS3 — 2011)

Com o poder do PlayStation 3 os jogos da franquia chegaram a um novo patamar. Batalha do Santuário revolucionou, mais uma vez, a história dos defensores de Atena nos videogames. Nem RPG, nem luta. Aqui a aventura é no estilo beat 'em up, lembrando títulos consagrados.

O jogo, como a maioria dos títulos baseados na série, é inspirado na Saga do Santuário, quando Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki lutam contra os 12 Cavaleiros de Ouro e precisam derrotar o Grande Mestre para salvar Saori Kido, a reencarnação da deusa Atena. E o melhor de tudo: esse foi o primeiro título da série que contou com legendas em português.



## Saint Seiya Ω - Ultimate Cosmo (PSP - 2012)

Focado na mais controversa das sagas dos Cavaleiros do Zodíaco, Ômega, o jogo, exclusivo do PSP e do mercado japonês, segue o mesmo estilo de luta dos primeiros jogos para o PS2. Contando com uma história original, onde o selo que prendia Poseidon na anfora de Atena perde o efeito, libertando a sua alma mais uma vez, e colocando os novos Cavaleiros de Bronze num embate para saber o real lado do Deus dos mares.



Os combates acontecem na Ilha de Thalassa, local inédito, e conta com uma abertura exclusiva e vários finais alternativos. Apesar de bem restrito e abranger uma parte pouco adorada da série, o título gerou certa curiosidade pelo fato de misturar uma novidade, Ômega, com Poseidon, da parte clássica da série.

## Cavaleiros do Zodíaco: Cards

Lançado durante as comemorações de 25 anos da série, Os Cavaleiros do Zodíaco: A Lenda do Santuário, chegou aos cinemas mostrando os Cavaleiros de Atena em lindas animações 3D. E acompanhando o sucesso do longa, desenvolvedores brasileiros da empresa Aiyra, lançaram um jogo para dispositivos mobile baseado no filme — produzido em incríveis 21 dias. Trata-se de um jogo de cartas, com três modos (Santuário, Solo e Online), no qual seu cavaleiro precisa derrotar o cavaleiros adversários, ao melhor estilo Pokémon Trading Card Game.



## Os Cavaleiros Do Zodíaco: Bravos Soldados (PS3 - 2013)

Com um invejável time que conta com mais de 50 lutadores — praticamente todos os principais guerreiros da série —, entre diferentes versões de armaduras, uma variedade enorme de modos de batalha, suporte para partidas online e novamente legendas em português, Bravos Soldados tinha tudo para ser a experiência definitiva para os fãs dos Cavaleiros do Zodíaco nos videogames.



Pena que a falta de polimento — com exceção dos gráficos, que são os mais belos já feitos em um jogo da franquia —, afaste os mais entusiasmados. Com personagens praticamente idênticos, com pouca variação de movimentos entre si, e combates rasos, o jogo frustra até o mais apaixonado e cético pela série. Mas, tendo em vista a quantidade mínima de títulos dos Cavaleiros de Atena desse lado do planeta, não desperdice a chance de reviver os embates mais épicos dessa obra-prima criada pelo mestre Mazami Kurumada.



## Outros títulos com os Cavaleiros do Zodíaco

Famicom Jump: Eiyū Retsuden (Famicom — 1989)  
 Pop'n Music Animation Melody (Arcade, PlayStation, Game Boy Color — 2000)  
 Pop'n Music Animelo 2 (Arcade — 2001)  
 Saint Seiya Typing Ryu Sei Ken (PC — 2002)  
 Saint Seiya Typing Ryu Sei Ken 2 (PC — 2003)  
 Jump! Ultimate Stars (DS — 2006)  
 Saint Seiya 25th Anniversary (Pachinko — 2011)  
 Saint Seiya Online (PC — 2012)  
 Saint Seiya Cosmo Slottle (Android/iOS — 2013)  
 Saint Seiya - Golden Fierce Battle Chapter (Pachinko — 2014)  
 Saint Seiya Sugo-Waza Party Battle (Android/iOS — 2014)

Mesmo com a maioria dos jogos disponíveis apenas no Japão, a última década foi diferente para os fãs que direcionaram suas preces para Atena. Os novos títulos têm chegado no ocidente e melhor que isso, com certa frequência. De versões em japonês em consoles desconhecidos até as últimas aventuras com legendas em português, muita coisa mudou, e para melhor. Mas nada que se compare às últimas notícias vindas de Asgard.

Junto da nova série dos Cavaleiros do Zodíaco — iniciada em abril e transmitida de graça com legendas em português —, a Bandai Namco confirmou o jogo Os Cavaleiros do Zodíaco: Alma dos Soldados. Disponível para PS3, PS4 e PC (através do Steam) no final do ano, o título de luta 3D trará melhorias no sistema de luta em relação aos seus antecessores e promete ser a versão definitiva da série, principalmente para o público brasileiro. Até lá, vamos acompanhando a jornada dos Cavaleiros do Ouro em Asgard e nos preparar para defender Atena na próxima aventura por este mítico universo. Me dê a sua força Pégaso!



**Alma dos Soldados promete dar um tom mais estratégico para as batalhas, que dessa vez ganharão mais profundidade e dinamismo.**

## Alma dos Soldados

Atendendo aos pedidos dos fãs brasileiros, a Bandai Namco, enfim, lançará um jogo da série dos guerreiros de Atena dublado em português. Isso mesmo que você leu. Todos os personagens do título, vindos das sagas do Santuário, Poseidon, Hades e de Alma de Ouro contarão com vozes do elenco original do anime no Brasil. **B**



por *Pedro Vicente*

Revisão: *Alberto Canen*

Diagramação: *Leticia Fernandes*

# A trajetória de Metal Gear Solid nos videogames

**Metal Gear Solid** é uma das franquias mais admiradas dos videogames. A obra quase que autoral de Hideo Kojima discute genética, política, guerra, paz, vingança e tantos outros temas de nosso próprio mundo em meio a vampiros imortais, russos que soltam raios pelas mãos e robôs nucleares gigantes. Muitas vezes acusada de nos fazer assistir mais do que jogar, a narrativa, história e (horas de) diálogos são apontados por fãs como um dos grandes trunfos da série. Ainda assim, diversos momentos jogáveis figuram como alguns dos mais inventivos e divertidos do gênero. Confira a trajetória da icônica franquia que receberá seu mais novo título, **Metal Gear Solid V: The Phantom Pain**, em setembro de 2015.

## Os primórdios de Metal Gear

Hideo Kojima já havia dirigido jogos centrados na narrativa, com horas de textos e muitas informações sobre o mundo retratado: **Snatcher** (1988) e **Policenauts** (1994). Antes destes, ainda em 1987, **Metal Gear** foi lançado para o computador MSX2. No jogo, Solid Snake, um membro iniciante da FOXHOUND, é enviado por seu chefe Big Boss para um base na África, chamada de Outer Heaven, para procurar o membro Gray Fox. Todos personagens muito conhecidos dos fãs de Metal Gear Solid. O título teve uma sequência lançada em 1990, **Metal Gear 2: Solid Snake**, também para MSX2.

## O histórico e excelente Metal Gear Solid (PS)



Apenas em 1998, agora no PlayStation, Kojima e Konami revisitariam a franquia. **Metal Gear Solid** foi um grande sucesso e é até hoje considerado um dos mais importantes jogos da história dos videogames. Eu me lembro perfeitamente da atmosfera que o jogo causou na época: vários amigos conversando sobre o título, outros tentando entender a história com o que sabiam (ou pouco sabiam) de inglês, e uma boa atenção por parte da mídia. O mais legal de tudo era comentar sobre alguns chefes memoráveis, como **Sniper Wolf** e **Psycho Mantis**.

Aproveitando da capacidade de armazenamento do CD, o game já trazia horas de diálogo dublado e mais uma grande quantidade de informações em texto. Com a possibilidade do 3D, Kojima parecia estar se aproximando de sua maior paixão, o cinema. Mas para além das possibilidades narrativas, Metal Gear Solid fez bonito em relação a forma como jogamos.

Apresentando de maneira orgânica as novidades logo nas primeiras telas, o jogo possui um dos “tutoriais jogáveis” mais inteligentes já criados. Nele nos acostumamos com o posicionamento da câmera, entendemos a movimentação dos soldados e que tipo de barulho chama a atenção deles, vemos que o jogo trabalha com a profundidade, percebemos que Snake pode deixar rastros (pegadas de neve) no chão, e observamos como funcionam as câmeras de vigilância e de que maneiras poderemos lidar com elas. Mecânicas e novidades que acompanham o jogo inteiro, ainda que algumas não retornem frequentemente.

A história séria envolvendo conflitos entre grandes potências, soldados geneticamente modificados, as cicatrizes que a guerra deixa nas pessoas e nos guerreiros, e a possibilidade de um desastre nuclear, culmina na “vitória” de Solid Snake, personagem que aprendemos a amar. E aí veio **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty**.

## Quem é Raiden? Jogou onde esse cara?

Em time que tá ganhando não se mexe? Para Kojima e sua equipe, sim. Não sei se a Konami costumava dar bastante liberdade para seus desenvolvedores, ou se é o tipo de privilégio que só um nome como Hideo Kojima possui, mas Metal Gear Solid 2 espantou diversos jogadores e trouxe um dos momentos mais polêmicos da série: sai Snake, o herói amado, entra Raiden, o novato rejeitado.

Após a primeira missão no navio cargueiro, somos transportados para a base marítima e assumimos o controle de Raiden. Snake ajuda o novo herói em vários momentos, mas quem tem que lidar com os inimigos e desafios é o jovem de cabelo cinza. Lidando com a ameaça do novo Metal Gear Ray, e contando com a ajuda de Otacon (Hal), Raiden vence chefes não tão memoráveis como os do primeiro jogo. E a história do segundo título é potencialmente ainda mais complexa e confusa.

O interessante é que ela pode ser compreendida inclusive como uma meta-narrativa. Um jogo sobre o que é um jogo e como ele conversa com as pessoas. Como as certezas e heranças culturais passam pelas gerações e o papel da simulação nisso. Deixando de lado a filosofia, o título tem algumas fases chatas e, assim como MGS, um bom tanto de repetição de cenários (*backtracking*) sem novidades. Não tão bem recebido como o título anterior, e sofrendo com o preconceito contra o personagem Raiden, Metal Gear Solid 2 dificilmente é apontado por alguém como um dos melhores da série.



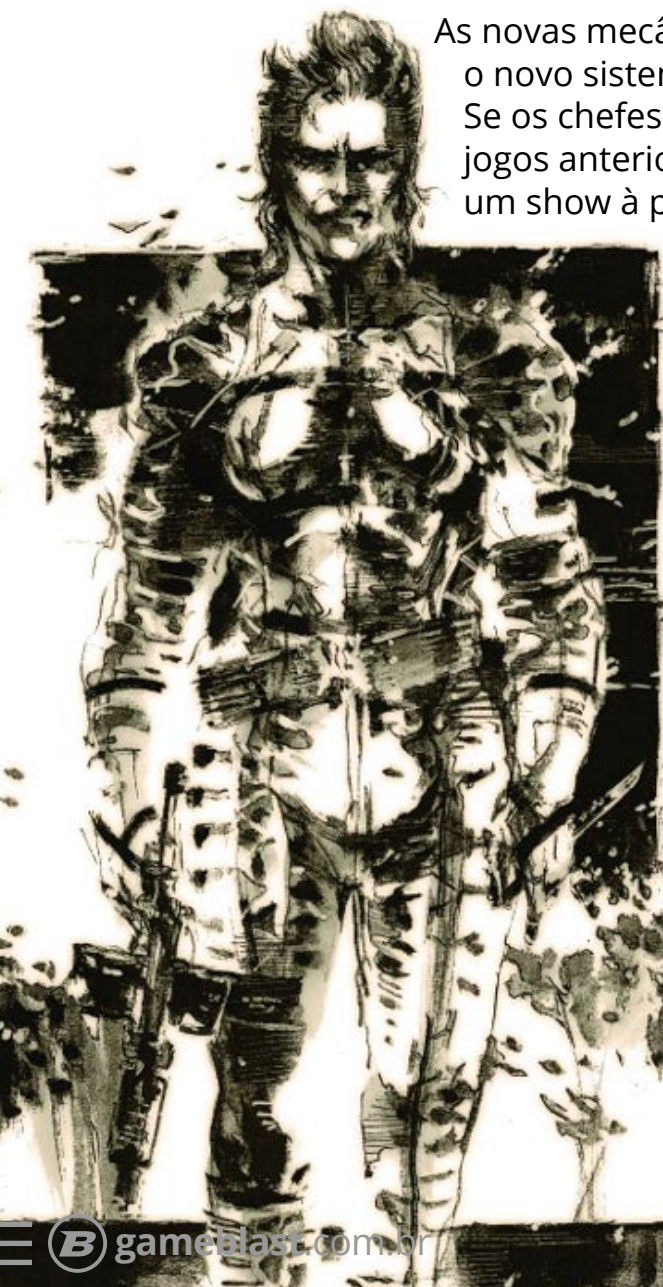
## Amor e dever no campo de batalha: a história de Big Boss

Como fazer os fãs e os novos jogadores se apaixonarem, novamente no caso dos primeiros, pela franquia? Trazendo de volta Solid Snake, é claro! Não. Kojima utilizou um recurso ainda mais sagaz: voltar para a época da guerra fria e contar a história de Big Boss. Além de representar um novo cenário com novos desafios do ponto de vista da jogabilidade, fazer tal prequel ajudou a clarear a confusa história dos personagens e organizações envolvidos na narrativa da franquia como um todo.

Nesse mesmo sentido, trazer personagens icônicos como Revolver Ocelot ainda jovens rendeu momentos divertidos. Com muitas trocas de lado, traições, e uma infame referência ao mito de Adão, Eva e a cobra (Snake), **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** contou uma bela história sobre o amor no campo de batalha, e sobre as possibilidades que cada pessoa tem em cada momento histórico dado. Além disso, fomos apresentados à grande lenda, The Boss.

As novas mecânicas de sobrevivência na floresta, assim como o novo sistema de mira, trouxeram um frescor à franquia. Se os chefes não são profundos e interessantes como nos jogos anteriores, alguns como The Sorrow e The End são um show à parte. Batalhas inteligentes, com um design fenomenal que mostram que a equipe da Konami pode sim entregar experiências jogáveis das mais impressionantes.

A batalha contra **The End** é, para mim, um dos maiores exemplos de *Boss Fight* que consegue ser um microcosmo, ou exemplo, de um jogo como um todo. Dois caçadores em uma grande área, andando de maneira furtiva para conseguir alvejar o adversário. Além disso, a batalha pode render momentos geniais. Se você esperar uma semana, ou adiantar o relógio de seu PS2, The End, sujeito já idoso, morre sem você fazer nada. Em um momento anterior do jogo, é possível matar o velho *sniper* logo após uma *cutscene*. Conceito de furtividade, exploração da floresta, brincadeiras e momentos que subvertem a possibilidade de uma luta contra chefe: Kojima dando uma aula de como se pensar o design de um game.



A bela narrativa do terceiro título da série culmina com o confronto contra The Boss, um lindo e poético embate. O conto de um homem tendo de vencer e matar sua maior inspiração, que por sua vez aceita morrer para que seu ideal possa ser concretizado. Tudo isso em um campo florido. Nessa hora, Hideo Kojima quebra a quarta parede de uma maneira incrível. Assim que começa a música, farpas caem do teto da casa do jogador em direção ao seus olhos.

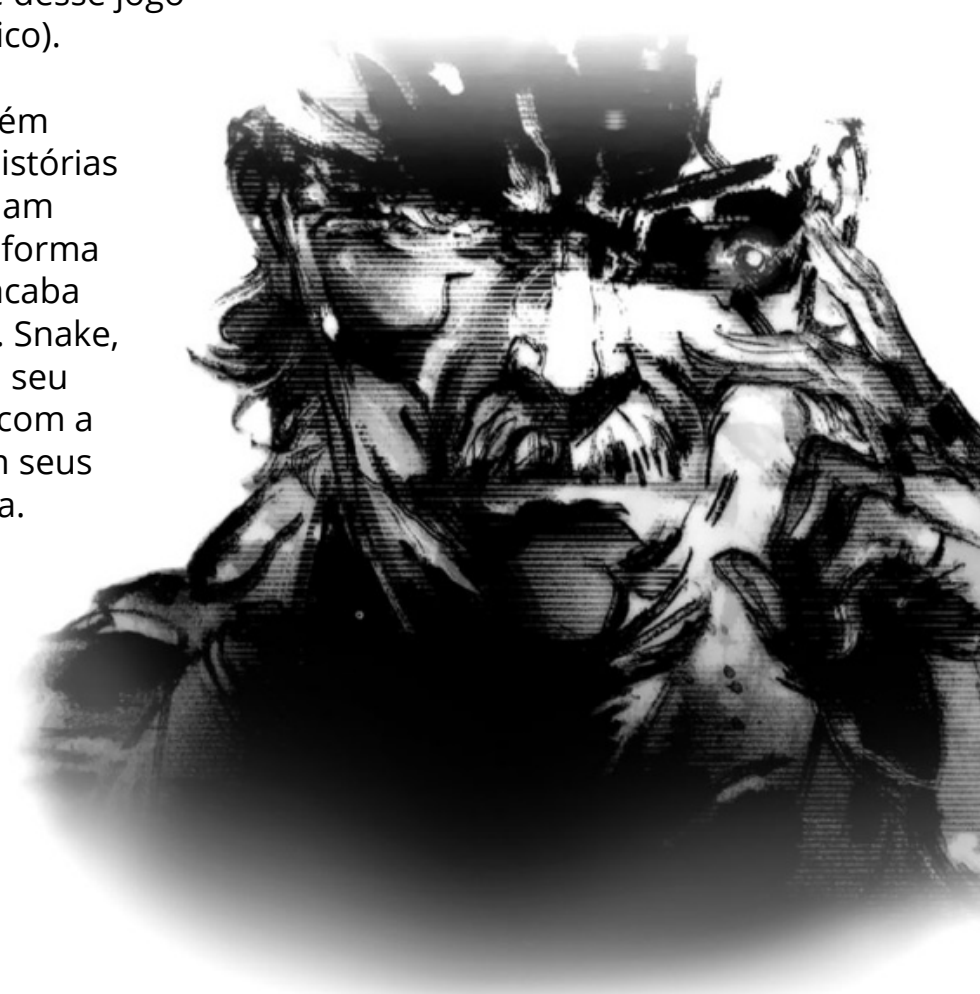
## Estou ficando velho como Old Snake?

Depois de anunciar que Metal Gear Solid 3 seria o último jogo da série que faria, Hideo Kojima acabou desenvolvendo a continuação, **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots**, esse sim, o último game (tá, você sabe que não é, mas ele também falou que seria). Esta é, para mim, de longe a pior entrada da série, e me deixou com a dúvida se eu já estava ficando velho e cansado para um jogo deste tipo.

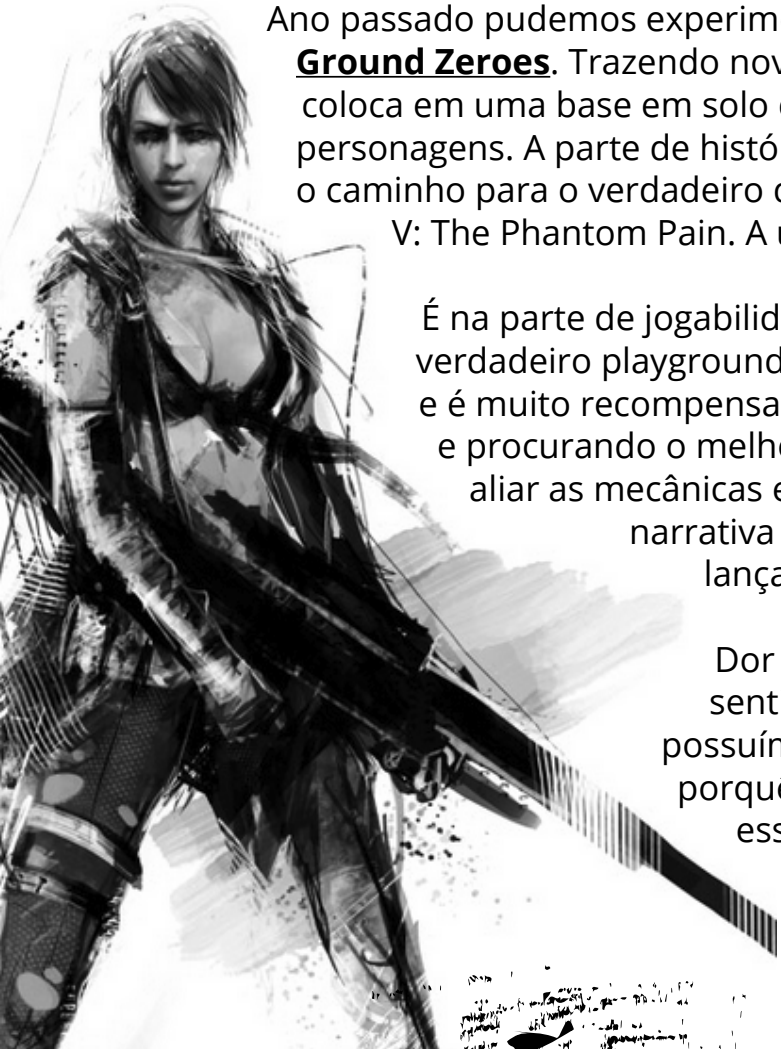
Uma dose homérica de cenas não-jogáveis com muitos momentos de “vergonha alheia”, diálogos e mais diálogos tentando amarrar as coisas de uma maneira pouco crível, aparecimento de tudo quanto é personagem que poderia aparecer, e tanta homenagem e referência aos jogos anteriores da série que a gente fica se perguntando se havia necessidade desse jogo existir (de um ponto de vista artístico).

As batalhas contra os chefes também deixam a desejar, e ainda que as histórias das mulheres do grupo inimigo sejam realmente tristes e impactantes, a forma como são contadas (pelo Drebin) acaba tirando o brilho e a dramaticidade. Snake, agora Old Snake, precisa lidar com seu envelhecimento precoce e acabar com a última ameaça antes de sumir com seus genes desgraçados da face da terra.

Mesmo a bela batalha final contra Liquid Ocelot no topo da base marítima e a genial forma de apresentar o último personagem que aparece no jogo não conseguem apagar a impressão de que Kojima já não queria mais fazer jogos da série. Mas sabemos que este não é o último que ele está envolvido.



## A dor fantasma



Ano passado pudemos experimentar o prólogo **Metal Gear Solid V: Ground Zeroes**. Trazendo novamente Big Boss, o pequeno jogo nos coloca em uma base em solo cubano na qual temos que resgatar dois personagens. A parte de história é bem reduzida, e serve mais para abrir o caminho para o verdadeiro quinto título da série, Metal Gear Solid V: The Phantom Pain. A última cena é bem legal, entretanto.

É na parte de jogabilidade que o prólogo brilha. A base é um verdadeiro playground para as habilidades furtivas de Big Boss, e é muito recompensador passar cada minuto se esgueirando e procurando o melhor caminho. The Phantom Pain promete aliar as mecânicas e design precisos e divertidos com uma narrativa forte e complexa. É, com certeza, um dos lançamentos mais importante dos ano.

Dor fantasma é o nome que se dá ao incômodo sentido em uma parte do corpo que já não possuímos mais. O fim de Ground Zeroes explica o porquê desse nome, mas fica a impressão de que essa é a sensação de Kojima, um trabalho, uma dor que continua em algo que ele já não quer mais possuir. Desta vez parece sim ser o último MGS que ele trabalhará, visto que sua saída da Konami já foi anunciada. **B**

### Experiências temáticas

Os jogos da série Metal Gear Solid possuem temas. Palavras-chave que guiam, de uma forma ou de outra, a experiência. Uma análise de como isso se dá seria uma matéria muito interessante. Hoje, no entanto, iremos apenas apresentar brevemente. O tema de Metal Gear Solid é **Gene**, o jogo gira em torno da modificação genética de soldados, suas implicações, e além disso carrega o DNA do Metal Gear de MSX2; MGS2 é sobre **Meme**, a forma como uma herança cultural forte se reproduz através das gerações; já o de MGS3 é **Scene**, que trata de como as pessoas são influenciadas por seu contexto, e o que podem fazer mediante ele, e essa ideia de “cena” é fundamental do ponto de vista do design do título; MGS4 traz **Sense**, e reflete como as heranças são sentidas e resignificadas pelas novas gerações.

por *Lucas Pinheiro Silva*

Revisão: *Jaime Ninice*

Diagramação: *Leandro Fernandes*

PC

PS4

XBO



# THE WITCHER<sup>®</sup> WILD HUNT

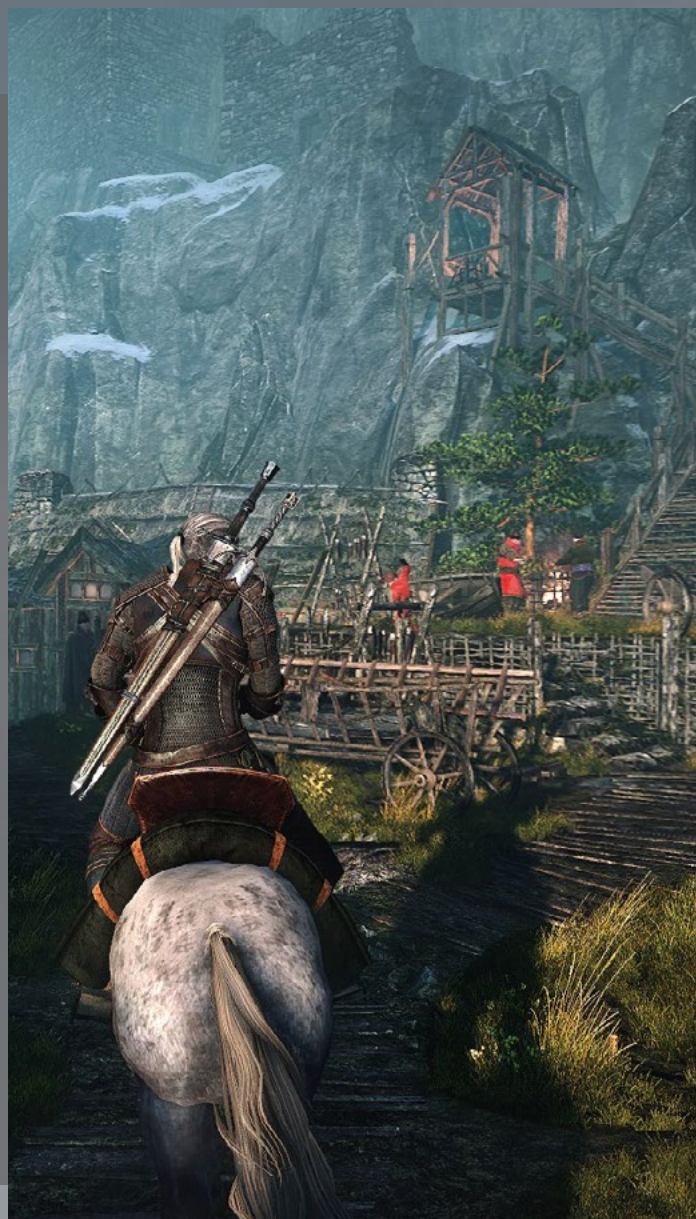
The Witcher 3: The Wild Hunt será o último jogo da saga do popular caçador de monstros Geralt of Rivia. Enquanto o personagem embarca numa jornada pessoal à procura de antigos amores e de sua aprendiz, um exército do além chamado Wild Hunt ameaça o mundo que ainda está tentando se ajustar aos fatos ocorridos nos jogos anteriores. Ao que parece, o lendário witcher é, mais uma vez, a chave para impedir eventos cataclísmicos que podem destruir toda a existência.



## Caçada selvagem

Apesar de ser a conclusão da trilogia de Geralt of Rivia, a história de The Witcher 3 se sustenta em suas próprias pernas. Não é necessário jogar os games anteriores para aproveitar a trama. O mundo continuará rico em detalhes e personagens, como os fãs da série estão acostumados, mas será bem menos intimidador para os novatos. “Estamos recebendo os jogadores que não jogaram os outros Witchers de braços abertos”, declara Marcin Iwiński, co-fundador e CEO da CD Projekt.

No enredo, o caçador de monstros está em busca de Ciri, sua aprendiz, filha adotiva e descendente de uma linhagem perdida de elfos. Só há um problema: o protagonista não é o único em busca da moça. Um exército de espectros chamado Wild Hunt, cuja aparição sempre prenuncia a morte e a destruição, está em busca dela. Além disso, o Nilfgaard Empire, que tem destruído as terras ao norte do Continente, também a persegue. Será que Geralt conseguirá manter a moça livre daqueles que pretendem lhe fazer mal?



### Dos livros para os joysticks

As aventuras de Geralt of Rivia não começaram nos videogames. Suas origens são literárias. Os jogos se passam no universo criado pelo escritor polonês Andrzej Sapkowski, iniciado com o livro O Último Desejo (Wiedźmin). Suas obras já foram adaptadas para várias mídias, incluindo quadrinhos, jogos de tabuleiro, séries e até filmes. Andrzej tem voz ativa na criação da trama dos jogos, que se passam anos depois da dos livros, mas dá liberdade aos desenvolvedores para fazerem novas coisas e explorarem novos caminhos.

Como aprendiz do lendário “White Wolf”, Ciri não é uma mera donzela indefesa. Em partes específicas do game, será possível controlar a caçadora, que é mais rápida e ágil que seu mestre. Nestes momentos, os jogadores sentirão na pele porque tantas organizações tentam capturá-la: ela é uma arma viva, e todos querem controlá-la.

Vários personagens já conhecidos pelos fãs da série retornam para concluir a saga de Witcher.



### Geralt of Rivia

Filho de uma feiticeira e de um guerreiro, foi treinado desde a sua infância para ser um witcher — caçador de monstros. Fruto de vários experimentos, rituais e mutações, possui força, agilidade, velocidade e poderes sobrehumanos. Como efeito colateral disso tudo, seu cabelo ficou branco, desprovido de qualquer pigmentação — o que lhe fez ganhar a alcunha de “The White Wolf”.



### Ciri

Seu nome completo é Cirilla Fiona Ellen Riannon. Treinada por Geralt, seus poderes místicos são a chave para entender (e combater) a fantasmagórica Wild Hunt — que a persegue determinadamente para usá-la como uma arma.



### Yennefer

Uma poderosa feiticeira e antiga amante de Geralt. Durante o jogo, será possível tentar reatar o relacionamento com ela... Isso é, se a Wild Hunt, que a levou cativa anos atrás, não os separar de novo. Isso sem contar que Triss ainda está em cena...



### Vesemir

O mais velho e experiente witcher vivo. Apesar de sua idade, é robusto, forte e vívido. Um ótimo espadachim e com grandes conhecimentos sobre monstros, a melhor maneira de caçá-los e suas fraquezas. Age como uma figura paternal e conselheira de Geralt e terá papel central na trama do jogo.



### Triss Merigold

Uma curandeira habilidosa, carrega consigo várias poções. Ironicamente, ela não pode usá-las: apesar de ser uma poderosa feiticeira, é alérgica à magia. Também consegue conjurar magias ofensivas e criar barreiras defensivas. Amiga de longa data de Yennefer e Geralt, acabou se apaixonando pelo witcher. Com Yennefer distante, quem sabe, agora, ela não tem uma chance?

## Um mundo massivo

A trama principal é apenas uma pequena fração do título. Assim como os outros jogos da série, *The Witcher 3* terá grande foco nas sidequests e personagens secundários. O mundo será ainda mais imenso do que os vistos nos games anteriores, sendo 30 vezes maior do que todas as áreas de *The Witcher 2* juntas — tudo isso sem uma tela de loading sequer para quebrar o ritmo da aventura.

Não estamos falando de mapas gigantes e vazios: o jogo contará com um mundo vivo, que reagirá a todas as decisões do jogador. Será possível completar as quests de várias maneiras e observar resultados diferentes, dependendo da abordagem escolhida. O game ainda contará com um ciclo circadiano, com a hora do dia afetando a disponibilidade das missões e localização dos monstros.

Em contrapartida, as interações com o mundo e sidequests terão influência direta na trama principal e sua conclusão. Há um total de 36 finais, com mais de 300 variações, todas afetadas pelas decisões do jogador no decorrer da aventura.



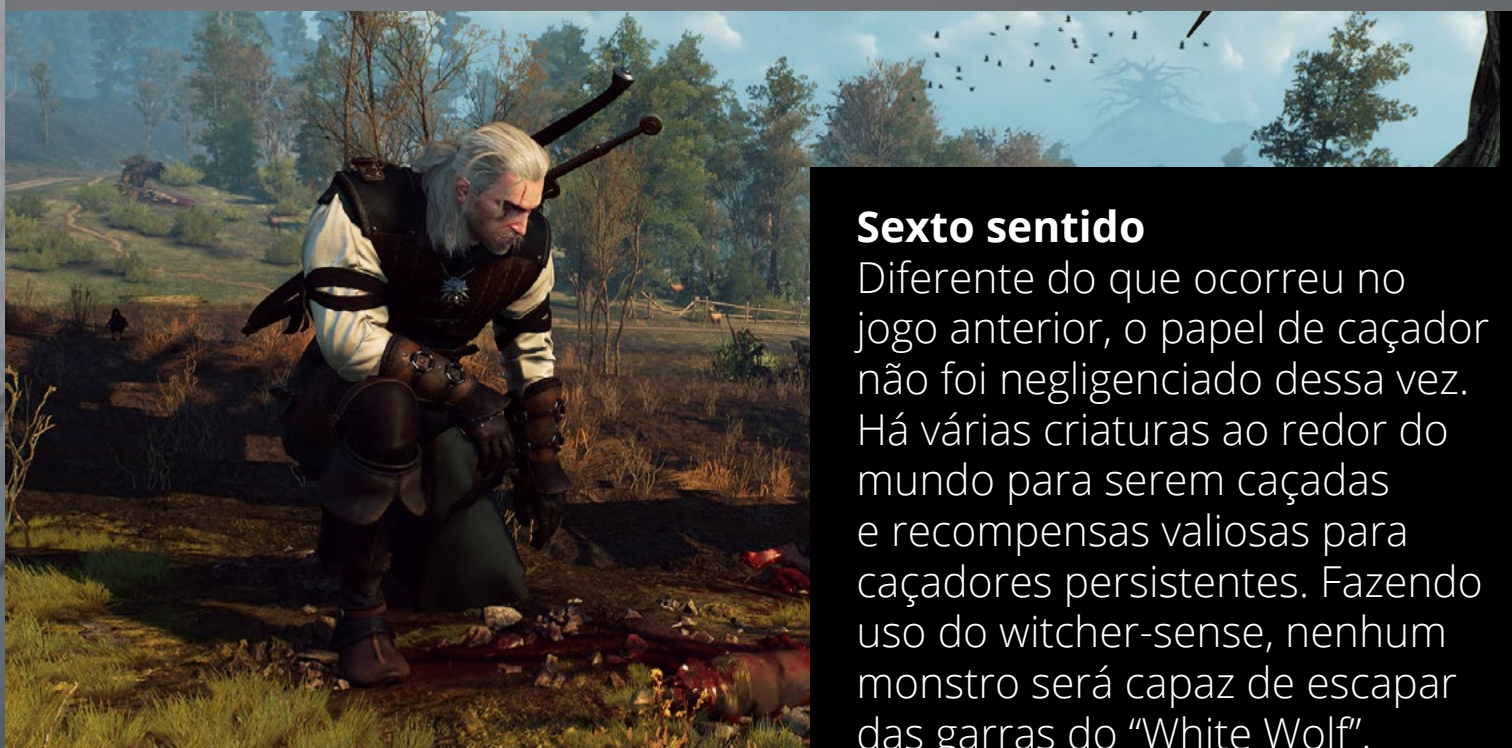
## Horas e horas de aventuras

Os desenvolvedores prometem um jogo com no mínimo 100 horas de conteúdo, podendo ultrapassar a marca de 200 horas para se completar tudo. Ainda acha pouco? Todos os compradores receberão gratuitamente 16 DLCs com armas, armaduras e missões extras. Além disso, a CD Projekt também anunciou que duas expansões massivas, vão adicionar até 30 horas de conteúdo e uma nova área ao game: Hearts of Stone, programada para outubro deste ano, e Blood and Wine, que será lançada no primeiro trimestre de 2016.

## Pronto para o combate

Apesar de similar aos outros jogos da série, a jogabilidade foi melhorada em vários aspectos. Expandido e remodelado, o combate é tático, responsivo e profundo. É necessário escolher a arma certa para cada situação e inimigo, além de combinar golpes físicos com magias para vencer seus oponentes. Há um total de 10 witcher signs, glifos mágicos que podem ser usados durante as lutas, à disposição do jogador, cada um deles com um efeito secundário. As lutas serão totalmente fluídas, sem qualquer forma de quick time events para quebrar a ação.

Novas mecânicas também foram introduzidas. É possível batalhar em cima de uma montaria e no mar, além de usar uma balestra para atacar os inimigos à distância. Geralt também está muito mais ágil, sendo capaz de pular obstáculos e escalar certas estruturas, o que permite ao jogador explorar o mundo livremente em busca de segredos em lugares antes inalcançáveis.



## Sexto sentido

Diferente do que ocorreu no jogo anterior, o papel de caçador não foi negligenciado dessa vez. Há várias criaturas ao redor do mundo para serem caçadas e recompensas valiosas para caçadores persistentes. Fazendo uso do witcher-sense, nenhum monstro será capaz de escapar das garras do "White Wolf".

## Feito sob medida

Uma nova engine, intitulada REDengine 3, foi criada para transformar a visão do jogo em realidade. A ferramenta permite a criação de jogos centrados na história e dirigidos pelas ações dos jogadores sem sacrificar a ambientação em um mundo aberto e imenso. Com o novo motor, o estúdio CD Projekt RED pretende criar ambientes gigantes e complexos com histórias cheias de ramificações e personagens críveis que interajam e alterem o mundo. "Graças ao apoio de todos os nossos fãs, agora temos a possibilidade de usar a REDengine 3 e criar algo que muitos amantes de RPG sonharam."



## Lindo e brutal

Feito exclusivamente para a nova geração, a qualidade gráfica e sonora de The Witcher 3 é de espantar. O título vai rodar a 900p no Xbox One e 1080p no PlayStation 4, com taxa de quadros travada em 30 FPS em ambos os consoles. Apesar disso, o game está inegavelmente bonito em todas as plataformas, com ambientes vastos, locais minuciosamente bem feitos e animações fluídas. Todos os detalhes foram levados em conta — até a barba de Geralt, que cresce em tempo real. As únicas coisas geradas proceduralmente foram algumas partes da grama. Todo o resto — até a localização das árvores, pedras, montanhas e objetos — foi feito à mão. Tanto detalhismo terá um custo: o jogo vai exigir 50 GB de espaço livres para instalação nos consoles.

## Prepare seu PC para a caçada

Pensando em jogar no computador? Então tenha certeza que tem uma máquina à altura. Não é qualquer PC que será capaz de acompanhar as aventuras de Geralt.

### Requisitos Mínimos de Sistema

Intel CPU Core i5-2500K 3.3GHz  
 AMD CPU Phenom II sX4 940  
 Nvidia GPU GeForce GTX 660  
 AMD GPU Radeon HD 7870  
 RAM 6GB  
 Sistema Operacional 64-bit Windows 7 ou 64-bit Windows 8 (8.1)  
 DirectX 11  
 40 GB de espaço livre no disco rígido

### Requisitos de Sistema Recomendados

Intel CPU Core i7 3770 3,4 GHz  
 AMD CPU AMD FX-8350 4 GHz  
 Nvidia GPU GeForce GTX 770  
 AMD GPU Radeon R9 290  
 RAM 8GB  
 Sistema Operacional 64-bit Windows 7 ou 64-bit Windows 8 (8.1)  
 DirectX 11  
 40 GB de espaço livre no disco rígido

Apesar dos requisitos mínimos pesados, jogadores de PC ficarão felizes com as várias opções gráficas disponíveis. Graças à engine maleável, é possível jogar em resoluções de até 4k e 60fps. Há até mesmo uma opção para desativar a aberração cromática, efeito usado (e abusado) por muitos jogos da nova geração que incomoda alguns usuários.



## Um jogo ambicioso e deslumbrante

Originalmente anunciado para o outono de 2014, The Witcher 3 foi adiado para fevereiro de 2015, e então adiado de novo para 19 de maio de 2015. Em uma carta aberta, os desenvolvedores dizem que os atrasos são para garantir a qualidade do game e para fazer com que o produto final não sacrifique a ambição dos criadores. "Quando lançarmos o jogo mais importante da história de nosso estúdio, deveremos ter certeza absoluta de que fizemos tudo o que podíamos para limitar o número de bugs a um nível que permitirá que você aproveite o jogo do início ao fim." Convenhamos: depois dos lançamentos apressados de 2014, alguns atrasos para garantir uma jogatina sem dores de cabeça é mais do que desejável. Com visual fantástico, mundo vasto e horas de conteúdo, The Witcher 3 promete ser um dos melhores de 2015. **B**



The Witcher 3: Wild Hunt (Multi)

**Desenvolvedor** CD Projekt RED

**Gênero** Action RPG

**Lançamento** 19 de maio de 2015

Expectativa



4

PS4

*por Pedro Vicente**Revisão: Leonardo Nazareth  
Diagramação: Leandro Fernandes*

# Bloodborne™

## O exclusivo aclamado que o PlayStation 4 precisava

Dark Souls é um dos meus jogos preferidos, então a expectativa para Bloodborne estava nas alturas. Felizmente o título consegue carregar o DNA da série e ser diferente ao mesmo tempo. Os últimos levels e chefes do jogo fizeram com que eu pensasse: "isso aqui é ainda melhor que Dark Souls". O game é o ápice da visão criativa de Hidetaka Miyazaki e sua equipe. Isso significa que Bloodborne é um dos jogos mais especiais já feitos.

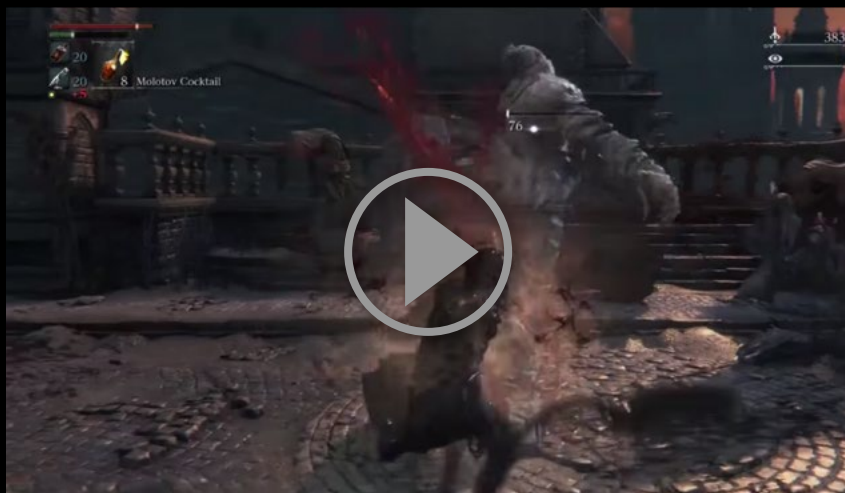



## O Sangue nos torna humanos

A primeira delas é o ritmo da batalha. Até existe um escudo (de madeira) no jogo, mas a própria descrição do item diz que não é bom ser muito cauteloso. Em Bloodborne a movimentação é fluida e frenética. A todo momento o jogo te encoraja a tomar a iniciativa, mas a necessidade de observar e planejar com paciência ainda está lá, você sempre precisa medir a hora de atacar, a hora de desviar e ir para longe ou para perto. Desvio ou tento acertar um tiro para atordoar e me arriscar a ser pego no combo do inimigo caso dê errado? São decisões rápidas que devem ser tomadas e podem custar a vitória.

A arma que você carrega na mão esquerda serve para atacar de longe, e sobretudo deixar o inimigo tonto. Ela não te protege, mas a dinâmica de parry continua aqui com uma pequena mudança, suas chances de atordoar o inimigo são delimitadas pelo número de balas que você carrega. Outra mudança que casa bem com a proposta do jogo é a possibilidade de conseguir um pouco de seu HP de volta se revidar rapidamente. Cada hit recupera um pouco sua vida.

Voltando as armas, elas são um show a parte. Cada uma delas têm duas formas que mudam toda a movimentação e podem ser alternadas inclusive no meio do ataque, causando mais dano. O momento da transformação das armas é tão interesssante esteticamente quanto as variações são úteis.





Estou com 14 armas, tirando as de fogo, e ainda não ganhei o troféu por ter todas as armas do jogo. Ou seja, não se preocupem com um baixo número delas. Todas são diferentes entre si, e possuem duas formas distintas que agregam estratégia e diversidade ao combate. As diferentes movimentações que proporcionam vão além de qualquer jogo anterior da série, no qual existiam muitas armas com tamanhos, nomes e propriedades diferentes, mas com menor diferenças nos ataques e movimentos. Existe um bom grau de customização e melhoria das armas a partir de itens e gemas espalhadas pelos cenários. A ideia de conseguir os melhores itens para melhorar sua arma impele ainda mais à exploração. A build de mago, no entanto, deu lugar para a mais tímida e centrada em buffs (melhorias ao personagem) build de Arcano. Em Bloodborne temos quatro atributos que governam ataque, desta forma as builds se centram em como você vai evoluir esses atributos e que armas, "magias" e itens você vai utilizar.

Outra diferença interessante é que não existe mais o famigerado peso indicando quanto você pode carregar. Já que a ideia é velocidade, nada mais justo que o personagem não ficar lento por conta de armas e armaduras pesadas. Achei muito bom, já que eu podia carregar duas armas e alternar entre elas quando fosse conveniente. O resultado final de todas essas mecânicas é que eu tinha mais variedade nos meus ataques, e me diverti bastante com as batalhas ao longo do jogo.



## O Sangue nos torna mais que humanos



E me diverti muito ao passear pelas sombrias localidades. As diferentes áreas de Bloodborne são belíssimas, a direção de arte e a ambientação são incríveis. Os locais possuem uma proposta estética em comum, mas são distintos entre si. As áreas da cidade de Yharnam impressionam pela arquitetura e imponência. As ruas são tomadas por caçadores e bestas (já não há mais distinção?) e o desolamento e a desgraça são perceptíveis.

Existe uma fase próxima ao final do jogo, inclusive, que me perturbou. Não por ser difícil, o que até era, mas por ser perturbadora mesmo. O que aconteceu naquele lugar e o design dos inimigos, aliados ao entendimento da história, me fizeram ficar tenso a partir daquele estímulo visual que se confluía com a narrativa.

O Level design é formidável. Assim como em Dark Souls cada área traz desafios para serem vencidos aos poucos, e com paciência e vontade de explorar, novos caminhos interligam o local de uma maneira inteligente e impressionante: "onde isso aqui vai dar? Nossa! É aqui que sai essa porta!", é um pensamento constante.

O legal dessa forma de construir as fases é que o título recompensa o jogador que explorou cada canto e que foi vencendo os inimigos. Existe um chefe que eu achei bem difícil na minha primeira vez pelo jogo, e morri duas vezes para ele. Isso quer dizer que eu tinha que passar pelo mapa inteiro de novo? Não, porque os caminhos se interligam de tal maneira que eu conseguia ir direto para o chefe, sem ter que brigar com nenhum inimigo. A fase já foi, agora é a hora do chefe. Parece que é isso que o jogo quer te dizer.

Outras fases, como Old Ynarham, por exemplo, trazem novas ideias em relação aos antecessores espirituais de Bloodborne. Vejam essa imagem:



Pois bem, essas fumaças estão aí justamente para que os inimigos possam te surpreender. Nessa mesma área existe um outro desafio novo para a série, e muito bem pensando em termos do design da fase. São exemplos das novas ideias que vêm pra se somar ao incrível level design. Inimigos, caminhos, itens, tudo milimetricamente posicionado para proporcionar uma experiência ímpar ao jogador.

## O sangue nos torna humanos não mais

Outro aspecto do título também é milimetricamente pensado para que o jogador tenha uma ótima experiência: a batalha contra os chefes. Bloodborne traz um bom número deles, dentre os quais alguns são opcionais. São diversas batalhas emocionantes embaladas por uma trilha sonora impressionante. As músicas do jogo são um bom exemplo de que a Sony estava empenhada em investir no jogo, pois todas as faixas são orquestradas e muitas delas acompanhadas por um coro, tudo com um áudio impecável.

Muitos destes chefes alternam suas formas e ataques ao longo da batalha, fazendo com que o jogador fique atento mesmo após estar dominando a peleja em um determinado momento. Assim como a ambientação, os chefes também possuem uma proposta visual em comum, mas sem deixar de serem únicos.



O segundo, ou primeiro dependendo do caminho que você fizer, chefe do jogo é bastante casca-grossa. A ideia talvez tenha sido utilizá-lo para que o fã entenda que em Bloodborne algumas coisas são diferentes, e que o ritmo das batalhas é outro. Fico um pouco receoso de que ele afaste muitos jogadores novos, no entanto. Mas para minha experiência o posicionamento deste chefe não poderia ser melhor.

As últimas batalhas do jogo são lindas, desafiantes e divertidas. Em muitas delas eu me pegava com o coração batendo acelerado, pois não podia errar. A música fazia o momento se tornar ainda mais épico, e toda a história por trás daquele chefe me deixava com um frio na espinha. Mecânicas de batalha, trilha sonora, narrativa, ambientação e design em perfeita harmonia para trazer uma experiência ímpar. Isso é Bloodborne.

## Caçando bestas e pesadelos

Assim como nos jogos anteriores da From Software, Bloodborne traz uma história vaga. A maneira de entender os acontecimentos do jogo é através de investigação. Isso mesmo: leitura de descrição de itens, diálogos com NPCs, exploração dos cenários e muita, mas muita teorização e especulação. É uma forma narrativa inteligente e que me agrada muito. Continuo pesquisando e tentando juntar as peças, assim como vários outros jogadores, e falarei mais da história e mitologia do jogo na próxima semana, mas não custa nada dar um quadro geral do começo do game.

Você vai controlar um caçador forasteiro que chega à Yharnam para procurar uma cura para a doença das bestas. Quem tem a doença, transmitida pelo sangue (aliás, Bloodborne em inglês quer dizer transmitido pelo sangue), vai se tornando uma besta. A cidade é conhecida por ser o ceio dos ministradores de sangue e da Igreja da Cura, entre outras organizações. É também o ceio dessas bestas e o local em que muitos mistérios e segredos estão escondidos. Depois de receber sangue de Yharnam, você inicia a sua jornada com muito mais perguntas do que respostas. E assim será por um bom tempo.

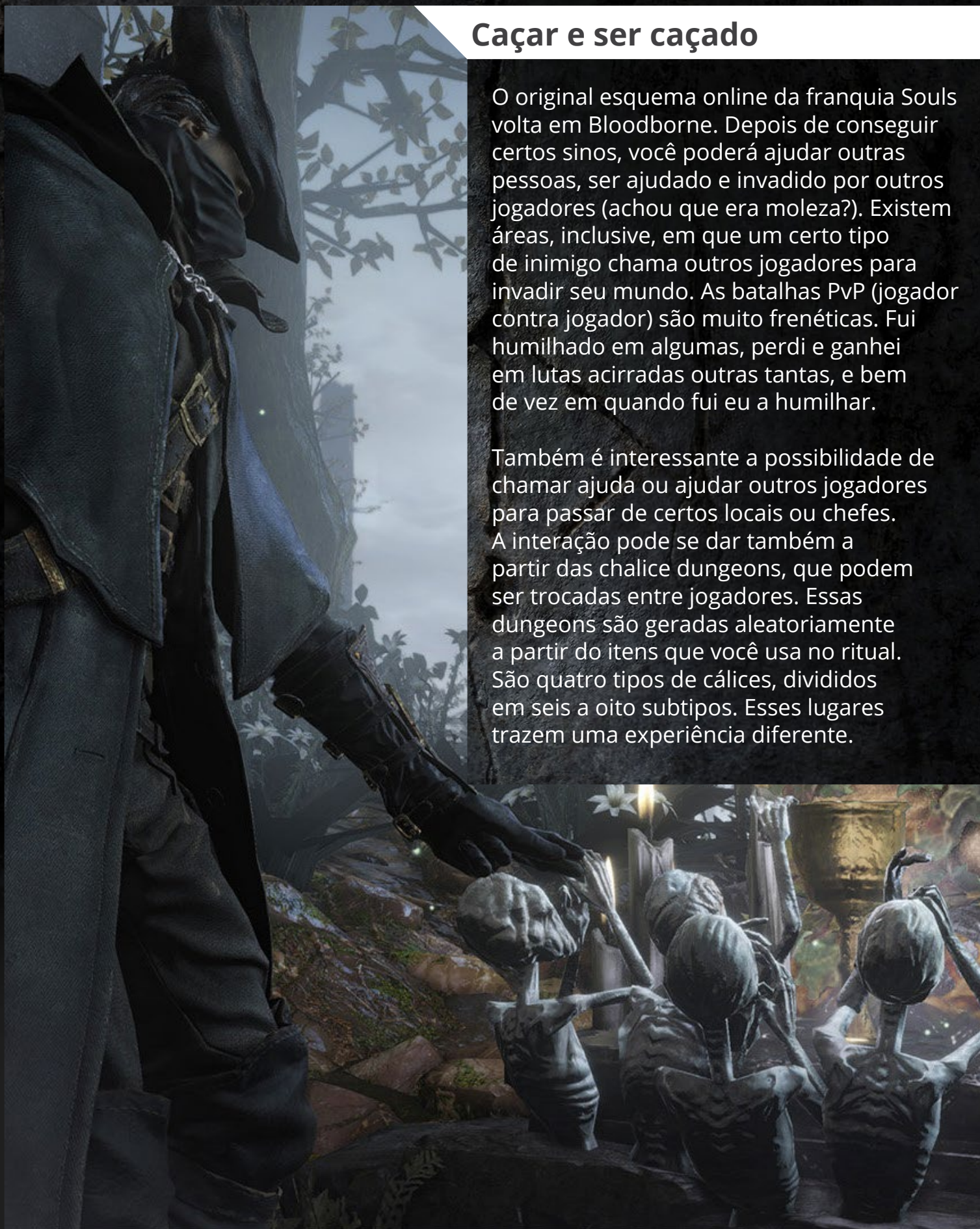
Na noite da caça, ninguém mais sabe quem é besta, quem é caçador. Todos estão infectados, por mais que neguem. Na noite da caça, todos são caças e caçadores.



## Caçar e ser caçado

O original esquema online da franquia Souls volta em Bloodborne. Depois de conseguir certos sinos, você poderá ajudar outras pessoas, ser ajudado e invadido por outros jogadores (achou que era moleza?). Existem áreas, inclusive, em que um certo tipo de inimigo chama outros jogadores para invadir seu mundo. As batalhas PvP (jogador contra jogador) são muito frenéticas. Fui humilhado em algumas, perdi e ganhei em lutas acirradas outras tantas, e bem de vez em quando fui eu a humilhar.

Também é interessante a possibilidade de chamar ajuda ou ajudar outros jogadores para passar de certos locais ou chefes. A interação pode se dar também a partir das chalice dungeons, que podem ser trocadas entre jogadores. Essas dungeons são geradas aleatoriamente a partir do itens que você usa no ritual. São quatro tipos de cálices, divididos em seis a oito subtipos. Esses lugares trazem uma experiência diferente.



Cada andar tem uma alavanca para abrir a porta para o chefe, e também outros locais para conseguir itens, geralmente para poder criar o próximo calabouço. Acaba sendo um esquema legal de presentear o jogador com mais jogo. Existem também uns chefes bem legais nessas áreas, mas um bom número de chefes simples e repetitivos também.

Tais áreas, no entanto, não proporcionam a mesma experiência e sensações que temos nas outras fases do game. É uma ideia e uma adição interessante para o jogo, que traz ainda mais conteúdo, principalmente certos chefes e mistérios escondidos.

Bloodborne é o exclusivo de peso que a Sony queria. Algo aclamado por crítica e fãs, um título essencial. É, para mim, a obra-prima de Miyazaki e sua From Software. **B**



## ✓ Prós

- Batalha dinâmica com mecânicas excelentes;
- Trilha sonora impressionante;
- Ambientação e level design;
- História e mitologia (Lore) bela, instigante e perturbadora;
- Chefes memoráveis;
- Chalice Dungeons são uma boa adição...

## ✗ Contras

- Que não traz a complexidade e possibilidades das outras áreas;
- Tempo de loading grande, que esperamos que possa ser corrigido no futuro próximo;
- Pequenas quedas de framerate.

Bloodborne (PS4)

**Desenvolvedor** From Software

**Gênero** Ação/RPG

**Lançamento** 24 de março de 2015

Nota **9.5**



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



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

**Seguir**



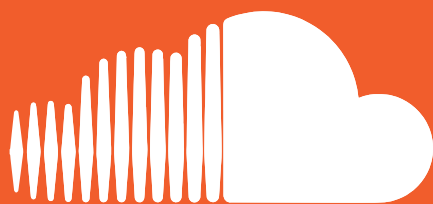
[facebook.com/gameblast](https://facebook.com/gameblast)

**Curtir**



[google.com/gameblast](https://google.com/gameblast)

**Seguir**



[soundcloud.com/gameblast](https://soundcloud.com/gameblast)

**Inscrever-se**



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

**Inscrever-se**

XBO



por **Roberto Rezende**

Revisão: Alan Murilo

Diagramação: Letícia Fernandes

## Em Sunset Overdrive (XBO) ficar parado não é uma opção!

Uma das vantagens de se fazer uma análise algum tempo depois do jogo ter sido lançado é o acesso a todas as informações a respeito da recepção e premiações para discutir a partir deste ponto. Uma vantagem para o leitor é que o interesse pode ser despertado em um momento onde o jogo pode estar mais barato, em um momento no qual estamos enfrentando uma escassez de grandes lançamentos. Imagino um dono de Xbox One: "Ih, é, teve esse jogo exclusivo aqui, vamos dar 'um confere' nele".

**Sunset Overdrive**, basicamente, não foi indicado a nenhuma premiação do ano passado. Isso foi bem injusto, principalmente em 2014, porque, apesar de não se tratar de um jogo excepcional, ele é um AAA que faz de forma competente tudo o que seus contemporâneos falharam em fazer. Explico: os jogos de alto orçamento lançados ao longo de 2014 (e até alguns de 2015) têm se destacado por utilizar diversos recursos “da moda” apenas para dizer que possuem (nem sempre de forma contributiva para o jogo). Comecei a chamar isso gentilmente de “efeito *lockpick*”, mas fica a gosto do freguês chamar de “efeito QTE” ou “efeito *parkour*”.

## O mundo vê Sunset Overdrive

Sunset Overdrive foi um dos jogos que mais ganhou destaque na apresentação da E3 de 2014 da Microsoft por ser exclusivo de Xbox One, não ser FPS e zoar o fato disso ser surpreendente e parecer uma propaganda de Nescau do começo dos anos 2000. Mais importante ainda é o fato de ser um jogo da **Insomniac Games**, responsável por fazer os dois primeiros **Spyro: the Dragon (PS)**, a franquia **Resistance** e, a mais importante para essa análise, a franquia **Ratchet & Clank**. Trata-se do primeiro jogo da produtora exclusivo para um console da linha Xbox. Um fato relevante, porque a empresa fez seu nome através de exclusivos para os consoles PlayStation.

É fácil de ver que Ratchet & Clank (meus paralelos serão baseados no primeiro jogo da franquia, o único que joguei) emprestou muitas de suas características para Sunset Overdrive. Ambos os jogos envolvem personagens com ótima mobilidade, utilizam-se de mecânicas de grinding e de um grande número de armas, digamos, “não-convencionais”. Mas Sunset Overdrive está longe de parar aí.



## Não para, não!

O *grinding* ou, generalizando, todas as mecânicas de movimentação do jogador são parte do diferencial de *Sunset Overdrive*. Uma das mensagens de carregamento do jogo traz a frase: “em *Sunset City*, o lugar mais perigoso é o chão”, que eu complementaria com: “e o jeito mais perigoso de ficar é parado”. Isso explica bastante do que é o jogo: um *shooter* em terceira pessoa num cenário de mundo aberto recheado de lugares para saltar e “grindar”, cujos inimigos vêm em uma quantidade tão absurda que se você ousar supor que ficar parado de *camper* recuperando energia é uma estratégia inteligente, irá morrer de forma vergonhosa.



“Poxa, mas isso parece muito punitivo!” Verdade, mas o jogo não apenas pune o jogador parado, como premia aquele que busca se mexer e variar seus movimentos. Manter-se em movimento libera mais poder ao jogador e mais força para as armas que, à medida em que sobem de nível, vão oferecendo mais espaço para inserir novos poderes. Esses poderes são compráveis com dinheiro, e este é conquistado ao vencer inimigos ou saquear caixas da deserta *Sunset City*.

A forma como o jogo lida com as armas também tem bastante relação com a necessidade constante de movimento incentivada. Embora possuam munição limitada, dificilmente (mas pode acontecer) ela chegará a zero enquanto lutar contra inimigos (que, reforço, exige manter-se em translado), porque eles fornecem munições conforme sua escassez. O nível das armas aumenta na medida que você as utiliza.

Existem dezenas de armas e cada uma delas tem sua eficiência contra um dos tipos de inimigos: **ODs** ou “bebedores de *Overcharge*” (tradução de *Overcharge Drinkers*), aqueles que foram infectados pelas bebidas; **cascas-grossas**, humanos que restaram na cidade e montaram uma guerrilha de sobrevivência; e os **Robôs da Fizzco**, enviados pela empresa que criou as bebidas infectadas para eliminar todas as testemunhas vivas. Destaco ainda o auxílio da mira automática, fundamental para manter o momentum do jogo.





## A força do punk rock

Se podemos afirmar com clareza que **Guilty Gear** e **Rock'n'Roll Racing** são jogos que homenageiam o Metal e o Rock, respectivamente, **Sunset Overdrive** é uma ode ao Punk Rock. Nada mais justo para um jogo que não quer te ver parado. A música em si não é apenas uma ambientação para o jogo, ela é adaptativa ao momento que o jogador está passando. Com uma dinâmica rápida e excesso de informações na tela, é difícil olhar o tempo todo para o canto superior direito para saber quanto de poder já foi liberado.

A trilha sonora entra aí como fator informativo. A cada nível no medidor de estilo (nome da barra de poder que aumenta conforme você vai sendo mais estiloso) aumentado, um novo instrumento vai sendo inserido na música. Inicia-se com o baixo, depois a bateria, depois a guitarra e os vocais. A própria animação da música contribui com nosso inconsciente, de modo a nunca nos incentivar a parar.

## Roteiro de "Sessão da Tarde"

A narrativa de **Sunset Overdrive** possui um tipo de humor bem idiota. Sério, parece filme de "Sessão da Tarde" (até os dubladores são os mesmos de sempre). Não é que o jogo leve ao extremo o ato de não se levar a sério, como em **Jazzpunk**, pois ainda existe uma cidade a ser salva, mas a dose de humor bizarro é elevada. Sem querer dar *spoilers*, eu tive que parar o jogo para rir descontroladamente quando descobri quem é o Brylcreem, um dos personagens, anunciado como "o grande salvador que nos tirará de Sunset City".



A vontade de fazer algo bem humorado está presente em diversos aspectos do jogo. A dublagem dos personagens sempre lança piadinhas (nem isso é apenas efeito estético, ela nos informa sempre que estamos com pouca munição, temos amps para gastar e nos lembra de comprar novas armas) e a customização é rica e cheia de roupas e visuais esdrúxulos, que podem ser variados livremente ao longo do jogo. A propósito, foi uma forma bem inteligente de tirar a especificidade do personagem em um jogo em terceira pessoa. A sacada mais interessante foram as diversas maneiras de ressuscitar, de forma a deixar até a derrota bem-humorada. Bom humor é um estado que nunca é perdido em Sunset Overdrive.

## Um jogo competente, mas pouco reconhecido

Sunset Overdrive não criou nada. Não inventou a roda, não revolucionou a indústria dos jogos. Ele simplesmente pegou diversos recursos já conhecidos e se propôs a criar uma mecânica original para shooters, gênero reconhecido por, sem querer entrar no mérito da correteza do julgamento, "ser tudo igual".

Mais do que isso, a Insomniac colocou no mercado um jogo redondo, sem *bugs* críticos, onde tudo tem motivo para existir e contribuir com a experiência. Isso deveria ser pré-requisito para um jogo ser bem aclamado. Em um ano conturbado, como foi 2014, Sunset Overdrive merecia mais reconhecimento por fazer seu trabalho de forma competente. **B**



Prós



Contras

- Elementos inseridos para, de fato, contribuir com o jogo;
- Mecânica original para jogos shooter;
- Humor de Sessão da Tarde.

- Eu gosto de humor idiota, se você não gosta, bem...

Sunset Overdrive (XBO)

**Desenvolvedor** Insomniac Games

**Gênero** Ação/Aventura, Shooter em 3ª Pessoa

**Lançamento** 28 de outubro de 2014

Nota **9**

# Revista Nintendo Blast 67

tudo sobre Xenoblade Chronicles 3D e apostas para Xenoblade Chronicles X



E ainda você confere Baten Kaitos, Splatoon, Pokémon e muito mais!

Baixa já a sua!

# ***GAMEBLAST***

Confira outras edições em:

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