

UNCHARTED 4: A THIEF'S END

O PESO DO LEGADO
DA NAUGHTY DOG

RESIDENT EVIL 20 ANOS

RELEMBRE A PRIMEIRA NOITE
NA MANSÃO ASSOMBRADA

#17
ABR
2016



DARK SOULS III

It's Dark!

Caro leitor, pedimos licença para fazer você viajar no tempo e enfrentar os seus maiores pesadelos nesta edição cheia de nostalgia e expectativas. Na GameBlast #17: voltamos à Idade da Pedra com a análise de Far Cry Primal (Multi); tecemos nossas expectativas sobre Uncharted 4: A Thief's End e Quantum Break, dois novos exclusivos de peso da Sony e Micorsoft, respectivamente; relembremos os 20 anos de Resident Evil; e contamos para você o que esperar do aguardadíssimo Dark Souls III (Multi). Escolha o seu equipamento ideal e boa diversão!

– Ítalo Chianca

DARK SOULS III (MULTI)

O que esperar
desse jogoço

04**UNCHARTED**

A Thief's End e o peso do
legado da Naughty Dog

13**RESIDENT EVIL**

20 anos da primeira noite
na mansão assombrada

21**PRÉVIA**

Quantum Break (XBO)

27**ANÁLISE**

Far Cry Primal (Multi)

34**DISCUSSÃO**

O desenvolvimento do
PlayStation 4K

**ANÁLISE**

Quantum Break
(XBO/PC)

**ANÁLISE**

Mortal Kombat XL
(Multi)

**GAME
BLAST**

**DIRETOR GERAL /
PROJETO GRÁFICO**
Sérgio Estrella

DIRETOR EDITORIAL
Ítalo Chianca

DIRETOR DE PAUTAS
Ana Krishna Peixoto
João Pedro Meireles
Lucas Pinheiro Silva
Robson Júnior

DIRETOR DE REVISÃO
Vitor Tibério

**DIRETOR DE
DIAGRAMAÇÃO**
Breno Madureira

REDAÇÃO
Dácio Augusto
Ítalo Chianca
Manoel Siqueira Silva
Pedro Vicente

REVISÃO
Henrique Minatogawa
Jaime Ninice
Vitor Tibério

ILUSTRADOR
S. Carlos

DIAGRAMAÇÃO
Breno Madureira
David Vieira
Leandro Alves
Leandro Fernandes
João M. Braz Nucci

CAPA
Gabrielle Mustafa



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 Pedro Vicente**Revisão: Vitor Tibério**Diagramação: David Vieira*

PS4

XBO

PC

DARK SOULS III™

O QUE ESPERAR DE DARK SOULS III

A série Souls teve um interessante caminho em poucos anos. Passou de desacreditada para um sucesso cult. Passou de nicho para game de grande projeção. Passou disso para uma das fórmulas mais influentes dos últimos anos. Dark Souls III chega com muitas expectativas, tanto pelo momento em que se encontra a fórmula, quanto pelo retorno de Hidetaka Miyazaki. Dark Souls é uma daquelas séries que muitos fãs preferem nem saber muito do jogo antes dele sair, mas para quem estiver a fim de entender um pouco mais qual é a do terceiro game, preparamos um texto explicando algumas novidades, conjecturando sobre o enredo e pensando nas possibilidades da franquia dentro da "forma Souls".

O QUE ESPERAR DO JOGO?

Dark Souls III parece dialogar os quatro jogos anteriores (de Demon's Souls a Bloodborne), e propor mecânicas e sistemas a partir disso, mas deixando os aspectos serem familiares para os antigos jogadores, e talvez mais acessíveis. Não no sentido de mais fácil, mas com mais opções dentro das batalhas, dando espaço para diferentes tipos de jogo e personagem.



O nosso avatar será um *unkindled*, possivelmente com a missão de trazer de volta os antigos senhores das cinzas para seus respectivos tronos na *Firelink Shrine*. Sim, teremos novamente um santuário do elo do fogo. E ele é bastante familiar, não que pareça ser o mesmo do primeiro jogo, mas serve como um HUB, um local central no qual existem vendedores, ferreiros e outros NPCs que auxiliam, de alguma forma, nosso guerreiro.

Esses *unkindleds* são os "novos" *undeads*. E ao invés de uma *humanity* ou *human effigy*, será necessário consumir o item *Ember* para que eles fiquem em sua melhor forma. Essa brasa, do ponto de vista do enredo, faz o personagem buscar um calor que está fadado a ir embora sempre, e no que diz respeito ao jogo, faz com que o personagem tenha bônus, etc. Ainda assim, os mortos-vivos continuam existindo, assim como os *hollows*. Logo, essa situação de ser um *Unkindled* terá diferenças narrativas e, talvez, mecânicas, em relação aos *Undeads* dos jogos anteriores.

Haverá dez classes disponíveis para a criação do personagem: *Warrior, Mercenary, Knight, Herald, Thief, Assassin, Sorcerer, Pyromancer, Cleric* e *Deprived*. Dessa forma, vemos que as *builds* centradas em magia e piromancia retornam, além dos diferentes tipos para combate corpo a corpo. Assim como em **Demon's Souls**, **Dark Souls II** e **Bloodborne**, poderemos evoluir apenas com uma NPC em específico, e não em qualquer fogueira. Falando nelas, será possível viajar entre as fogueiras desde o início do jogo. Aliás, uma novidade em relação a isso é que teremos a opção de escolher o lugar de certas *bonfires*. Não será possível fazer uma fogueira em qualquer lugar, mas esse sistema pode ser uma boa adição para o ritmo de exploração do game.



Como seus antecessores, o jogo terá múltiplas opções de customização, melhora e infusão para as armas e equipamentos. Retorna também a possibilidade de usar as almas dos chefes para construir armamentos e armaduras, assim como o esquema de melhorar os itens Estus, que agora existem em dois tipos: um para o HP e outro para a barra de FP.

A barra de FP substitui o sistema de podermos usar mágicas conforme o número delas que temos, e faz com que possamos usá-las a partir do valor que nossa barra demonstra. Isso dialoga diretamente com o esquema apresentado em *Demon's Souls* e que foi abandonado pelos jogos posteriores. Além das magias e piromancias, é com esses FPs que golpes especiais de certas armas poderão ser usados. Outra novidade na batalha é que algumas armas possuem diferentes formas de empunhá-las, e também a possibilidade de usar golpes especiais.



Os chefes, assim como visto em batalhas de Bloodborne, terão transformações ao longo da luta, alterando seus movimentos e gerando dúvidas na melhor forma de abordá-los a cada novo momento da batalha. É algo que já existia em Souls, mas que será mais recorrente no terceiro jogo da franquia.

Uma novidade narrativa é que haverá uma forma nova de conhecer fragmentos do enredo, conforme nos aproximamos de pequenos altares de pedra. Neles poderemos gastar pontos para ver uma frase com ligações com a região ou algum personagem dela. Claro que não será algo explícito, mas sim mais uma forma de compor a narrativa do jogo. Mas em que situação se insere o enredo de Dark Souls III?



O ENREDO POR TRÁS DO TERCEIRO GAME

Aparentemente o terceiro game da série vai dialogar bastante com os anteriores, principalmente com o primeiro Dark Souls. Toda a ideia por trás da maldição, dos senhores das cinzas, do pecado original, etc., retorna, indicando que podemos ver, inclusive, um desfecho para a história iniciada em 2011.

Da introdução do game temos algumas informações concretas. O jogo se passará na região de **Lothric**, um lugar no qual convergem as terras transitórias dos senhores das cinzas. Pessoas peregrinam para essa região, que está situada ao norte, e descobrem a verdade de mundos antigos: o fogo se extingue e os senhores se vão sem tronos. Quando a chama está em perigo, um sino toca, levantando os antigos senhores das cinzas de seus túmulos: **Aldritch**, santo das profundezas, a **Legião Farram dos Mortos**, os guardiões do abismo, **Yhorm**, o gigante da capital profana, e possivelmente o sagrado rei **Lothric**, última esperança de sua linhagem. Só que esses senhores, na verdade, abandonarão seus tronos, e os *unkindled* vão emergir.



Essas são as informações concretas, o resto é especulação, mas não vou me furtar a especular um pouquinho. Esses senhores são aqueles que reacenderam a chama em diversas regiões e épocas diferentes. Mas muitas Eras devem ter se passado desde os acontecimentos de Dark Souls, o primeiro. Agora, não existe mais humanidade, mas sim a brasa. O abismo, entretanto, parece ser algo importante. Talvez ele, ou outra manifestação da alma escura, faça com que os vários inimigos e chefes que vemos no jogo se transformem em criaturas grotescas, envoltas por um líquido preto.

Possivelmente veremos um encerramento para a maldição da chama e dos mortos-vivos, o que não quer dizer que será o fim da série, mas sim a conclusão de um momento dela. É possível especular que nossa jornada será justamente para fazer aqueles senhores voltarem aos seus tronos. De qualquer forma, a aventura que nos espera tem inúmeros mistérios prontos para serem “descobertos”, debatidos e imaginados.

Para além do que temos de concreto em relação às mecânicas, sistemas e enredo de Dark Souls III, há também uma preocupação com a forma pela qual o jogo irá se inserir em um momento em que vários desenvolvedores brincam com a “fórmula Souls”. Tive a oportunidade de jogar o game em um simpático e acolhedor evento da Bandai-Namco, e resolvi comentar um pouco das minhas impressões, expectativas e sobre o momento da fórmula.

CONTINUIDADES E POSSIBILIDADES DA FORMA “SOULS”

Em conversa recente com um dos colegas dos portais GameBlast, eu brinquei que poderíamos fazer um prêmio de “Melhor Souls de 2016”, já que esse ano vai receber, se tudo der certo, uma boa leva de games diretamente inspirados na obra da From Software. DarkMaus (PC) já foi lançado, e ainda teremos Salt and Sanctuary (Multi), Eitr (Multi), Necropolis (Multi), até mesmo Below (PC/XBO) e Nioh (PS4) se quisermos procurar influências mais sutis. E, evidentemente, temos a chegada de Dark Souls III (Multi).



É de se concluir (talvez erroneamente) que a franquia Souls possui uma boa dose de influência em desenvolvedores ao redor do mundo e que isso se deve muito mais a uma série de boas ideias (algumas bem originais) do que a conceitos como “dificuldade” ou “old school”. Mas mesmo os melhores sistemas e mecânicas podem sofrer um desgaste se repetidos sem novidades, twists e design de fases que levem em conta os diferentes aspectos do jogo. Tudo isso para dizer que nos aproximamos da quinta iteração — sim, estou contando Bloodborne (PS4) — e Dark Souls III precisará saber se reinventar e ao mesmo tempo permanecer fiel ao que compõe o centro da experiência esperada da série, ainda mais com outras equipes e desenvolvedores trazendo suas próprias ideias à “fórmula”.

CONTRIBUIÇÕES PARA A “FORMA”

Desde Demon’s Souls (PS3), o principal ponto de tensão tem sido a perspectiva de poder retornar a um ponto seguro (no caso deste o Nexus, no caso de Dark Souls as fogueiras em geral) no qual pode-se gastar os pontos para evoluir (ou comprar armas, acessórios, etc.), em contraposição a seguir um pouco mais adiante a fim de encontrar o novo “checkpoint”, sem ter que enfrentar os perigos do mapa que estava percorrendo novamente. Se Demon’s Souls “coincidia” as almas com os itens de cura, o primeiro Dark Souls foi além ao dissociá-los. Agora, sua capacidade de exploração seria pautada pela quantidade de Estus que você carrega, criando um ritmo ainda mais interessante ao jogo (e tem muito mais coisa aí, vocês sabem). A franquia também trouxe uma proposta narrativa diferente, um level design mais comentado que a antiga falta de Oscar do Leonardo DiCaprio, entre outros aspectos de competentes para mais que isso.

DarkMaus, por exemplo, adiciona algo interessante à tal “fórmula” Souls: os fantasmas do nosso herói rato trilham o caminho feito pelo jogador antes de sua morte. E isso nem existe exatamente para balancear o jogo, já que alguns inimigos são tão desafiadores que a melhor forma de abordá-los é justamente fazer um bonde de fantasmas. O legal é que você pode fazer uma corrida justamente com o intuito de morrer, assim como é possível, e muitas vezes útil, nos jogos da From Software.



Já o Eitr trará outra mecânica interessante: o sistema de Favor. Você pode juntar os pontos de Favor e isso vai fazendo seu personagem ficar mais forte, ou pode gastar e adicionar o ponto a um único atributo. A segunda forma te garante o atributo mesmo mediante morte, já a primeira te deixa muito mais forte, mas você perderá o bônus tão logo morrer.

Nas duas vezes que tive a oportunidade de jogar Dark Souls III não consegui captar nenhuma adição à “forma” Souls, apenas diferentes aspectos que dialogam as diferentes iterações da franquia. Essa aparente (coloquem ênfase no aparente) falta de novas mecânicas importantes faz o título ser potencialmente pior? Não necessariamente.

O QUE VEM EM DARK SOULS III

Jogar está familiar em um bom sentido, o ritmo cadenciado dos primeiros dois jogos retorna, mesmo com a forte influência de Bloodborne. As armas também têm novos movimentos ou diferentes maneiras de empunhá-las, o que adiciona variedade e possibilidades aos combates e builds de personagens. E tem a nova barra de FP (Focus Points? Flame Points?) que será usada para as magias e outros tipos de golpes especiais.



As primeiras áreas mostram mais do ótimo trabalho de construção de ambientes de Miyazaki e sua equipe. São cenários com diversos caminhos intrincados e com uma disposição de inimigos e itens que faz com que cada incursão possa trazer diferentes situações. É possível até mesmo circular a área de um chefe por um caminho mais longo, por exemplo.

A nova Firelink Shrine é extremamente familiar, tanto tendo Dark Souls (Multi) quanto Demon's Souls em mente. O caminho que nos leva a ela é a área inicial do jogo, o Cemitério das Cinzas, que acaba com uma luta contra chefe que evidencia outro aspecto mais presente em Bloodborne: as transformações deles ao longo da batalha. Elas estão visualmente impressionantes e dão algumas dicas do enredo do jogo.



Desta vez estamos lidando com os antigos senhores das cinzas, ou aqueles que já “linkaram” a chama em outros momentos da história. Parece, então, que chegaremos à conclusão dos eternos ciclos que começaram em Dark Souls, com algum tipo de doença, ou maldição, muito séria acometendo os diferentes inimigos.


Após vencermos o primeiro chefe ganhamos uma espada, que na verdade é um item especial capaz de fazermos criar, em locais pré-determinados, uma nova fogueira. Essa é uma adição que pode ser interessante, escolhermos onde iremos fincar nosso “checkpoint”. Mesmo com a limitação do lugar possível de fincar, isto pode gerar mais uma boa dose de estratégia na exploração, principalmente se estes itens forem mais raros que os possíveis espaços para fogueira. Ori and the Blind Forest (PC/XBO) trazia essa interessante ideia de usar a energia para escolher o local do checkpoint, mas infelizmente ela era subaproveitada, já que o normal é ter muita energia quando chegamos nos locais mais desafiadores.

Dark Souls III parece querer entregar uma experiência polida e interessante sem alterar muito sua própria fórmula. Ideias dos quatro jogos anteriores são perceptíveis, assim como uma possível intenção de finalizar essa fase da franquia. O game está familiar e competente, com suas áreas gostosas de explorar e conhecer, seus inimigos (alguns muito similares a outros que vencemos por diversas vezes no passado) e chefes que intrigam, e sua narrativa obscura que trará o capítulo derradeiro da maldição da primeira chama.

O encerramento de um ciclo, talvez, DS III me agradou bastante nas duas oportunidades que tive de jogar, mas eu sou um daqueles fãs apaixonados pelo estilo de jogo, por essa tal "fórmula" que influencia tanta coisa. Desbravar o enredo, enfrentar os chefes e conhecer todo o mundo é algo que sempre me atrai nos games do tipo, e este pequeno aperitivo de Dark Souls III me deixou seguro de que terei uma experiência que trará tudo isso. Se terei alguma surpresa além, não sei, mas fico sempre aguardando algo novo, que agregue à experiência, como estão fazendo diversos desenvolvedores inspirados por Souls, e como fizeram os próprios jogos da série ao longo dos anos. **B**

por *Rafael Neves*

Revisão: *Vitor Tibério*
Diagramação: *Leandro Alves*



Conseguirá Uncharted 4: A Thief's End dar continuidade ao legado da Naughty Dog?

O Indiana Jones dos videogames não aposentou suas habilidades de caça ao tesouro (e tiroteio) após a brilhante trilogia do PS3. Nathan Drake está de volta para mais uma aventura fantástica pelo mundo em Uncharted 4: A Thief's End. Há mais de um ano no topo da lista de títulos mais aguardados para o PS4, esse capítulo da série de aventura e ação da Naughty Dog está quase chegando às nossas mãos. Ok, um adiamento ou outro acabou por atrasar o momento de iniciar nossa jornada, mas não há hype que uma boa matéria da Revista GameBlast não possa amplificar, não é?

O legado da Naughty Dog



Desde que se tornou um estúdio da Sony, a Naughty Dog tem presenteado as plataformas PlayStation com muitos de seus melhores jogos. Títulos como Jack and Dexter e Crash Bandicoot marcaram os primeiros anos dessa parceria, enquanto que Uncharted e The Last of Us lideram as produções atuais da desenvolvedora. E foi justamente o primeiro Uncharted, Drake's Fortune (PS3), o responsável pela guinada mais madura em direção aos jogos de

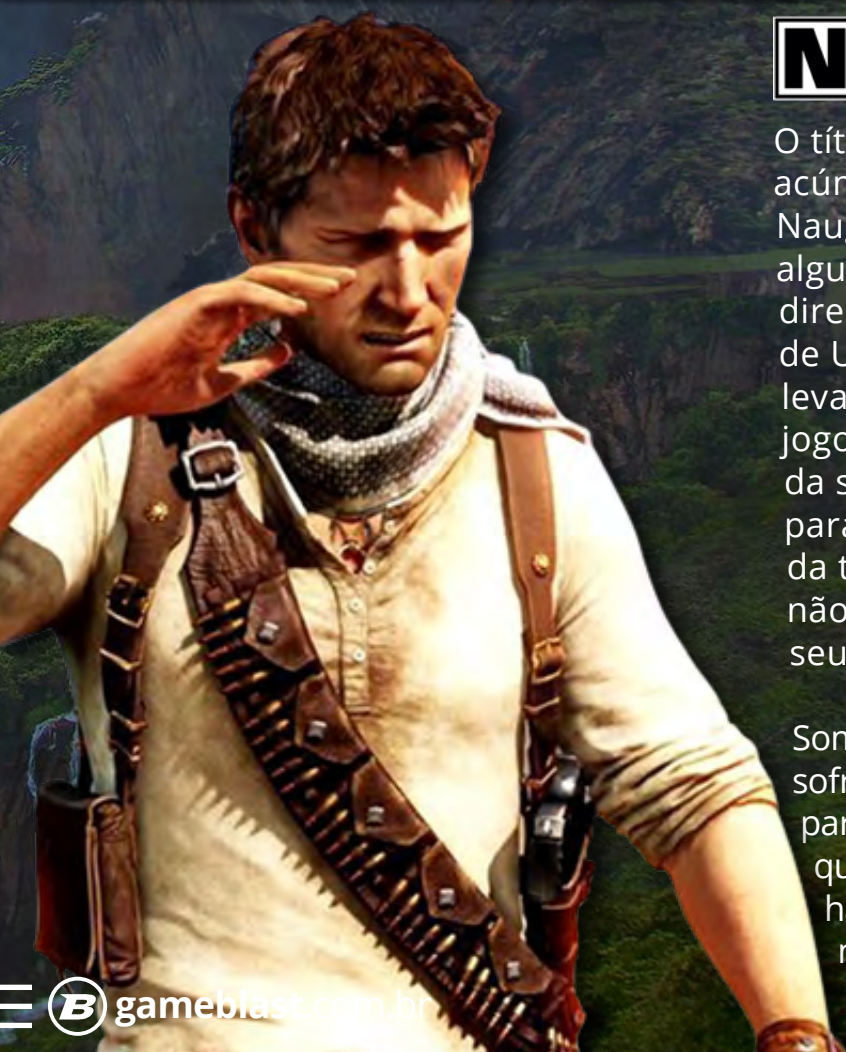
tiro em terceira pessoa. De lá para cá, a Naughty Dog se especializou no gênero, especialmente como um dos melhores estúdios a aliar gameplay com cutscenes cinematográficas. Uncharted 2: Among Thieves (PS3) e The Last of Us (PS3) podem ser facilmente considerados os maiores sucessos da empresa no ramo. Agora, chega a hora de o PS4 receber o primeiro projeto exclusivo da Naughty Dog: Uncharted 4: A Thief's End.

Embora fosse natural a Sony dar continuidade à franquia de caça ao tesouro, o legado de The Last of Us trazia muitas dúvidas sobre a próxima obra da Naughty Dog. Seria ela a sequência de The Last of Us, um título totalmente novo ou mais um Uncharted? A resposta foi a última opção, e eis que, na E3 2014, após muitas dicas de um novo jogo da série, Uncharted 4 veio a público.

NAUGHTY DOG

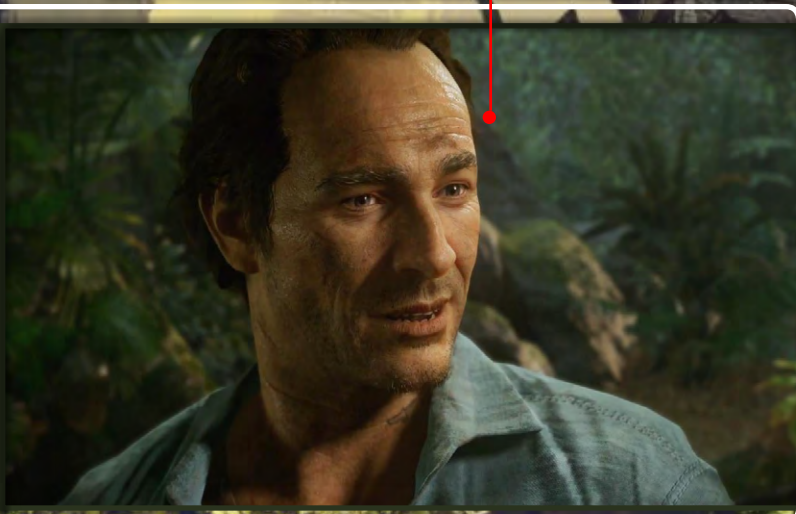
O título chega justamente após um acúmulo de grandes experiências da Naughty Dog, porém acabou passando por algumas igualmente grandes mudanças de direção. O roteirista e o diretor originais de Uncharted 4 deixaram a Naughty Dog, levantando dúvidas sobre o futuro do jogo. E, se pensarmos no atual momento da série, precisamos lembrar que, para muitos jogadores, o último título da trilogia de PS3, Drake's Deception, não superou o nível de qualidade de seu antecessor, Among Thieves.

Somado tudo isso aos adiamentos que o game sofreu (inicialmente, ele fora programado para ser lançado em 2015), há quem diga que o hype pela obra esfriou. Porém, parece haver motivos bastantes para continuar na expectativa por seu lançamento.



Uma história de ladrões

Após as aventuras vividas nos quatro games anteriores da franquia (incluindo Golden Abyss, para PS Vita) Nathan Drake está aposentado da vida de caçador de tesouros e curtindo a vida ao lado de sua esposa, Elena. Mas sabemos que isso não vai durar muito tempo, não é? O que o traz para o centro da narrativa de Uncharted 4 é ninguém menos do que seu irmão, Sam. Nunca tinha ouvido falar dele? Bom, deve ter sido porque Sam estava supostamente morto até então, e sua reaparição não poderia ser ignorada por Drake.



Desta vez, Drake e seus companheiros estarão atrás de um tesouro pirata, cuja origem retoma os mitos do bando pirata Libertatia. Ao que parece, Uncharted 4 fará o jogador viajar por diversos lugares do mundo, porém o continente africano será o foco, dada a localização real dos lendários piratas. Trata-se de um foco bem interessante para a franquia, uma vez que os países africanos não haviam sido devidamente retratados

nos títulos anteriores da série. Além da ênfase da relação de parceria entre Drake e seu irmão Sam, podemos esperar pela introdução de novos personagens e pela continuidade do desenvolvimento de figuras conhecidas, como Sully e Elena. Se a história mantiver a profundidade dos títulos anteriores e a narrativa for de tirar o fôlego como a de Uncharted 2, podemos esperar por mais uma excelente experiência cinematográfica e interativa.



Perdido? Temos um mapa!

Muita gente talvez esteja confusa sobre como embarcar na série Uncharted. Apesar de Uncharted 4 já ser o quinto game da série, cada título contempla um arco fechado, ou seja, não é necessário começar pelo primeiro jogo. Ainda assim, há conexões entre as aventuras, portanto, também é interessante aproveitá-los na ordem de lançamento. Felizmente, a Sony lançou recentemente a coletânea Uncharted: The Nathan Drake Collection (PS4). O pacote reúne remasterizações para PS4 dos três títulos lançados para PS3, deixando de fora apenas o capítulo Golden Abyss, para PS Vita. É uma excelente maneira de se inteirar no universo de Uncharted e curtir três excelentes jogos!



UNCHARTED

GOLDEN ABYSS™

DRAKE'S FORTUNE • AMONG THIEVES • DRAKE'S DECEPTION

UNCHARTED

THE NATHAN DRAKE

Mais do mesmo: por que não?

Assim como os jogos anteriores da franquia Uncharted, não há alterações estruturais na mecânica da franquia em Uncharted 4. Basicamente, controlamos Nathan Drake em suas aventuras pelo mundo, o que inclui momentos de escalada e parkour, tiroteios intensos e resolução de puzzles. Para tal, a jogabilidade segue o modelo dos jogos de tiro em terceira pessoa.

Apesar de não haver profundas mudanças, há pontuais melhorias que a Naughty Dog mais uma vez trouxe a Uncharted. As melhorias incluem o arsenal de armas e explosivos que Drake pode usar, a inclusão de incríveis perseguições de carro, cenários melhor construídos para as cenas de ação e maior fluidez com as acrobacias de Drake.



Esses incrementos na jogabilidade de Uncharted 4 ficaram evidentes nas recentes demonstrações jogáveis do título. Em uma delas, assistimos a Drake e Sully em uma perseguição de carros em plena cidade. A intensidade da cena, em contraste com a facilidade com a qual parecia ser o controle do veículo, causou uma incrível vontade de querer jogá-la.

A abertura do multiplayer beta do jogo foi outro momento importante, pois demonstrou a variedade de armas, personagens jogáveis e cenários, bem como a fluidez com a qual todos esses elementos estavam associados. Em termos de jogabilidade, portanto, podemos esperar por um jogo bem sólido. Ok, muita coisa ainda precisa ser realmente

testada para chegarmos a um veredito, mas, por enquanto, o que vimos nos deixa bem esperançosos. O modo multiplayer online de Uncharted 4, inclusive, rodará a 60 quadros por segundo! Não é a primeira investida da franquia na jogatina em grupo, porém ainda precisa de mais ousadia para se equiparar à nossa expectativa pela campanha single player.

Volta ao mundo em 1080p

Se tem uma coisa que Uncharted sabe fazer muito bem é nos maravilhar com os cenários incríveis que temos para explorar. Mesmo os ambientes pelos quais passamos rapidamente são tão bem arquitetados e minuciosamente detalhados que exigem uma parada para contemplá-los. Alie isso à variedade de regiões do mundo envolvidas no enredo e temos um jogo para mostrar como o nosso planeta é.

Em Uncharted 4, os gráficos do PS4 estão sendo usados para construir ambientes ainda maiores e mais bem recheados do que na trilogia original. Apesar de utilizar muitos dos recursos gráficos dos jogos anteriores, trata-se de mais um jogo para fazer nossos olhos saltarem. Afinal, se os gráficos dos títulos da Naughty Dog para PS3 sempre foram considerados uma geração à frente, o que esperar da empresa agora que ela realmente está na oitava geração?

O fim

Dez de maio é a data para nossa última caça ao tesouro na pele de Nathan Drake. Isso mesmo, até onde foi revelado, Uncharted 4 será o capítulo final das aventuras de Drake, porém dificilmente será o último game da franquia. Ainda assim, Uncharted 4 já chega ao PS4 com um tom de despedida.

A questão é que já vivemos muitas jornadas épicas com Drake e seus companheiros. Dizer adeus a esse pessoal com certeza exigirá um desfecho igualmente épico. Preparado para Uncharted 4? Bom, estamos a poucas semanas de enfim jogá-lo! **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 *Dácio Augusto*

Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Breno Madureira

OS 20 ANOS DA SÉRIE

RESIDENT EVIL

A mansão assombrada é um clichê bem comum no entretenimento de terror. Já usada das mais diversas formas possíveis, ela chegou a um novo patamar quando, em 1996, **Shinji Mikami** e a equipe que mais tarde se tornaria a famosa **Capcom Production Studio 4** criaram um jogo para o PS1 que teria um impacto enorme na indústria e, para sempre, se tornaria uma das franquias mais rentáveis da história dos jogos: **Resident Evil**.

E esse primeiro jogo (e, por consequência, a franquia) completam 20 anos agora em 2016. O tempo passa, não? Mas o que foi que permitiu que RE virasse o que virou, quais foram as decisões corretas que foram tomadas? É isso que tentaremos descobrir nessa pequena comemoração.

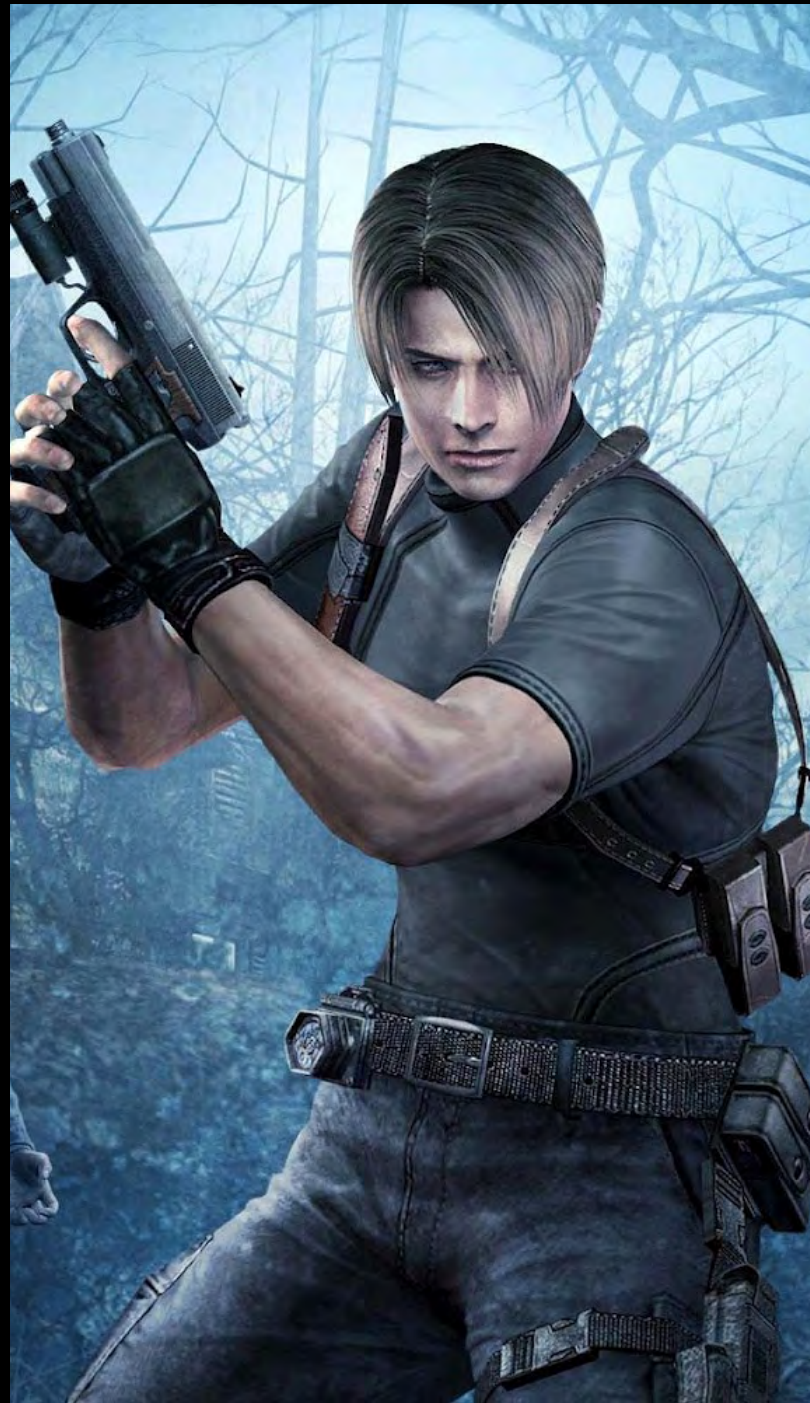


CRIANDO UM CLÁSSICO

A construção de algo que se consolida no imaginário popular se dá por “N” formas. Muitos teorizam que de um ponto de vista geral, quanto mais situações icônicas forem identificadas na obra, mais chances dela ficar registrada com força.

A temática de Resident Evil, no meio dos anos 90 quando o terror era mais trash que qualquer outra coisa, foi um dos principais fatores que cooperaram com seu sucesso. Usando engenharia biológica (dai o nome japonês: BioHazard) e criando um clima que homenageava o terror clássico do cinema dos anos 60-70, o jogo conseguiu ser algo único dentro de milhares de outras obras.

O seu terror era mais psicológico que visual. Você aprendia pouco a pouco que a qualquer momento poderia ser atacado e ferido por coisas que jamais sonhava encontrar. Nunca sabia onde o Zumbi iria aparecer. Com essa condução cuidadosa, acaba que você se vê numa situação tensa, com uma progressão pesada para o jogador. Isso, e alguns dos encontros contra inimigos (quem não lembra dos cachorros?) se mostrariam icônicos, cooperando com a identificação atual do jogo como “clássico”.



MESMA HISTÓRIA, MAS STATUS DIFERENTES

Dois dos personagens mais amados da franquia tiveram sua introdução aqui: Chris Redfield e Jill Valentine. Eles contavam com atributos diferentes e uma leve variação na história: um personagem mudava completamente dependendo de qual era o protagonista escolhido pelo jogador.

Os diálogos eram os mesmos, mas o jogo se esforçava em de certa forma deixar o jogo único para cada escolha. Os personagens são sérios, tem personalidades distintas e lidam com as situações de maneiras bem diferentes. Recomenda-se que para uma experiência completa, você jogue com os dois.

Jill e Chris em Resident Evil 5



VÁRIOS FINAIS

Outra coisa que, na época, foi uma grande surpresa foi o jogo contar com vários finais diferentes. Para muitos, isso era comum e algo preso nos RPGs. Ao Resident Evil contar com eles, o mercado de jogos aceitou que esta característica genial não precisava ficar preso somente nos RPGs. Desde 1996, principalmente em jogos da Capcom, a possibilidade de múltiplos finais se faz presente em vários gêneros, com um dos principais exemplos sendo MegaMan X5, da Capcom, um jogo de plataforma e sidescroller extremamente linear mas que contava com 5 finais.

UM LEGADO REVISITADO MUITAS VEZES

Por melhor que seja o primeiro Resident Evil, ele já na época contava com muitas características consideradas arcaicas. Sua movimentação sendo um dos principais comentários, embora ela tenha se tornado uma das coisas mais lembradas do jogo (com certeza você já leu por aí a famosa frase “movimentação de tanque”), a Capcom revisitou o jogo muitas vezes. Vamos falar de cada uma delas agora:



Dual Shock ver.: Director's Cut com suporte a vibração introduzida com o controle Dual Shock e uma trilha sonora composta por orquestra.

1996

1997

1998

1999

2000

Director's Cut: Lançada 1 ano e meio depois, Resident Evil foi completamente refeito na engine de seu sucessor, Resident Evil 2, como forma de compensar os vários atrasos que a sequência vinha sofrendo. Além disso, um modo especial onde a localização de inimigos e itens era completamente modificada se faz presente nessa versão





Gamecube: Refeito com gráficos dos consoles mais poderosos da época, Resident Evil teve seu primeiro remake. Muito elogiado, o jogo foi fruto da parceria que faria o agora encontrado em qualquer esquina Resident Evil 4 ser exclusivo do Gamecube por 1 ano.



HD: Remasterização do remake de Gamecube, o jogo foi lançado agora com um modo que muda o gameplay para um mais próximo de Resident Evil 4. Foi bem recebido pela crítica e abriu porta para o remake do segundo jogo.

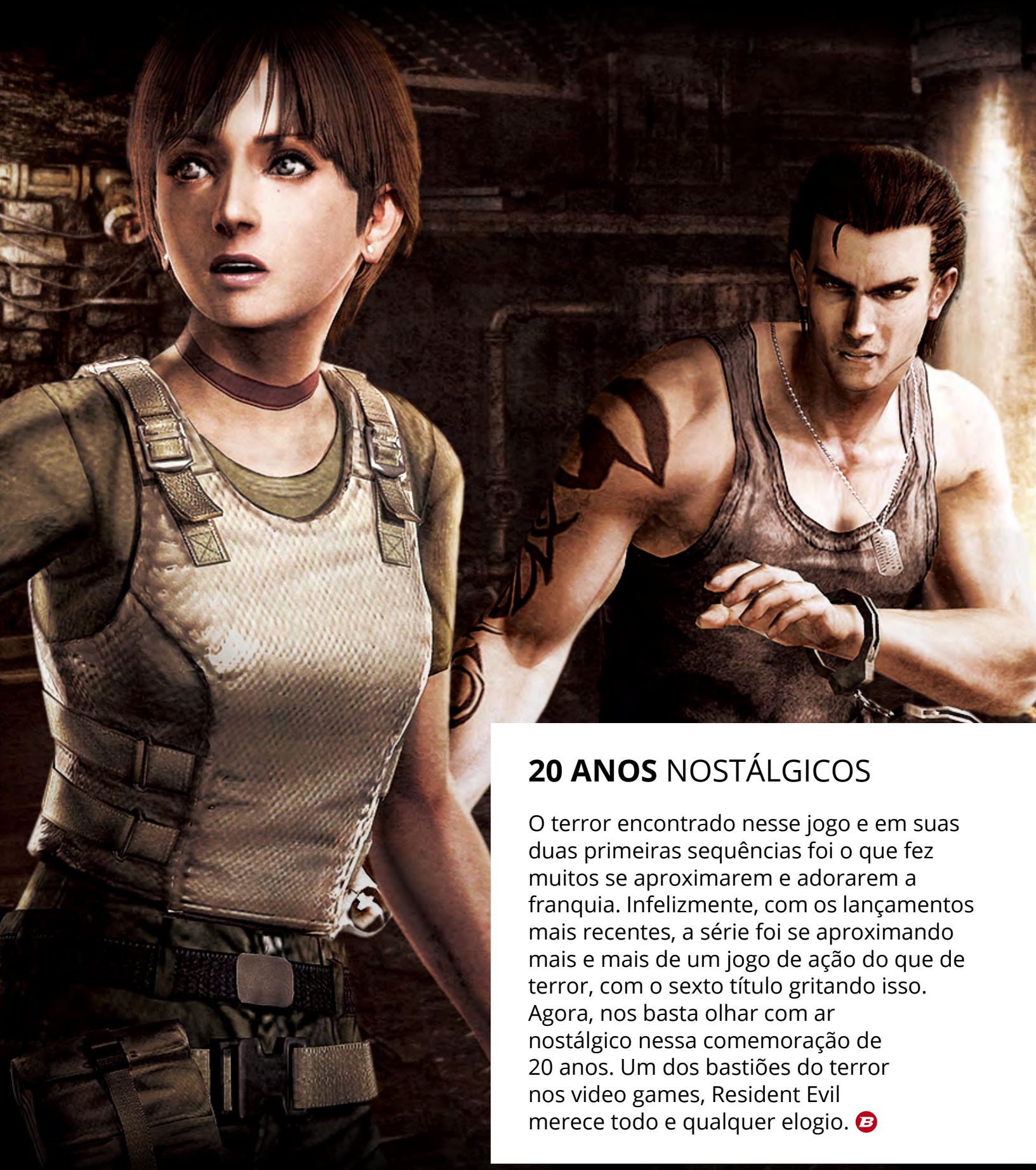
2002

2006

2015



Deadly Silence: 10 anos atrás, na comemoração do décimo aniversário, Resident Evil foi refeito para o Nintendo DS. Sendo um jogo lançado no começo da vida do portátil, ele conta com um uso enorme de várias características que faziam uso da tela de toque e microfone do DS. O jogo hoje em dia é o port mais fiel ao original, que muitos recomendam para quem não puder comprar o original na PSN.



20 ANOS NOSTÁLGICOS

O terror encontrado nesse jogo e em suas duas primeiras sequências foi o que fez muitos se aproximarem e adorarem a franquia. Infelizmente, com os lançamentos mais recentes, a série foi se aproximando mais e mais de um jogo de ação do que de terror, com o sexto título gritando isso. Agora, nos basta olhar com ar nostálgico nessa comemoração de 20 anos. Um dos bastiões do terror nos video games, Resident Evil merece todo e qualquer elogio. **B**

XBO

*por Ítalo Chianca**Revisão: Jaime Ninice
Diagramação: Leandro Fernandes*

QUANTUM BREAK

**Tempo é poder neste novo
exclusivo do Xbox One**

Dê uma paradinha no seu tempo e confira o nosso especial com tudo sobre Quantum Break, um dos títulos mais aguardados pelos jogadores de Xbox One em 2016 e que promete uma experiência cinematográfica, unindo ação de tirar o fôlego com um enredo digno de super produções hollywoodianas.

Promessa de peso

Foi em maio de 2013, no evento que mostrou o Xbox One para o mundo, que a Microsoft revelou o misterioso título Quantum Break. Nos poucos segundos do trailer, vimos uma garotinha mostrando para sua possível mãe a cena de um navio partindo uma ponte ao meio, seguido da frase “O tempo é o fogo em que queimamos”. Sem maiores detalhes, as únicas certezas que tínhamos eram que o tempo seria o principal aspecto do jogo e aquele seria um título grandioso.

De lá para cá, o jogo passou por diversos adiamentos, sendo prometido para 2014, 2015 e, finalmente, marcado para abril de 2016. Mas o que será que este título tem de tão especial que os fãs não param se sonhar com o momento de pôr as mãos nesse exclusivo do Xbox One?

Lutando contra o tempo

Mesmo com poucos detalhes revelados até agora, sabemos que o jogo se passa numa cidade fictícia chamada Riverport, nos Estados Unidos, onde um experimento envolvendo viagens no tempo, comandado por William Joyce, termina em desastre, afetando o tempo e dando poderes de manipulação temporal aos dois protagonistas, Jack Joyce e Paul Serene.

Enquanto é perseguido pela Monarch Solutions, empresa criada por Paul Serene — agora capaz de ver o futuro e decidir as escolhas no presente —, Jack Joyce usará sua nova habilidade de parar o tempo para levar vantagem nos combates.

Com essas novas habilidades, Jack e Paul seguem caminhos diferentes. Paul, por exemplo, decide lucrar às custas do seu novo poder, criando a empresa Monarch Solutions após matar o irmão de Jack e se apossar de toda a pesquisa do rapaz. Para evitar que a situação piore ainda mais, Jack terá que enfrentar as anomalias temporais com seus novos poderes para impedir seu amigo de destruir tudo através da ganância por poder.



Ficção de verdade

Para trazer ainda mais profundidade ao enredo, Quantum Break conta com consultoria de cientistas do CERN (Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear), importantíssimo centro de pesquisas em física experimental na Suíça, que, entre outras coisas, ajudou na criação da Internet e construiu o Grande Colisor de Hádrons

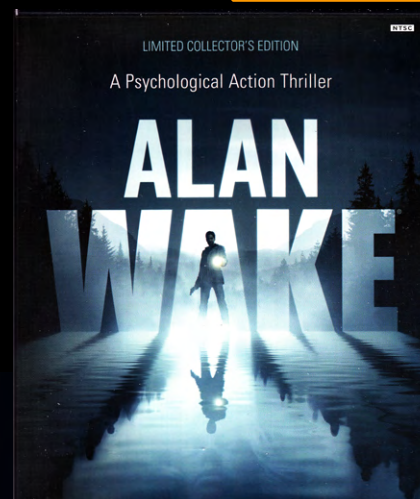
Ação em tempo real

Desenvolvido pela Remedy Entertainment, Quantum Break faz uso da perspectiva em terceira pessoa para levar ação ao enredo ficcional. Utilizando mecânicas consagradas pelo gênero, como o sistema de cobertura, e novos conceitos de manipulação do tempo, o jogador deve encontrar o equilíbrio entre se esconder, correr, desviar, parar o tempo e meter bala nos inimigos.



Tá no sangue

Parte da expectativa por Quantum Break se deve ao fato dele ser desenvolvido pela Remedy Entertainment. Talvez você não lembre desse nome, mas a produtora finlandesa fundada em 1995 é a responsável pelos títulos das excelentes séries Max Payne e Alan Wake.



A ação, pelo que vimos até agora, deve ser frenética. Os confrontos lembram o melhor que a desenvolvedora já fez nas séries Max Payne e Alan Wake. Desviar de tiros, salvar pessoas da morte e correr mesmo com o tempo parado são apenas algumas das coisinhas que lhe esperam na luta contra as distorções temporais.

Seus poderes

Para enfrentar as distorções temporais que surgirão no seu caminho, use e abuse das novas habilidades do seu herói.

Time Blast: Você pode parar e reverter a direção de um um projétil.

Time Rush: Quase um teletransporte que o coloca próximo ao inimigo para neutralizá-lo rapidamente com um golpe.

Time Shield: Refletor de balas

Time Dodge: Permite movimentos rápidos enquanto os inimigos estão parados no tempo



Dando uma pausa nos tiroteios, existirão alguns momentos de resolução de puzzles. Entre um combate e outro, você terá que resolver alguns problemas causados pela distorção temporal, fugir de construções em desmoronamento e pontes sendo destruídas, tudo isso enquanto salva pessoas e junta informações sobre o próximo paradeiro.

Dois mundos

No decorrer dos capítulos, teremos uma das maiores surpresas do jogo. Se você estava acostumado a cutscenes em animação gráfica ou de transições em estilo anime entre as fases, Quantum Break promete trazer uma experiência completamente imersiva através de episódios de uma série real.

Palavra do chefe

Segundo Sam Lake, diretor criativo do jogo, “você joga o primeiro ato do game, e no final desse primeiro ato, tem que tomar uma decisão. Depois de tomar essa decisão, você desbloqueia o primeiro capítulo do nosso seriado”.

No término do estágio, o jogador terá que fazer algumas escolhas que afetarão a trama do jogo e, em especial, a série com atores reais que complementar o enredo do game. Com cerca de 20 minutos por episódio, a série dentro do jogo contará com atores famosos e mostrará o ponto de vista do vilão Paul durante os acontecimentos da história.





De Hollywood para os games

A série conta com atores bem famosos, como Shawn Ashmore (o homem de gelo dos filmes X-Men) no papel de Jack e Aidan Gillen (o Mindinho de Game of Thrones) como Paul. Além deles, o ator Dominic Monaghan (o Charlie da série LOST) também interpreta o irmão de Jack, William Joyce.

Se conseguir entregar a experiência que promete — uma trama profunda com uma experiência imersiva que combina elementos consagrados do gênero —, com certeza, Quantum Break será aclamado pelos jogadores e terá vida longa no mercado. Afinal, não é todo dia que temos um game que une jogabilidade de primeira com uma trama cinematográfica multimídia.



Tudo junto e misturado

Se você já estava preocupado em ter que comprar a série separadamente, acalma-se, pois os episódios virão junto do jogo. De acordo com as suas decisões, os eles serão transmitidos entre determinados trechos do game. Para aqueles que gostam de conhecer a fundo o que jogam, este título terá um interessante fator replay, que poderá motivar os jogadores a completar a aventura mais de uma vez para saber tudo o que se passa nesse fantástico universo.

O tempo está acabando

Aguardado com entusiasmo desde 2013, finalmente, os jogadores de Xbox One poderão experimentar essa que pode ser uma experiência inigualável nos mundos dos jogos eletrônicos. Espere por muita ação, tensão, quebra-cabeças e um enredo que fará você largar as maratonas no Netflix até conseguir juntar todos os pedaços do tempo. Pronto para o desafio? **B**



Quantum Break (PS4/XBO)
Desenvolvedor Remedy Entertainment
Gênero Tiro em terceira pessoa
Lançamento 5 de abril de 2016

Expectativa



FARCRY PRIMAL

PC

PS4

XBO

por *Manoel Siqueira Silva*

Revisão: *Henrique Minatogawa*
Diagramação: *João Marcos Braz Nucci*

Far Cry Primal (Multi) é a mudança nos rumos da Ubisoft

O novo jogo da série Far Cry é uma viagem ao período Mesolítico.

Depois do lançamento de Far Cry 4, não se esperava que a Ubisoft lançasse outro game da série tão cedo, pois diferentemente do que acontece com Assassin's Creed, há um intervalo de pelo menos dois anos entre um título e outro. Eis que, no final de 2015, somos surpreendidos pelo anúncio de Far Cry Primal (Multi). Para aqueles que ainda não tiveram contato com a série, Far Cry é um shooter em primeira pessoa com elementos de RPG que se passa em um mundo aberto.

10.000 a.C

Um cenário bastante diferente na franquia

A história de Far Cry Primal rompe com a tradição, não se passando nos dias atuais, mas no início do período Mesolítico, há cerca de 10.000 anos, em uma região chamada Oros. Aqui, você controlará Takkar, um caçador que teve boa parte de sua tribo, os Wenja, dizimada por inimigos.

Mais uma vez, fugindo das expectativas, em Primal, não existe um chefe do tráfico, um ditador nem mesmo um herói; não existe bem ou mal, apenas três grandes tribos

rivais que irão lutar até o fim, utilizando todos os meios possíveis para sobreviver.

Se você está esperando uma grande história, irá se decepcionar. A série Far Cry é famosa por sua ambientação, suas mecânicas e até por seus excêntricos vilões, como Vass Montenegro no terceiro game, mas raramente pelo seu enredo. Em Primal, isso não é diferente, e o fato de o game se passar na Idade da Pedra agrava ainda mais a situação.

Fugindo de Hollywood

Felizmente, ao contrário de muito do que os filmes hollywoodianos comumente nos apresentam, os homens das cavernas não falam um inglês com sotaque, mas um idioma simples e de sonoridade primitiva que foi criada por linguistas históricos da própria equipe de desenvolvimento. Os personagens também são visualmente autênticos, possuindo dentes tortos, cicatrizes, queimaduras ou alguma outra marca de ferimento no corpo.

É claro que o realismo implica ousar e ultrapassar uma linha mercadologicamente perigosa, que poderia limitar a venda do game, mas, sim, a Ubisoft foi ousada, e o jogo possui nudez, mas que, pelos motivos já mencionados, não é de forma alguma atraente.

Essa bolsa parece muito menor por fora



Personagens autênticos

Pinturas corporais deixam o corpo a mostra, mas são parte da moda de Oros

O sistema caça-coletor na prática


Far Cry Primal herdou muitas das mecânicas básicas dos jogos da franquia e também contribuiu com muitas novidades, como a implementação de diversas árvores de skills (habilidades), a busca por itens como algo opcional e a possibilidade de controlar animais.

Agora, finalmente, nos foram disponibilizadas uma grande diversidade de habilidades, o que faz com que o jogo se aproxime mais do que se considera um verdadeiro RPG. Essas skills se dividem em oito grupos: Sobrevivência, Coleta, Mestre das Feras, Caça, Luta, Confecção, Udam e Izilla. Com exceção de Sobrevivência, cada conjunto de habilidades é ensinado por um determinado personagem, geralmente membro dos Wenja. O problema é que depois de ser quase exterminada pelos Udam, sua tribo se encontra fragmentada, logo, é preciso reuni-los novamente.

Aliás, este é um dos principais objetivos.

Dentre as skills, grande destaque são os poderes de Mestre das Feras, que possibilita que você domestique e controle diversas espécies de animais selvagens, cada uma delas com suas peculiaridades. Em geral, os caninos são rápidos; os felinos, rápidos; os lupinos, furtivos; e também temos a coruja, que permite localizar e atacar os inimigos a uma distância considerável. Isso permite traçar diferentes estratégias tanto nos combates como nas invasões a acampamentos rivais.





É exatamente esse clima selvagem e a possibilidade não apenas de adestrar, mas também de ser o animal, como acontece com a coruja e nas missões Lenda do Mamute, nas quais você se torna de fato um mamute, que proporciona uma sensação de liberdade incomparável. Isso, aliado a cavalgadas noturnas em tigris-dente-de-sabre, fará com que, mesmo que por alguns instantes, você se esqueça da realidade, pare de pensar e apenas sinta.

**As feras
de Oros
são aliados
importantes**

Outra novidade é o fim, ou ao menos uma grande diminuição, das atividades dedicadas à coleta de plantas e peles de animais. A partir de agora, para se ter um equipamento de qualidade, basta ter paciência e aguardar, pois todos os dias os Wenja irão estocar novos itens em sua caverna, e esses ingredientes podem ser usados indiscriminadamente por Takkar, uma vez que ele é o líder. No entanto, algumas raridades, com sorte, só serão recebidas muito tardiamente, o que pode lhe instigar a adquirir algumas coisas por si próprio.

Agora que não é mais preciso gastar tanto tempo em caça e coleta, você pode se focar na realização de outras atividades, como buscar de colecionáveis, acender piras, liberar postos avançados e, principalmente, cumprir suas missões. Apesar de o jogo proporcionar centenas de quests, é aconselhável que você só faça as missões principais, destinando as sides quests apenas às grandes necessidades, como liberar um ponto de viagem rápida, ganhar XP, liberar membros para tribo ou adquirir algum item específico. Digo isso porque as missões paralelas são muito repetitivas e se resumem a resgatar Wenjas capturados e eliminar rivais e animais, o que pode ser entediante para alguns.

Dentre as atividades secundárias, ainda há postos avançados para serem liberados, marca registrada dos games da Ubisoft, e reféns para serem salvos. Porém, agora, concluí-las é muito mais recompensador e conseqüentemente instigante, pois envolve não apenas o ganho de XP e viagens rápidas, mas também muitas ervas e peles, inclusive algumas raras.

Acampamento dos Wenja

Ingredientes coletados podem ser usados para manufacturar armas



Ainda em relação às missões, é importante frisar que, após iniciar uma missão principal, não é mais possível salvar seu progresso. Isso não só aumenta a dificuldade do game, como faz com que você se torne mais cauteloso, pensando melhor antes de executar cada um de seus movimentos, principalmente quando estiver infiltrado em alguma instalação inimiga. Em contrapartida, você pode usar a viagem rápida em qualquer lugar do mapa, mesmo quando dentro de cavernas ou submerso.

Denuvo de novo

Desde seu lançamento, na versão de PC, o game sofre de alguns problemas de performance e, pasmem, isso não ocorre devido a uma má otimização, mas porque o jogo pode conter até três DRMs. Para aqueles que adquiriram a versão de Steam, Far Cry Primal conta, naturalmente, com o client da Steam, o Uplay, como todos os títulos recentes da Ubisoft, e agora também o

DENUVO

SOFTWARE SOLUTIONS

Denuvo 2.0. A presença de todas essas “proteções”, principalmente o Denuvo, não apenas influencia negativamente a performance provocando quedas de FPS, como também inibe a criação de mods, que poderiam estender a vida útil do game e aumentar as suas vendas.

A mudança tem de começar de algum lugar

Far Cry Primal bebe de seus antecessores, porém, a nova ambientação, novas mecânicas e todas as demais novidades poderiam facilmente fazer com que o game tivesse outro nome e não pertencesse à franquia. Aliado a isso, o jogo não possui Season Pass ou qualquer DLC. Em outras palavras, é “o ponto fora curva” na Ubisoft e, talvez, seja uma tentativa de descobrir o que os jogadores realmente querem. Lembrando que a própria Ubisoft disponibilizou um questionário aos jogadores há alguns meses, cujo resultado é, em certa medida, contemplado pelo desenvolvimento do game.

Podemos resumir que, com exceção das missões da principais, este é um game de mundo aberto no qual você não é obrigado a fazer nada que não queria e, mesmo assim, pode progredir e aproveitar o game. Tudo pode ser adquirido, cedo ou tarde, naturalmente, durante sua jornada ou por meio dos membros de sua tribo. Dessa maneira, recomendo-o não apenas aos fãs da série, mas a todo aquele que queira ver algo novo. **B**



Prós

- Ambientação;
- Novas árvores de habilidades;
- Fim da obrigatoriedade das atividades caça-coletor.



Contras

- História pouco desenvolvida;
- Presença de até três DRMs.

Far Cry Primal (Multi)
Desenvolvedor Ubisoft
Gênero Shooter/FPS/RPG
Lançamento 01 de Março de 2016

Nota **7.5**

Revista Nintendo Blast 78

Fire Emblem Fates (3DS)



+ Um especial com os 20 anos de Pokémon nos portáteis, a trajetória de Star Fox nos consoles e mais!

Baixe já a sua!

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

GAMEBLAST

Confira outras edições em:

gameblast.com.br/search/label/Revista