

GAMERBLAST

WWW.GAMERBLAST.COM.BR

BLAST FROM THE PAST: WASTELAND

*VOLTANDO ÀS RAÍZES DOS
JOGOS POS-APOCALÍPTICOS*

ANÁLISE: RISE OF THE TOMB RAIDER

*O QUE ACHAMOS DA NOVA
JORNADA DE LARA CROFT*

#13
DEZ
2015



Fallout 4

Ilumindando a história

Pip-Boy!

Não foi por nada que Fallout 4 se tornou um dos jogos mais aguardados desse ano. A franquia já vem se superando a cada novo lançamento e, nessa edição, colocamos à prova o último título da Bethesda. Você também confere tudo sobre outros grandes lançamentos, como Lara Croft: Rise of the Tomb Rider, Life is Strange e Assassin's Creed: Syndicate.

– Rafael Neves

RETROCOMPATIBILIDADE

Jogando X360 no XBO

04

ANÁLISE

Assassin's Creed:
Syndicate (Multi)

10

ANÁLISE

Life is Strange (Multi)

18

ANÁLISE

Fallout 4 (Multi)

24

ANÁLISE

Rise of Tomb Raider
(XBO)

36

BLAST FROM THE PAST

Wasteland (PC)

42

ANÁLISE

Undertale (PC)

 **ONLINE**

ANALÓGICO

Windows 10, Direct
X 12 e o XBO

 **ONLINE**

GAME BLAST

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Rafael Neves

DIRETOR DE PAUTAS
Alberto Canen
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro Silva
Farley Santos

DIRETOR DE REVISÃO
Alberto Canen

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Breno Madureira

REDAÇÃO
Alberto Canen
Dácio Augusto
Ítalo Chianca
Manoel Siqueira Silva
Pedro Gusmão
Pedro Vicente

REVISÃO
Bruno Alves
Farley Santos
Jaime Ninice
José Robson Júnior
Vitor Tibério

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
Guilherme Lima
Leandro Alves
Leandro Fernandes
Letícia Fernandes

CAPA
Leandro Alves

HQ Blast

Literalmente pós-apocalíptico...

por S. Carlos



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 Ítalo Chianca

Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Guilherme Lima



Golpe certeiro: a retrocompatibilidade do **Xbox One**

Com novo recurso que permite rodar jogos do Xbox 360 no Xbox One, a Microsoft ganha pontos extras na corrida acirrada pelo mercado de jogos eletrônicos.

Após muita espera, enfim poderemos jogar os títulos de **Xbox 360** no **Xbox One**, a partir do dia 12 de novembro. Aproveitamos a proximidade da chegada da retrocompatibilidade no console para contar tudo que sabemos sobre a novidade que utilizará os recursos únicos do One para gerar uma experiência ainda mais completa do que a original.

Da certeza à novidade

Quando a nova geração de videogames teve início com o lançamento do **Wii U**, todos já esperavam animados pela possibilidade de continuar jogando os sucessos do Wii no novo console. Isso não seria nenhuma surpresa, até porque a geração do Wii conviveu com essa possibilidade, mesmo que de forma mais restrita.



Com isso, a maioria dos jogadores já contava como certo este recurso para os próximos consoles. Mas, para surpresa de muitos, o **Xbox One** e o **PlayStation 4** quebraram essa tradição e saíram de fábrica sem a retrocompatibilidade, frustrando jogadores por todos os cantos do mundo. Mas afinal, por que a retrocompatibilidade é importante?

Muitos são os motivos para os jogadores celebrarem a possibilidade de jogar jogos da geração passada num novo console, como por exemplo: jogar os títulos adquiridos na geração passada usando o novo console; poder vender o console anterior para ajudar no pagamento do novo e ainda continuar utilizando os jogos; conseguir jogar títulos de um console que talvez não tenha conhecido na geração passada; e ter uma biblioteca de jogos abastecida durante as brechas no calendário de lançamentos.



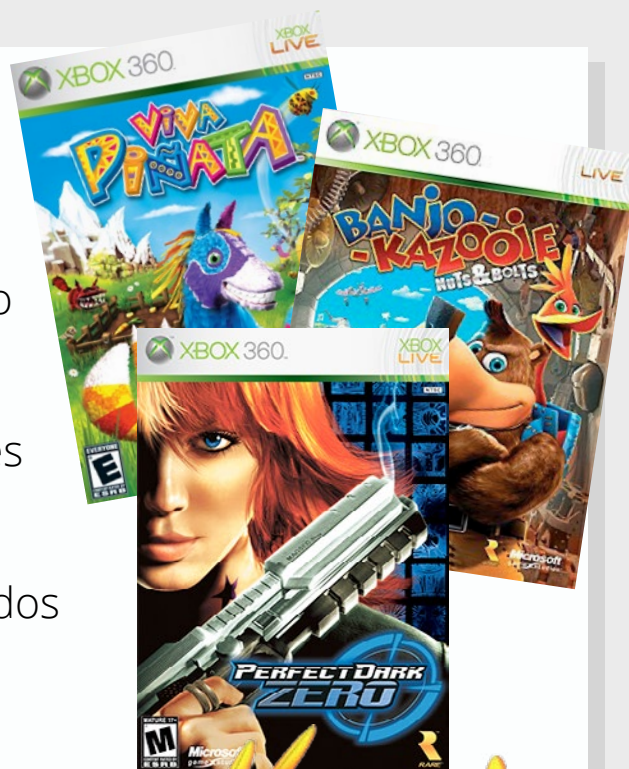
Por esses e outros motivos que a retrocompatibilidade é tão importante para os jogadores. Contudo, como nem a **Sony**, nem a **Microsoft** mantiveram o recurso nos novos consoles, só restou aos jogadores o conformismo com a nova realidade. Mas, nesta batalha mortal por consumidores que é a guerra dos consoles, cada novo golpe pode ser determinante para conquistar novos jogadores. Após na corrida, a Microsoft ouviu os fãs e acertou em cheio na E3 2015.

Jogos, muitos jogos

Foi na sua conferência na **E3 2015**, no dia 15 de junho, que a Microsoft revelou a retrocompatibilidade para o Xbox One. A partir daquele momento, usuários que participavam do programa **Xbox Preview** já poderiam jogar 21 títulos do Xbox 360 e da Xbox Live Arcade, como **Mass Effect (X360)**, **Super Meat Boy (XBLA)** e **Perfect Dark (N64)**, direto no Xbox One

Rare para ninguém botar defeito

Um dos maiores atrativos da primeira leva de jogos da retrocompatibilidade são os títulos da Rare. Famosa pelos grandes jogos ao lado da Nintendo durante duas décadas, a empresa produziu bons games no início da vida do Xbox 360. Além de Perfect Dark, **Banjo-Kazooie** e **Banjo-Tooie**, pérolas do Nintendo 64 e relançados na XBL, exclusivos dos 360 como **Viva Piñata**, **Kameo: Elements of Power** e **Perfect Dark Zero** fizeram a alegria dos apaixonados por jogos clássicos.



O anúncio pegou todos de surpresa, mas foi bastante comemorado pela comunidade, tanto por aqueles que já possuíam os jogos do console anterior, quanto pelos jogadores que esperavam pela E3 para decidir qual novo console comprar. Seriam mais de 100 jogos do Xbox 360 disponíveis até o final do ano, com a possibilidade desse número aumentar exponencialmente, dependendo apenas do aval das desenvolvedoras em liberar os seus jogos.

Passados os primeiros meses de testes com os jogadores do Xbox Preview, é chegado o momento de todos poderem usufruir do novo sistema do Xbox One — 12 de novembro. Entenda como ele funciona.

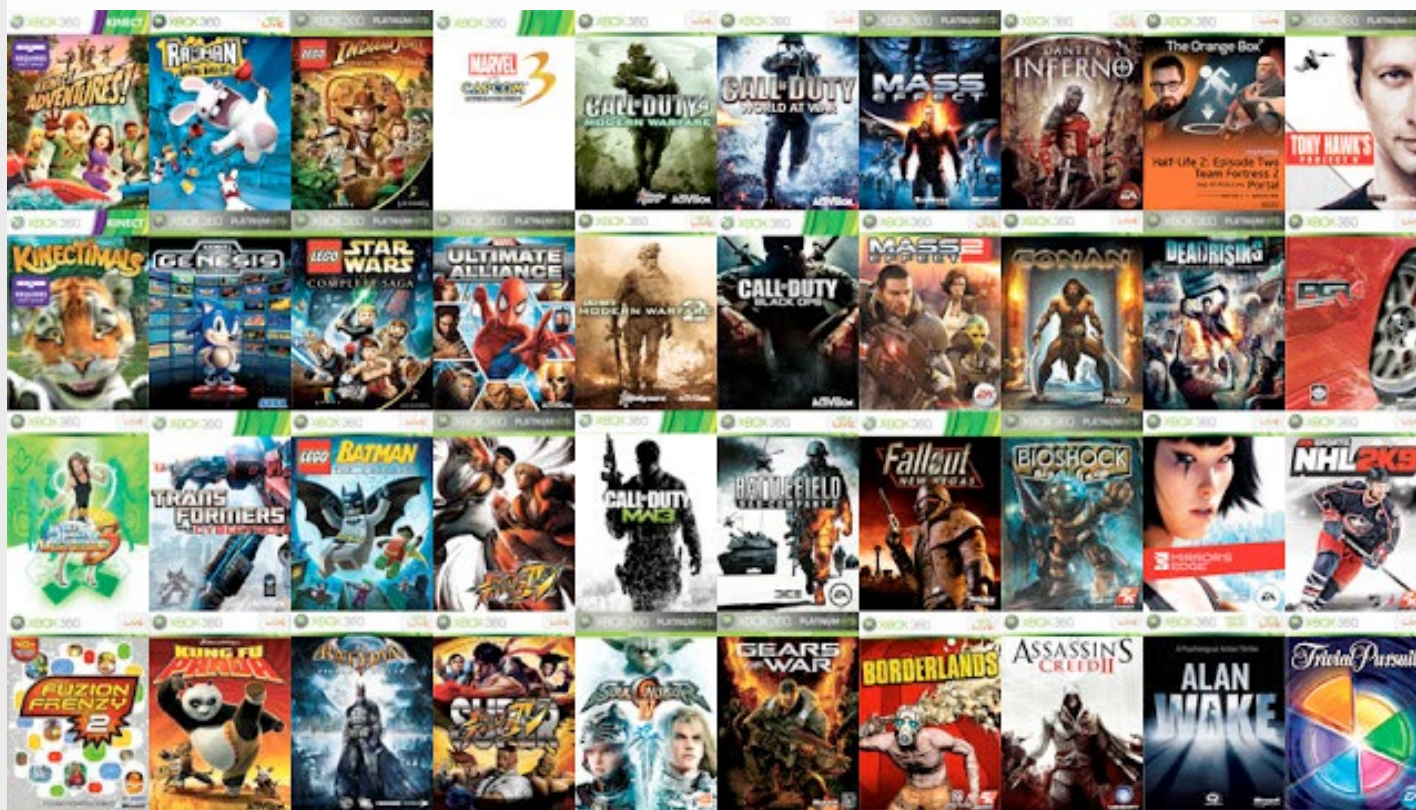


Emulador de luxo

De acordo com **Phill Spencer**, diretor de divisão do Xbox, a Microsoft optou por emular todo o sistema do Xbox 360 no Xbox One. Isso mesmo, caro leitor, emular. Ao iniciar um jogo do Xbox 360 no One, o sistema operacional assume a aparência do antigo console. A escolha por emular inteiramente o Xbox 360, e não apenas os seus jogos, tornou o processo mais fácil, além de oferecer melhores resultados de desempenho, tornando a experiência de jogo o mais próximo possível do original

Pronto para jogar muito?

Os títulos digitais que você possui e que fazem parte do catálogo de jogos compatíveis com o novo recurso irão aparecer automaticamente na sessão “Pronto para instalar” em seu Xbox One. Para os discos que fazem parte do catálogo, basta inseri-lo no console e começar a baixar o jogo para seu disco rígido ou HD externo. Após o conteúdo ser baixado, deixe o disco na bandeja e seja feliz com os clássicos do Xbox 360.



Apertando o botão de View e o botão menu ao mesmo tempo, você será direcionado ao velho menu do Xbox 360. Lá, você terá a opção de rodar os jogos através do disco ou acessar a sua biblioteca digital. De qualquer forma, mesmo com o disco, o jogador terá que efetuar o download do jogo, algo bem semelhante a quando precisamos instalar o jogos de Xbox One para jogar a primeira vez — um programa também é instalado para fazer a emulação quando baixamos o primeiro jogo no console. Inclusive, mesmo após o download, se o seu jogo for em disco, você precisará mantê-lo no Xbox One.

Por se tratar de uma emulação, ainda é possível acessar funcionalidades exclusivas do Xbox One enquanto joga títulos do Xbox 360, como fixar uma aba do navegador na janela ao lado da tela de jogo, capturar telas, fazer streaming para plataformas com **Windows 10** e até gravar vídeos da jogatina.

Chegando com estilo

A retrocompatibilidade do Xbox One chegará com ótimas melhorias se compararmos com as experiências em consoles anteriores. Além de ser lançada sem nenhum custo adicional — você não precisa pagar para jogar títulos que você já possui —, será possível manter os seus momentos de jogos salvos, complementos, conquistas e Gamerscore. Aproveitando as características únicas do Xbox one, como Game DVR, capturas de telas e Streaming para o Windows 10, será possível ter uma experiência ainda mais completa. Por fim, também será possível jogar online com seus amigos sem se preocupar em qual console eles estão.

A novidade será lançada junto com a nova interface do console, similar à do sistema operacional Windows 10, de forma completamente gratuita, que trará diversas melhorias de estabilidade, processamento e desempenho. Agora é torcer para que aquele seu jogo maneiro apareça na lista dos títulos disponíveis o mais breve possível, ou aquele jogo mais raro ressurgja para que possa curtir-lo como merece. **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

PC

PS4

XBO

*por Pedro Gusmão**Revisão: Farley Santos
Diagramação: Leandro Alves*

Assassin's Creed Syndicate (Multi) é uma razoável retomada da série

Lançado no dia 27 de outubro de 2015, Assassin's Creed Syndicate (Multi) é o mais novo jogo de uma das franquias mais importantes da Ubisoft. O jogador dessa vez está na pele dos irmãos Evie e Jacob Frye, aprendizes de assassino muito, mas muito descuidados. O jogo se passa na Londres do século XIX e demonstra com maestria a belíssima arquitetura da época, além de apresentar figuras históricas como Charles Darwin e Karl Marx.

Os irmãos Frye

O jogo começa quando os irmãos estão em uma missão de recuperar uma peça do Éden, dada pelo seu mentor. Nesta parte, o jogo é um tutorial e tenta passar ao jogador os dois modos diferentes de se jogar Syndicate: com Evie, personagem mais furtiva e pensativa, ou Jacob, mais impulsivo e briguento. Enquanto a missão se desenrola, os dois acabam falhando e comprometendo completamente a operação: Evie se atrapalha e destrói um laboratório de pesquisas e Jacob acaba descarrilhando um trem, o que os leva a receber um inevitável sermão do mentor. É aí então que eles decidem ir para Londres, onde encontram Henry Green, aprendiz do seu falecido pai e assassino responsável pela cidade.



Henry então os diz que os templários estão com praticamente todo o controle da cidade e que isso deve ser revertido. Já que Evie e Jacob desejam seguir os passos do pai, decidem de vez que é em Londres que conseguirão alcançar seus objetivos. Decidindo por métodos alternativos, Jacob prefere formar uma gangue chamada Rooks e tomar o controle dos distritos da cidade, enquanto Evie decide retomar a sua busca por peças do Éden. A história é bem simples e linear, sem nenhum ponto explosivo, fazendo vários gracejos com a época e terminando de uma maneira bem comum na série: em cliffhanger. Então, não espere nada muito diferente daquele seu Assassin's Creed de sempre.

A diferença é que a aposta da vez foi dividir a história em duas partes de jogabilidade e narrativa diferentes: enquanto as missões da Evie se focam em pesquisar e procurar pistas de maneira furtiva, Jacob, por sua natureza impulsiva, acaba sempre se metendo em brigas ou fazendo decisões precipitadas. Em níveis mais baixos, os irmãos Frye diferem bastante na maneira de se jogar, realmente dá para sentir que cada um tem um foco diferente e que devem ser usados de maneiras específicas, mas a coisa acaba mudando de figura conforme os personagens vão desenvolvendo e ficando mais fortes, já que os equipamentos e habilidades deixam os personagens igualmente letais ao fim do jogo.



A belíssima Londres

Se há uma coisa que eu posso dizer que é admirável na equipe que desenvolveu o jogo é o esmero com a criação da cidade de Londres. É possível ver marcações históricas como o Big Ben, o Palácio de Buckingham, o Covent Garden e a Galeria Nacional tais quais em fotos. Só a título de desencargo de consciência, para testar a credibilidade do mundo criado, pesquisei e olhei várias fotos de Londres e parece mesmo. Sério, e como parece.

A atmosfera do jogo também faz sua parte: além da beleza já natural da cidade e época, as grandes fábricas, letreiros e carruagens desse momento industrial adicionam bastante a fórmula usual. O jogo até se esforça para fazer algumas alusões ao trabalho quase escravocrata da época: crianças trabalhando, trabalhadores reclamando das condições nas fábricas, comentários de gente que morreu de cansaço e outras perversões comuns ao período histórico.



E, obviamente, as gangues de Londres não poderiam ficar de fora. A sua, os Rooks, deve brigar por território com a gangue dos templários, os Blighters. E é basicamente isso mesmo, as gangues brigam em carruagens, becos e qualquer outro lugar que se possa iniciar uma boa pancadaria, até em cima e nos trilhos de trens.

Posso dizer também sem sombra de dúvidas que a **trilha sonora** desse jogo é a melhor da franquia. Tendo jogado todos os títulos da série, esse é o primeiro em que eu realmente parei para ouvir e me tocar de que existia uma. Não me levem a mal, mas desde os primórdios a trilha sonora da série enquanto se explora o mundo não é das melhores, mas dessa vez acertaram de letra, está incrível.



ASSASSIN'S
CREED
SYNDICATE

Assassinos nem tão subversivos

Um dos grandíssimos problemas do jogo é justamente esse, ver como o propósito da própria ordem é tão alienado quando comparado à jogabilidade. Quero dizer, a ordem de assassinos é esguia, furtiva, meticulosa, preza pela ordem e bem estar da sociedade enquanto agem nas sombras, eles não deveriam estar por aí andando em carruagens e destruindo propriedade, matando membros de gangues e até policiais em plena luz do dia, sem nem falar em como você pode simplesmente pular de telhado em telhado com uma cordinha parecendo o Batman e ninguém sequer notar a bagunça que você está fazendo. Essa distorção chega a ser ridícula em um jogo que possui tal proposta. Suas ações não surgem efeito nenhum no mundo que o cerca, ele é tipo uma caixa de areia mesmo, feito especialmente para você brincar, não para ser um local reativo (olá **MGS:V**).



As Penny Dreadfuls estão por aqui também.

I'm Henry Raymond. Writer of third-rate, lurid stories. Penny dreadfuls, if you will.
And this is little Artie.

Eu diria que a ordem de assassinos está mais é para a ordem de arruaceiros, por quê é exatamente isso que você fará aqui, bagunça. Mas enfim, nem tudo é mal executado, o combate, por exemplo, recebeu uma mudança significativa desde o lamentável **Unity**: agora você possui uma árvore de habilidades e algumas delas são até exclusivas de cada personagem. Um exemplo fácil que eu daria para comparativos é a série Arkham de Batman, em que você a cada mil pontos de “experiência” ganha um ponto para gastar em habilidades que melhoram as mais variadas ações do personagem. Esse sistema melhora muito o jogo e digo facilmente que é o melhor combate e movimentação da série.



As várias opções de customização estão aqui novamente, não tanto quanto em Unity, mas estão lá em grande quantidade. Você pode se equipar com kukris, belas vestimentas, várias soqueiras, armas de fogo e até com a bengala do Charles Dickens.



O veredito

Recomendado? Nem tanto. Se você for um fã de Assassin's Creed que absolutamente amou o Unity (duvido) e o Assassin's Creed: Black Flag, vá em frente, consertaram e melhoraram algumas coisas, você provavelmente vai gostar. Se você é aquele cara que quer se maravilhar com a série pela primeira vez, talvez seja bom começar por aqui, está longe do desastre que foi o Unity. Mas se você é igual a grande parcela de jogadores que, assim como eu, já está se cansando da mesmice e falhas de ritmo do jogo, não é aqui que ele encontrará sua redenção. Não chega nem perto de ser ruim, mas é a mesma curta e melhorada versão do mesmo título que você vem jogando há quase 8 anos, talvez seja a hora de parar e reconsiderar. **B**



Prós

- Belíssima retratação da Londres do século XIX;
- Variabilidade na jogabilidade;
- Várias opções de customização;
- Sistemas de movimentação e combate melhorados;
- Melhor disposição de objetivos no mapa.



Contras

- A mesma coisa de sempre;
- Distorção entre a jogabilidade e propósito dos assassinos;
- Mundo não reativo.

Assassin's Creed Syndicate (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor: Ubisoft Montreal

Gênero: Ação/Stealth

Lançamento: 23 de outubro de 2015

Nota **7.0**

LIFE IS STRANGE

PC

PS4

XBO

por **Pedro Vicente**

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leandro Fernandes



O jogo episódico da DONTNOD conseguiu construir e cativar uma base de fãs em apenas um ano. A cada volume, os jogadores ficavam mais ligados e apreensivos com o futuro de Max, Chloe e Arcadia Bay. O que a temporada completa do jogo pode nos dizer sobre adolescência, novos adventures e o peso das escolhas?

Costumo dizer que sinto pena, e algum nível de desprezo, por pessoas adultas que não consideram sua adolescência como um período estúpido. Minha relação com Life is Strange passa por essa questão, já que eu não sei até que ponto os desenvolvedores e roteiristas construíram o jogo pensando ser uma história sobre adolescência. De qualquer forma, a despeito de vários momentos da mais pura vergonha alheia, eu me senti fisgado e empolgado pelo enredo dos episódios, sempre na expectativa do que viria a seguir.

Ser ou parecer, eis a questão

Pois bem, Life is Strange tem um começo intrigante. Max, ao salvar sua antiga melhor amiga Chloe, descobre que tem o poder de voltar alguns momentos atrás no tempo e alterar suas ações e decisões. Após essa parte mais assustadora envolvendo armas e morte, Max passa boa parte do jogo usando seus poderes para mudar o rumo de conversas com os outros estudantes e professores da academia. A já clássica cena em que Max volta no tempo para dizer que conhece um determinado tipo de drone e, assim, ganha a simpatia de uma colega (Brooke) é um ótimo exemplo. Adolescentes, talvez mais do que adultos, não estão preocupados em ser, mas sobretudo em aparentarem ser algo para outros. E esse algo muda conforme muda o interlocutor.

Adolescentes também são indecisos e inseguros. E o poder de Max reflete justamente essa questão. Ela pode, e efetivamente vai, alterar o fluxo do tempo para escolher o melhor desenrolar para seus encontros. E mesmo o jogador, que pode e é encorajado pelo jogo a testar diversos resultados, começa a sentir essa dúvida e indecisão. Life is Strange não é apenas sobre lidar com suas escolhas, como The Walking Dead ou Wolf Among Us, mas também sobre passar boa parte do tempo indeciso. Seria essa uma ideia de design feita justamente para colocar o jogador em uma posição adolescente?

Adolescentes, nessa ânsia de parecer para serem aceitos, também são tontos. E por um bom tempo em Life is Strange eu fiquei tranquilo em relação a como certos diálogos são bobos, e certos personagens



também. Se essa impressão ficasse apenas nos personagens adolescentes, seria um tanto melhor, mas também senti isso com os adultos. Life is Strange não tem um roteiro ruim, não é mal escrito, longe disso, mas também não é a joia que muita gente aponta. Outra coisa é que adolescentes também são dramáticos, mas eu voltarei a isso no fim do texto. A aventura de Max e Chloe vai ganhando contornos mais sérios conforme situações complicadas pipocam pelo jogo. Machismo e bullying são os temas mais tangenciados, mas também aparecem questões sociais, como o domínio econômico e quase coronelístico da família Prescott em Arcadia Bay. Novamente, os temas são tratados de uma maneira inconstante, hora com uma sensibilidade e inteligência admiráveis, hora com diálogos pouco críveis e consequências esdrúxulas.

Mas o jogo também ganha contornos dramáticos principalmente no final de cada episódio. Do ponto de vista do formato, o desenvolvimento do clímax e o gancho para o próximo volume sempre foram feitos com extrema competência. Olhando de forma geral, a história pode se desdobrar de maneiras diferentes, mas, no último episódio, suas escolhas nos anteriores passam a valer muito pouco dentro do contexto do jogo. Valem, no entanto, do ponto de vista de quem está do lado de fora, jogando. Já que ao longo dos episódios, o jogo consegue nos fazer sentir e se importar com as escolhas e seus desdobramentos, e isso não é apagado pelo final. Mas não deixa de ser estranha a forma como Life is Strange se encerra.

Nesse sentido, gostei muito mais dos quatro primeiros episódios, especialmente do segundo e do quarto, do que do último. O último episódio muda drasticamente o escopo das consequências dos anteriores. Se antes jogamos gerando uma série de resultados com diferentes personagens (o que cria mais subtramas dentro), no derradeiro episódio acabamos lidando apenas com uma escolha. As sensações que o jogo passa durante seus episódios valem mais do que como olhamos para elas após finalizar o game.





Sobre narrativa e mecânicas

Life is Strange, com a mecânica de voltar no tempo, traz para dentro do próprio jogo algo que muitos fãs desses novos adventures episódicos já faziam por conta própria: carregar o jogo ou parte do capítulo para ver os diferentes resultados de suas escolhas. Pensar o design do jogo e da narrativa tendo em vista essa possibilidade é um aspecto que traz um frescor para o jogo. Fora isso, não existe nenhuma novidade narrativa notável.

Pensando em mecânicas, os cinco episódios dificilmente flertam com outros gêneros e sistemas de jogo, e quando o fazem o resultado não é tão empolgante. Basicamente, o último episódio traz momentos de stealth sem graça e necessidade. O que compreende o centro da experiência, entretanto, é bem feito. Andar por aí conversando e pegando (poucos) itens é fluído, bem como a utilização do poder de Max. O visual é bonito, e a câmera geralmente é bem posicionada para dar dramaticidade às cenas, o design das opções estilizadas em forma de rabisco dão um charme ao jogo, assim como o caderno da personagem principal, que comenta os acontecimentos a partir da perspectiva dela.



À parte de toda besteira e vergonha alheia, comecei a me apegar com aquela história, principalmente com Max e Chloe. Mas também com Kate, Rachel, etc. Talvez, algumas boas atuações sejam o motivo (a despeito da péssima sincronia labial), ou quem sabe a atmosfera e o ritmo dos episódios consigam nos prender e capturar nossa atenção e sentimentos.

Como já falado, os roteiristas souberam usar bem o período entre episódios, já que os ganchos e situações do fim de cada capítulo geravam tanto apreensão quanto especulações e teorias, conectando os fãs ainda mais ao enredo de Life is Strange, mesmo quando fora do jogo.

No último episódio, um aspecto me agradou muito, e outro me desagradou um bom tanto. Primeiro vamos falar de coisa boa. A forma como o poder vai desgastando Max e brincando com a mente dela traz cenas interessantes, até um pouco macabras. É claro que o final vai se desenhando a partir destas cenas (e já comentei que os segmentos de furtividade são irritantes), mas a construção do ambiente e do inconsciente de Max vindo à tona trouxeram algo de positivo para o clímax e a construção do fim da temporada.



Os finais, no entanto, são problemáticos. Primeiro, eles acabam desconsiderando toda a gama de escolhas feitas ao longo do jogo, já que aqui cabe apenas salvar Chloe ou Arcadia Bay. E mesmo salvando Arcadia Bay, não vemos consequências dos nossos atos na vida dos outros personagens. Outro problema é que em minha cabeça existia um romance entre Max e Chloe, mas isso não é construído de forma efetiva durante o jogo, dando um quê de esquizofrenia tanto ao beijo apaixonado que elas dão caso Arcadia Bay for ser salva, quanto ao futuro conjunto das duas longe da cidade destruída.

Mas talvez aí esteja aquela outra questão. Adolescentes são dramáticos e acreditam que o que está acontecendo no agora é a coisa mais importante de toda sua vida. Max vê sua relação com Chloe como algo central, tão importante quanto o equilíbrio do universo. Talvez salvar Chloe seja manter as quimeras da adolescência, salvar Arcadia Bay encarar o começo de uma vida adulta. Talvez isso seja só um jogo com viagem no tempo que, como muitas tramas com viagem no tempo, acabam se perdendo mediante seu escopo.

Estranho?

Os episódios são competentes sem serem exatamente originais. A viagem no tempo e a brincadeira com o fluxo do tempo-espaço trazem situações interessantes no enredo, mas em outros momentos saídas fáceis do ponto de vista do desenvolvimento da história. Os diálogos muitas vezes são tontos, mas em outras são sensíveis. Alguns “puzzles” usando o poder de Max são espertos e possuem um bom design, outros não. Em muitos momentos, eu pensava “porque eu me importo com esse jogo e esses personagens?”, mas o fato é que eu me importava com esse jogo e esses personagens. Life is Strange é um pouco como a adolescência, está entre a estupidez e inteligência, entre o ridículo da vida juvenil e o sensível da vida adulta. Não representa, ou é, o auge de nada, mas nos faz acreditar, ou parece, que é a coisa mais importante de todas. **B**



✓ Prós

- Visual estilizado e bonito;
- Trilha sonora condizente;
- Grandes cenas de clímax e ganchos entre episódios;
- Personagens simpáticos;
- Mecânica de viagem no tempo e narrativa que leva em conta o que é ser adolescente;
- Discussões de temas importantes, ainda que, às vezes, de forma boba;
- Competência nas mecânicas centrais;
- Atuações que vão do competente ao empolgante.

✗ Contras

- Sincronia labial ruim, que chega a atrapalhar o jogo como um todo;
- Tentativa esdrúxula de trazer um segmento de furtividade;
- Final que não contempla a multiplicidade de escolhas feitas ao longo do jogo;
- Alguns diálogos estranhos e segmentos com roteiro bobo mesmo envolvendo personagens adultos.

Life Is Strange (PC/PS4/XBO)

Desenvolvedor: DONTNOD

Gênero: Adventure

Lançamento: 29 de janeiro de 2015

Nota **7.5**

PC

PS4

XBO

*por Manoel Siqueira**Revisão: Bruno Alves
Diagramação: Leandro Alves*

O novo game da série Fallout possui algumas falhas, mas está muito longe de ser ruim.

Finalmente, a espera chegou ao fim. No dia 10 de novembro, exatamente às 04 da madrugada (horário de Brasília), a Bethesda lançou um dos games mais aguardados dos últimos tempos, um dos possíveis candidatos o melhor jogo do ano. Fallout 4 (Multi) está disponível. Mas será que ele é realmente dará conta das expectativas?

Era uma vez, em uma Boston fictícia

Diferentemente dos títulos anteriores, a história de Fallout 4 começa no ponto mais marcante da guerra entre Estados Unidos e China, no dia 23 de outubro de 2077, quando as primeiras bombas caíram em solo americano e provocaram um holocausto nuclear. Isso permite ao jogador presenciar o momento exato da ocorrência que mudará o mundo para sempre. O interessante é que é possível de fato jogar, mesmo que por pouco tempo, no mundo pré-apocalíptico, podendo desfrutar do cenário e ver como as pessoas se vestiam e se comportavam na época, algo inédito até então. Em um desses momentos, inclusive, o jogador é visitado por um dos vendedores de seguro da Vault-Tec, que lhe oferece um lugar garantido em um V.A.U.L.T, uma espécie de abrigo nuclear. Quando as primeiras bombas caem, seu personagem, sua família e vizinhos conseguem fugir e se refugiar no Vault 111, mas, logicamente ao ambiente é caótico e não há vaga para todos.



Neste abrigo, todos, com exceção dos cientistas, serão congelados e mantidos em animação suspensa em câmaras, com o objetivo de poupar o máximo de recursos possível e acordar os civis somente depois do ambiente voltar a ser habitável. Entretanto, ao despertar, o jogador presenciar a morte de seu cônjuge e o sequestro de seu filho. Como se isso não bastasse, descobre também que é o único sobrevivente do abrigo e se depara com mundo totalmente destruído pela guerra. Seu objetivo torna-se, então, vingar a morte de sua cônjuge e resgatar seu filho.

Para aqueles que não estão familiarizados, as histórias de Fallout são ambientadas em um cenário pós-apocalíptico retrofuturista, que possui tanto elementos do passado, como músicas e vestimentas, quanto de uma espécie de futuro, como tecnologia avançada. Desta vez, a história se passa em uma nova região que inclui Boston, Massachussetts e certas partes da Nova Inglaterra, conhecida no jogo como Commonwealth. O interessante é que esses locais, por algum motivo, foram menos atingidos pela guerra; portanto, outro diferencial com relação aos antigos jogos da série é que agora será possível encontrar muitas casas e edificações ainda de pé e em condições razoáveis.

Dizendo adeus a tirania verde e amarela

Em relação ao cenário, diferentemente do que muitos supunham, os gráficos não estão visualmente ruins: as cores são muito vivas e, ao menos na versão de PC, há vários detalhes visuais que envolvem sombras, decalques, iluminação e raios de luz. Mais importante foi posto um fim àquele cenário infestado de tonalidades verde-amareladas que eram comuns à franquia. Apesar disso, não há como negar que o jogo está longe de fazer jus a nova geração, a despeito de, definitivamente, estar superior aos títulos anteriores da série, mesmo quando estes eram aprimorados por mods.



Diamond City é uma das maiores cidades de Fallout 4 e uma das mais belas da franquia.

Aquilo que faz você S.P.E.C.I.A.L

O sistema de atributos do game, mais conhecido como S.P.E.C.I.A.L., agora está mais simples. Seus atributos principais continuam os mesmos: Força, Percepção, Resistência, Carisma, Inteligência, Agilidade e Sorte. Porém, agora há mais perks, um total de 70, incluindo novos e antigos. Cada vez que se passa de nível, é possível agora não apenas aumentar o valor de seus perks como também de seus atributos principais, o que lhe proporcionará centenas de possibilidades ao desenvolver seu personagem. O antigo sistema de talentos também sofreu mudanças, sendo unificado com os bônus atribuídos pelos livros e revistas, de modo que, agora, toda vez que o personagem encontrar um destes itens de leitura, adquirirá vantagens relacionada aos seus atributos e a variados tipos de dano que podem ser causados.



A criação de personagem, um dos momentos prediletos dos amantes de RPGs, disponibiliza inúmeras opções, permitindo criar uma face muito minuciosa e recheada de detalhes. O jogador pode, sem muita dificuldade, esculpir não apenas o seu próprio rosto, mas o de qualquer pessoa ou personagem que deseje. Além disso, como nos jogos anteriores da série, é permitido que se escolha entre ambos os sexos. Mas não deve se empolgar demais: ao contrário do que é apresentado durante a criação de personagem, o rosto da maioria dos personagens durante a jogatina propriamente dita é estática e sem vida, incluindo a do seu próprio.



Suas escolhas de perk mudam radicalmente sua interação com a Wasteland e seus habitantes.

Os companions, personagens que lhe acompanham permanentemente durante sua jornada, também estão muito mais fáceis de comandar: basta dar ordens diretamente a eles (como "vá para uma determinada direção", "ataque" ou "vamos trocar itens"), selecionando-os e apontando para objetos no cenário ou ficando próximo a eles. Entretanto, também houve alguns retrocessos nesse sentido, pois agora eles não sabem mais subir a maioria das escadas e, principalmente, não são capazes mais de um modo passivo, que fazia com que não atacassem os adversários.



Piper

Ah, a "joia verde"? É bonita. Todo mundo que é importante na Comunidade vem daqui, se estabeleceu aqui ou foi expulso daqui. Uma Muralha enorme, um pouco de energia, encanamento funcional, escolas e uns brutamontes na segurança são o que tornam Diamond City o grande monstro que é. He. Ame-a ou deixe-a. Você vai ver. Logo, logo. Vamos.

O sistema de karma foi removido, de modo que o jogador agora só precisa se preocupar com suas ações quando estiver na presença dos companions e NPCs, que podem apreciar ou detestar aquilo que se faz, resultando, em alguns casos, em ataques ou até mesmo abandono do protagonista, por parte de seus acompanhantes. Esse novo sistema faz todo o sentido; afinal, só quem presencia ou ouve falar das suas ações poderão julgar seu caráter e reagir, além de que é difícil espalhar uma notícia quando o máximo que se tem são algumas poucas estações de rádio.

As relações e associações com os grupos e facções também deixaram de existir, o que lhe permite integrar a maioria deles sem qualquer penalidade. Não como negar que isso empobrece o jogo em relação a narrativa e, de certa maneira, o aproxima de Skyrim (Multi), no qual, além de participar simultaneamente de várias facções, de uma hora para outra, após poucas missões, o protagonista pode ser promovido como um membro de alta patente ou, até mesmo seu líder de um determinado grupo.

O que? Eu fui promovido a general? Mas eu só fiz aquelas missões, porque eu estava de passagem.

O game manteve seus dois modos de combate: o clássico point & shoot (aponte e dispare), que compõe praticamente todos os FPS(s) e dispensa maiores explicações, e o inovador (ao menos na época do lançamento de Fallout 3 (Multi)) sistema V.A.T.S (Vault-Tec Assisted Targeting System), cujo isso permite passa o jogo e permite que o jogador tenha a liberdade de escolher com calma qual arma utilizar bem como qual parte do corpo do inimigo deseja atingir, de modo que o resultado da ação dependerá das habilidades e talentos do personagem com a arma utilizada.



Boas-vindas ao Termlink das Indústrias RobCo (TM)
 Fábrica da General Atomics - Terminal de acesso
 Dediquei anos da minha vida para manter essa
 fábrica funcionando e é assim que eles me tratam?
 Tenho que bancar a babá de um bando de robôs
 enquanto eles brincam de lojinha?

Isso é ridículo.

Eles acham que não percebo o que é isso?
 Discriminação pela idade! Ainda posso fazer meu
 trabalho tão bem quanto alguém com 25 anos de
 idade, mas todos me dizem "Sr. Kincaid, está na
 hora de se aposentar". "Sr. Kincaid, você deveria
 viajar". "Sr. Kincaid, você deveria passar tempo
 com sua família".

Bem, não quero fazer nenhuma dessas coisas. Quero
 me sentar aqui e administrar esta fábrica como

>

[Tab] VOLTAR [R] CARREGAR HOLODIS

**Ah! Então foi isso que aconteceu
 com os antigos moradores.**

Como é comum à série, são disponibilizadas várias rádios, que podem ser acessadas através de seu Pip-Boy que e servem tanto para ouvir músicas como para iniciar missões e auxiliar durante a execução destas. Com destaque para três delas: Clássica, Diamond City e Liberdade. A primeira, como o próprio nome já diz, só toca música do gênero clássico, enquanto a segunda mistura uma seleção dos anos 50 e 60 com transmissão notícias e a última é a rádio pertencente aos Minutemen, na qual só é transmitida melodias que tenham o violino como instrumento de destaque. De qualquer maneira, independente da estação que você escolha durante sua jornada, muitas vezes essa combinará com o ambiente ou fará contraste com suas ações, principalmente em situações mais tensas, como conflito e tomada decisão, o que dá um tempero a mais as suas jogatinas. Não é à toa que Fallout está sendo indicado npara categoria "melhor trilha sonora" em várias premiações, como foi o caso do Game Awards 2016.



O grande destaque deste novo título fica por conta dos novos sistemas de crafting (construção) que agora não abrangem apenas armas, mas também armaduras, narcos, comida e até mesmo edificações. O termo “lixo” não existe mais, pois é possível reciclar qualquer material e transformá-lo em matéria prima que, por sua vez, possibilitará a construção e decoração de cidades inteiras. Nada, no entanto é por acaso: o crafting agora não é mais apenas um elemento opcional do jogo, passando a ser essencial para o progresso em sua jornada, tanto para concluir missões quanto para melhorar os equipamentos que, depois de um determinado tempo, se tornam ineficazes sem o devido aperfeiçoamento.



Inicializando os protocolos de segurança..

É claro que game não é perfeito; aliás, está bem longe disso. Começemos pela narrativa. Em diversas ocasiões, a Bethesda justificou os gráficos medianos de Fallout 4 com a afirmação de que seu foco principal era a narrativa. Dito e feito: a história envolvendo as quests principais são realmente fantásticas. Em contrapartida, o game possui algumas das piores side quests de toda a franquia. Há muitas missões repetitivas, como diversas quests dadas pelos Minutemen e pela Irmandade do Aço, que se resumem a simplesmente derrotar rivais, matar monstros e buscar itens, e que, além disso, não possuem qualquer história ou motivos que as sustentem.



Danse e seus recrutas são especialista em pedir para que você resgate itens perdidos.

O que muitas vezes salva este tipo de missão são os terminais de acesso: computadores, encontrados em muitas casa e instalações, que contam a história daqueles que viveram ou ainda habitam o local. No entanto, este é um elemento opcional. Ainda em relação à história, é preciso tomar certo cuidado com as dicas que são apresentadas durante os loadings (carregamentos) do game, que, às vezes, contêm spoilers, podendo assim estragar o divertimento de alguns jogadores.

O mapa, ao contrário do que foi prometido pelos desenvolvedores, não está tão extenso quanto o de Skyrim (Multi) e nem ao menos se compara aos jogos anteriores da série. Entretanto, isso de maneira alguma é desvantajoso. Pelo contrário: caso se observe atentamente o mapa de Fallout 4, perceber-se que ele é muito mais denso do que quaisquer outros mapas de games da Bethesda; ou seja, contando com uma maior quantidade de instalações (casas, ruínas, comércio, etc) por metro quadrado e com um terreno quase sempre totalmente plano, não possuindo planaltos ou montanhas.



E, por fim, quedas de frames, loadings que duram mais de trinta segundos, "black screens", impossibilidade de recarregar suas armas ou até mesmo de sair do Vault 111 (local em que se inicia a história) são apenas alguns dos inúmeros bugs contidos no game. O fato é que, entre outras coisas, Fallout 4 foi mal otimizado; porém, não há o que temer, pois várias soluções para cada um desses problemas estão disponíveis pela internet, de modo, que para a maioria dos jogadores, o game está jogável. Além de que não é primeira e, provavelmente, não será a última vez que isso acontece com games desenvolvidos pela Bethesda.

E os fãs? Quem olhará pelos fãs?

Com Fallout 4, a Bethesda deu alguns pequenos passos à frente, mas um grande passo para trás em relação à série. A desenvolvedora parece ter tentado arrebatrar um novo público, simplificando a história e as mecânicas e adicionando novos elementos ao game. E, de fato, em geral, a jogabilidade está muito superior a dos antigos jogos da série; no entanto, em compensação, as histórias das side quests e os rostos estáticos e sem vida dos personagens deixam a desejar. De maneira alguma, todavia, isso faz de Fallout 4 um título ruim, permitindo que seja seguramente recomendado tanto aos fãs da franquia quanto apresentado aqueles que ainda não tiveram contato com a série. **E**





Fallout 4



Prós

- História principal envolvente;
- Aprimoramento no sistema de habilidades;
- Novo sistema de crafting;
- Rádios com músicas selecionadas.



Contras

- Gráficos datados;
- Side quests rasas;
- Muitos bugs.

Fallout 4 (PC/PS4/Xone)

Desenvolvedor: Bethesda

Gênero: RPG/FPS/Mundo Aberto

Lançamento: 10 de Novembro de 2015

Nota **8.5**

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



twitter.com/gameblast

Seguir



facebook.com/gameblast

Curtir



google.com/gameblast

Seguir




soundcloud.com/gameblast

Inscrever-se



youtube.com/GameBlastTV

Inscrever-se

A promotional image for the video game Rise of the Tomb Raider. Lara Croft is the central figure, standing on a rocky ledge in a snowy, mountainous environment. She is wearing her signature brown leather outfit and a scarf. She holds a glowing red torch in her right hand and a pickaxe in her left. The background shows a large stone archway and a bright, fiery light source. The overall tone is adventurous and dramatic.

por *Alberto Canen*

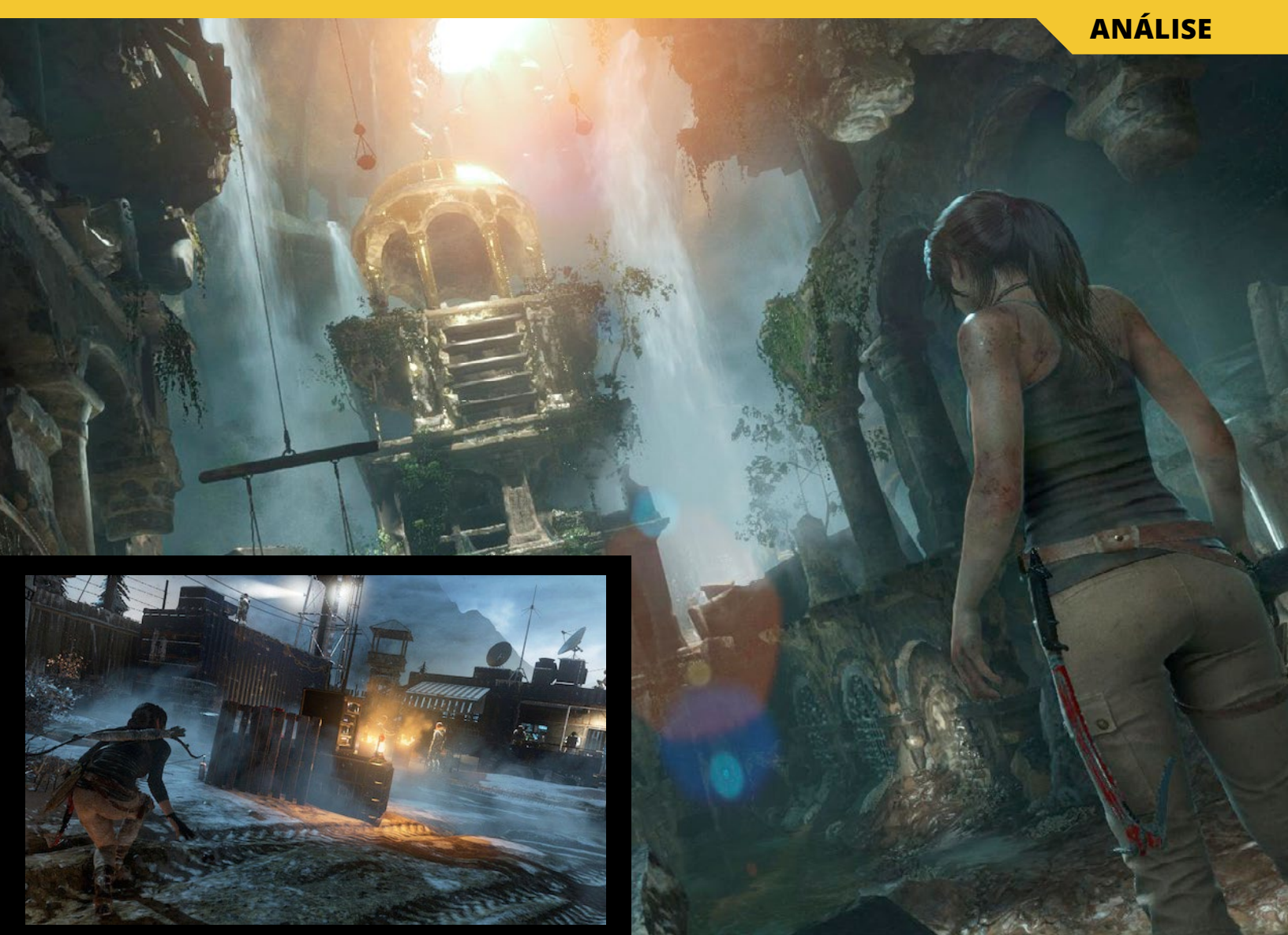
Revisão: Vitor Tibério
Diagramação: Breno Madureira

XBO

RISE OF THE TOMB RAIDER™

Dando continuidade ao reboot de 2013, a Crystal Dinamics mostra que a personagem está mais durona e experiente.

Em 2013, como o reboot de Tomb Raider, fomos apresentados a uma Lara Croft mais humana e menos heroína. Ela não era uma rica herdeira e pagou o preço por seguir os passos de seu pai — nunca vimos Lara sofrer tanto. Em *Rise of the Tomb Raider*, a desenvolvedora dá continuidade à história iniciada em seu antecessor e nos mostra uma Lara Croft mais firme e madura, pronta para encarar os desafios e se tornar a exploradora que faz jus ao nome da franquia.



A aventura agora ocorre na Sibéria (com breve passagem pela Síria), onde Lara está obcecada na busca de um determinado artefato que supostamente concede vida eterna, e poderá devolver a credibilidade ao seu pai, desacreditado pela mídia e demais companheiros de profissão por nunca ter provado a existência de tal objeto. Naturalmente, há uma organização inescrupulosa (a Trindade), comandada por um vilão que precisa do artefato para seus próprios fins.

O enredo é bem clichê e lembra os filmes de **Indiana Jones**, mas sem o humor da série. Contudo, a aventura e dinâmica se fazem presentes, com pequenas surpresas

e personagens secundários interessantes. Além disso, a história é suficientemente exposta ao jogador para dar sentido aos acontecimentos, sendo mais aprofundada através de colecionáveis, que encontramos ao explorar os diversos ambientes, deixando o gameplay mais fluido e não atrapalhando a diversão.

Apesar de não ser uma história das mais densas, o fato de o jogo estar completamente localizado para o nosso idioma deixa mais agradável acompanhar o desenrolar dos acontecimentos e até mesmo explorar por mais informações. Ainda mais que a dublagem está muito bem feita, com apenas alguma falta de sincronismo labial.

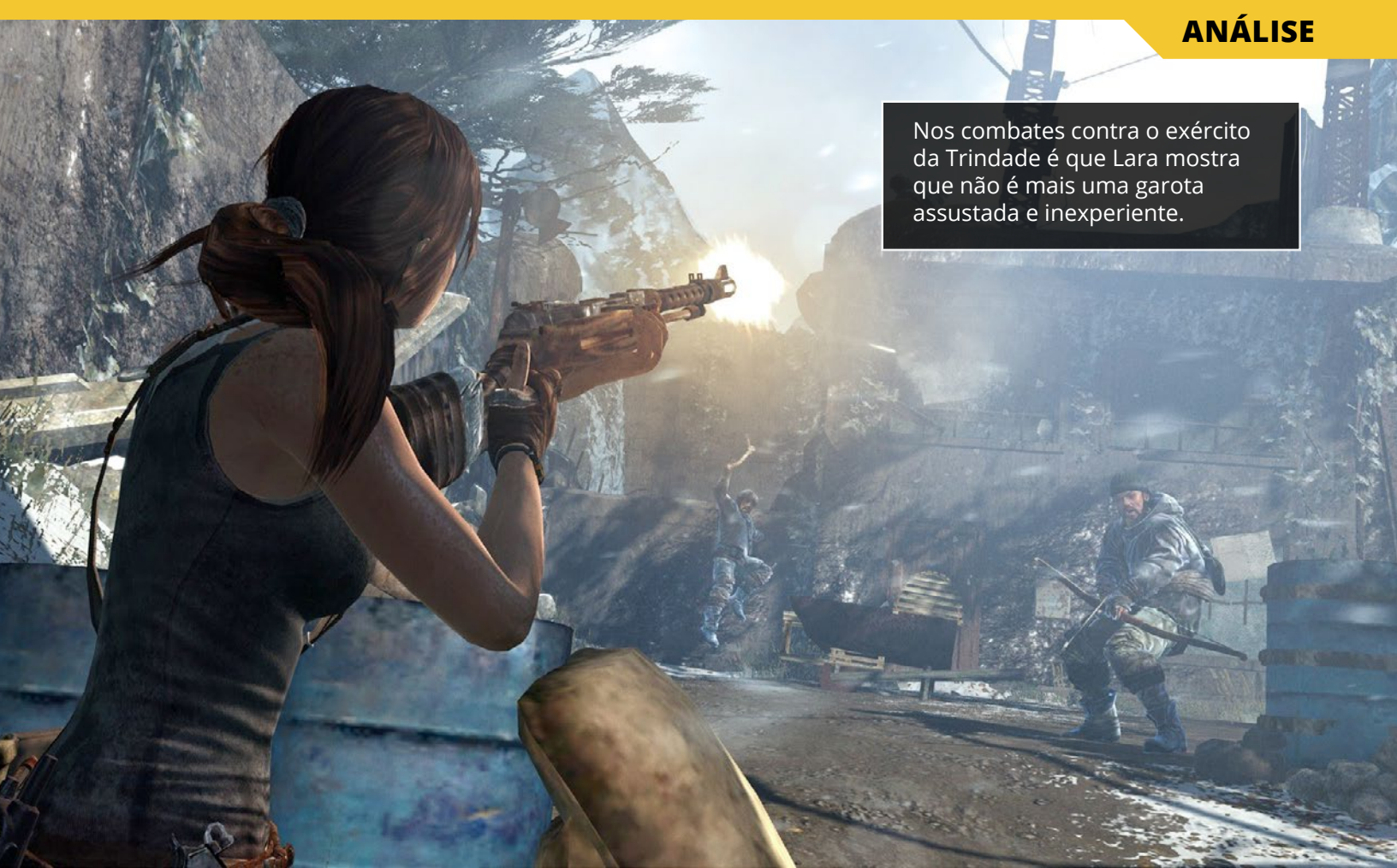


Ela ainda se vê obrigada a escalar montanhas e árvores, nadar em águas gélidas e fazer tirolesa (muitas vezes graças ao seu arco e flecha, que agora conta com uma opção de corda, que serve para ligar dois locais distantes e para puxar determinados objetos. Tudo isso quase sem bugs e bem feito, apesar de em alguns momentos parecer que ela flutua durante as escaladas e falta aquela sensação de peso esperada.

SOBREVIVENDO, EXPLORANDO E COMBATENDO

Rise of the Tomb Raider entrega ao jogador um vasto cenário com três campos de atuação: sobrevivência na natureza, exploração de tumbas e combate. Ao contrário do jogo anterior, que contou com poucas tumbas, essa sequência traz uma boa quantidade, mas quase todo o desbravamento de catacumbas é opcional e elas estão no jogo apenas para aumentar a experiência de Lara, além de oferecer diversos recursos e colecionáveis — fora a diversão, claro. São puzzles bem bolados e que garantem um sentimento gratificante ao terminá-los.

Ainda temos que encarar a natureza e sua adversidade, seja com avalanches ou com animais perigosos. Mas principalmente, usamos o ambiente para sobreviver, caçando animais e coletando plantas e o que mais for necessário para criar e melhorar armas. É possível, por exemplo, utilizar um cogumelo para criar veneno e deixar as flechas mortíferas, mas também podemos nos valer da pele de animais para criar um casaco que protege do ar gélido. É interessante notar que agora Lara é uma exímia sobrevivente e consegue tirar tudo que necessita da natureza ao seu redor, sem maiores problemas ou mesmo lapsos de moralidade, esfolando animais com naturalidade.

A screenshot from the game Tomb Raider: The Last Days Before Dawn. Lara Croft is in the foreground, seen from behind, aiming a rifle. She is in a snowy, mountainous environment. In the background, there are other characters, some appearing to be in combat or running. The scene is lit with a bright, hazy light, possibly from the sun or a fire.

Nos combates contra o exército da Trindade é que Lara mostra que não é mais uma garota assustada e inexperiente.



Nos combates contra o exército da Trindade é que Lara mostra que não é mais uma garota assustada e inexperiente. Ela é capaz de enfrentar diversos soldados ao mesmo tempo sem muitos problemas e conta com um belo arsenal ao seu dispor. O arco e flecha é ótimo em situações mais sorrateiras, mas há armas de fogo também, como pistolas e metralhadoras, para quando os inimigos avançam em maior número atirando. Ela ainda pode usar coquetéis molotov e granadas caseiras, tudo feito à mão e enquanto se movimenta.

Na maior parte das vezes, é possível escolher por mais cautela, agindo de forma stealth, derrubando inimigos por trás ou os atraindo para longe dos demais com o velho truque de lançar algum objeto e fazer barulho. Mas também não há problema de chegar quebrando tudo, atirando em todo mundo e limpando a área.

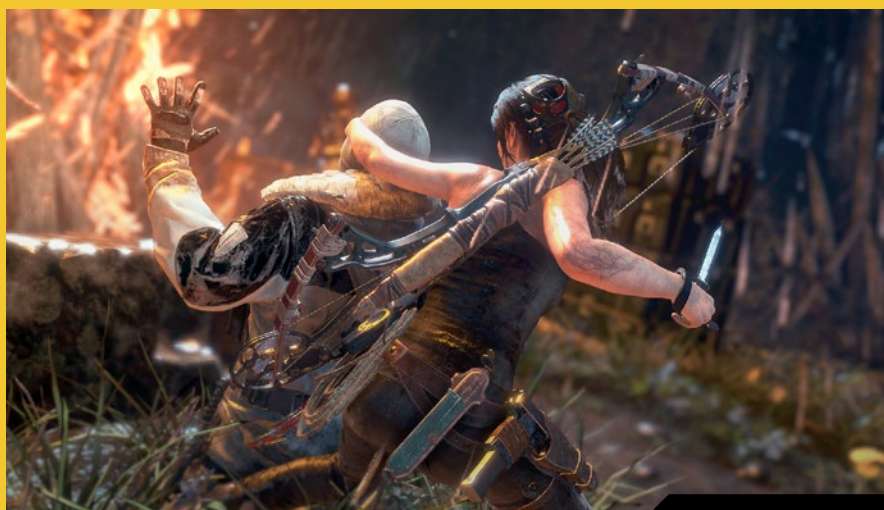
Vale notar que a inteligência artificial por vezes deixa a desejar. Nas dificuldades menores, o nível de percepção dos inimigos é muito baixo, permitindo que Lara haja furtivamente com muita facilidade. Mesmo inimigos que olham diretamente para a personagem a ignoram na maior parte das vezes. Quando o nível é pelo menos “Desbravadora Veterana”, os sentidos dos inimigos ficam mais aguçados, mas nada espetacular, eles ainda são bem distraídos. Além disso, ainda é possível, em determinados momentos, simplesmente sair correndo e passar por todo mundo, desde que chegue ao próximo checkpoint. Os inimigos não irão disparar algum alarme ou mesmo seguir a nossa heroína e a jornada continuará normalmente.

A dificuldade do jogo também está ligada à atenção dada à exploração. Conforme Lara coleta recursos e desbloqueia pontos de habilidade, ela pode distribuí-los em três tipos, relacionados à caça, combate e sobrevivência. Melhorando armas e aumentando as habilidades, o jogo torna-se cada vez mais fácil, conforme a protagonista fica ainda mais forte.

DESAFIOS **CUSTOMIZÁVEIS**

Para aumentar a longevidade do jogo, o pessoal da Crystal Dynamics criou o Modo Exploração, que oferece desafios customizáveis através de cartas. Algo bem interessante. Você pode criar o seu próprio desafio, com as cartas que você ganha conforme joga a campanha normal, ou compra com dinheiro real — o que não é obrigatório ou necessário. E você também pode competir nos desafios dos demais jogadores, amigos ou da comunidade, competindo pelos melhores resultados.

As fases são em cenários encontrados na campanha e que o jogador já passou. Cada carta traz uma modificação para a fase, deixando-a mais difícil ou mais fácil, dependendo das escolhas feitas, como a opção de contar apenas com uma vida. Há até opções engraçadas, como uma galinha no arco e flecha estilo Top Gang (filme com Charlie Sheen), ou Lara e os inimigos com cabeçação.



Há muito o que procurar no ambiente para melhorar esses níveis e a opção de voltar em áreas anteriores é muito bem-vinda, já que oferece a possibilidade de limpar o local, encontrando tudo que está disponível, além de melhorar as habilidades de Lara, e ainda de alcançar áreas antes indisponíveis pela falta de equipamento. Quem resolver explorar tudo que o jogo oferece terá mais que o dobro de gameplay do que aqueles que apenas completarem a história principal.

O RETORNO DE LARA CROFT

O pessoal da Crystal Dynamics parece se sentir confortável com a fórmula que encontrou para a série desde o seu reboot e tudo indica que pretende lapidá-la o melhor possível, mas sem grandes alterações. Rise of the Tomb Raider é uma ótima sequência e traz para os fãs a Lara Croft que todos estavam acostumados, cheia de confiança, exploradora, sobrevivente, forte, combatente e mais desbravadora do que nunca. **B**



Prós

- Ótima ambientação e belo visual;
- Enredo, apesar de simples, não atrapalha o gameplay;
- Tumbas com ótimos puzzles para explorar;
- Grande quantidade de armamento e habilidades;
- Totalmente localizado em português do Brasil;
- Retorno da Lara Croft heroína de sempre.



Contras

- Alguns poucos bugs de movimentação e cenário;
- Falta de sincronia labial com a dublagem em alguns momentos;
- Inteligência artificial precisa ser mais perspicaz.

Rise of the Tomb Raider (XBO)
Desenvolvedor Crystal Dynamics
Gênero Ação/Aventura
Lançamento 10 de novembro de 2015

Nota **9.0**

PC

*por Dácio Augusto**Revisão: José Robson Júnior
Diagramação: Letícia Fernandes*

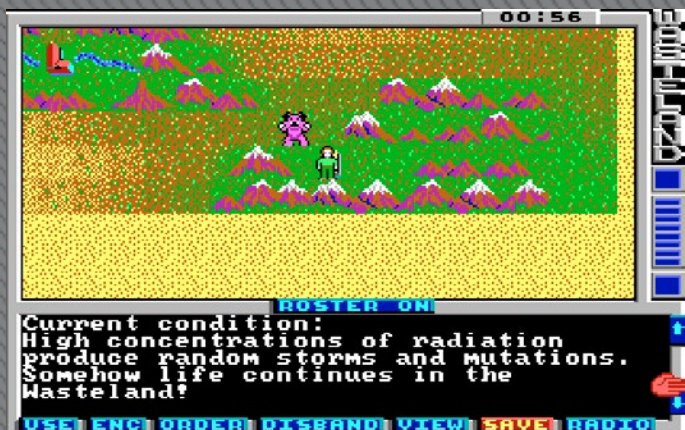
WASTELAND

ADVENTURE IN POST-NUCLEAR AMERICA

A temática pós-holocausto nuclear tornou-se comum na ficção já tem alguns anos. Tanto na literatura quanto em filmes e jogos, ela consegue criar um gigantesco imaginário para aqueles que a usam.

Estando no período de lançamento de Fallout 4, vamos lembrar o começo de uma série que hoje em dia é um dos maiores símbolos desse tipo de ambientação. O que a maioria dos jogadores não sabe é que as origens de Fallout não vêm de Fallout 1, mas sim de um jogo anterior a esse. Em 1988, chegava aos computadores Wasteland, um marco na história dos RPGs e da temática apocalíptica em geral.

A premissa



Em 1988, um conflito nuclear global começou, reduzindo substancialmente a civilização e suas condições de vida. Passados 99 anos, em 2087, o antigo exército americano estabeleceu um novo grupo, os Desert Rangers. Esse grupo passa a ter como principal objetivo manter a paz e ajudar os sobreviventes na manutenção de suas vidas.

Você, controlando uma pequena unidade dos Desert Rangers, deve explorar boa parte dos Estados Unidos, procurando

sobreviventes e ajudando-os ou recrutando-os para sua causa. A liberdade absurda de escolhas somada a uma região enorme para ser explorada faz cada jogo ser único, com uma história mais contada pela experiência de cada um que a jogou do que algo que você possa ler um resumo e entender por inteiro.

RPG de mesa... Digital?

Para entender um pouco de como Wasteland funciona, devemos primeiro explorar as origens do gênero RPG. Lançado para o público nos meados dos anos 70, os chamados Tabletop RPGs (em tradução literal, RPGs de mesa) são jogos nos quais, a partir de um sistema de ambientação (livro mestre) e criação de personagens, você interpreta um personagem no dado contexto. Considerando que é possível tomar decisões por ele e construir sua personalidade, você tem total liberdade de customização do personagem.



Wasteland pegou esse contexto e o levou para os jogos digitais. Ele te dá o personagem sem nenhuma característica além de fazer parte dos Desert Rangers. A partir disso, o jogo te dava total liberdade de escolha, contanto que o personagem ainda estivesse de acordo com o espectro "moral" de sua facção.

Você não é uma peça no mundo – na verdade, o mundo é o seu playground. Escolhas e situações são permanentes, não mudando quando você sai e entra no jogo. Você cria laços que podem ser destruídos por opções que não concordem com a percepção do NPC, e há ainda a possibilidade de criar inimizades. É uma densidade de jogatina que não se encontra facilmente em muitos jogos até hoje em dia, quanto mais nessa época.

Por exemplo: se, durante o decorrer do jogo, você acabar entrando em conflito com alguma facção rival, não somente o lugar em que o conflito começou irá ficar marcado, mas durante o resto do jogo, a menos que você ache uma forma de pará-lo, ele irá continuar em qualquer lugar que ainda tenha algum restígio dessa facção. Isso faz com que as escolhas a serem tomadas requeiram bastante reflexão, pois há um peso enorme para cada opção. Isso não só torna o jogo longo, como também o torna muito imersivo.



Você começa a se importar com o mundo, e quando percebe, de fato está agindo como um Desert Ranger – embora você possa optar por agir de maneira irresponsável.

O interessante manual



Ainda fazendo justiça à sua emulação de RPGs de mesa, o jogo vinha com um livro de cerca de 70 páginas, do qual, em momentos-chaves da história e do desenvolver do jogo, era-lhe pedido que lesse certas passagens.

Com essa interação, o jogo te coloca ainda mais dentro do jogo, fazendo quase um experimento de realidade aumentada. Você tem a opção de pesquisar no próprio manual para entender como agir, à medida em que vão sendo levantadas novas perguntas.

Se você tentasse ler o livro fora dos momentos indicados, acharia que a história lá contada não tinha relação nenhuma com o jogo. Ele foi escrito para só fazer sentido com o jogo se lido nos intervalos e no contexto dado quando a leitura era solicitada. Do mesmo jeito, quem pirateava o jogo acabava ficando com a impressão de que se tratava de uma história de complexidade mínima e pouco coesa, já que os dados apresentados no livro são importantíssimos para a compreensão da trama.

Wasteland e Fallout



Fallout foi muito influenciado por Wasteland. Tirando a interface baseada em texto e colocando uma apresentação gráfica, mas ainda deixando o poder de decisões, ele conseguiu realmente se tornar um sucessor espiritual para a série.

Fallout mudou muitas coisas, adicionando o seu humor ácido e uma temática quase vintage para o mundo pós-apocalíptico, já que a guerra eclodiu nos anos 50, não nos 80.

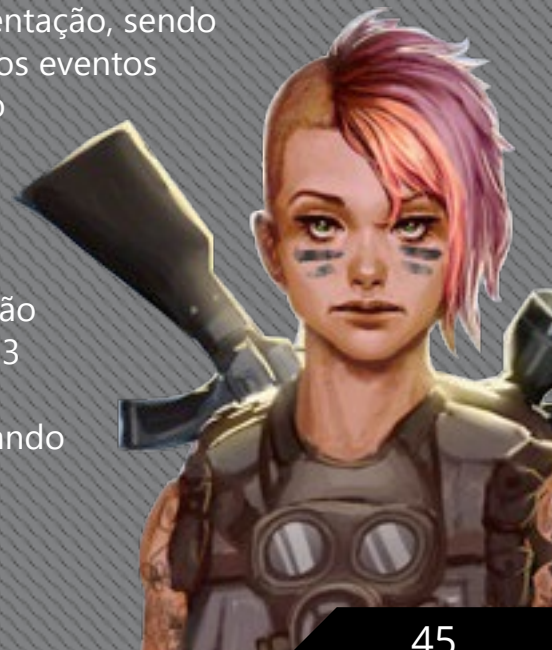
A partir de Fallout 3, as referências são bem menos notáveis, principalmente pela mudança no estilo de jogo. Entretanto, os dois primeiros jogos da série, que eram bem mais relacionados ao puro RPG, eles escorriam de conteúdo de seu antecessor temático.

E teve continuação?



Por meio de *crowdfunding*, Wasteland recebeu sua sequência. Lançado em 15 de setembro de 2014, o jogo muda bastante coisas em relação ao original, se aproximando mais de Fallout 1 e 2 do que de seu antecessor. Ainda sim, é um bom jogo e continua construindo uma ótima ambientação, sendo sequência dos eventos ocorridos no primeiro.

O primeiro Wasteland se destaca por ser um ponto importantíssimo da história dos RPGs. Sem ele, talvez o gênero não tivesse chegado onde está hoje em dia. Ele foi relançado em 2013 no Steam, com o livro sendo incluso digitalmente. O jogo custa atualmente 10 reais e é uma ótima pedida caso se esteja procurando um jogo imersivo e profundo mas ainda sim simples de jogar. **B**



Revista Nintendo Blast 74

Xenoblade Chronicles X



#74
DEZ
2015



Confira também: prévia de Project X Zone 2 (3DS), um histórico do jogo Pokémon Trading Card Game e muito +

Baixa já a sua!

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista